

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида №27 «Петушок»

РАССМОТРЕНО:
на методическом совете №4
от 19.02.2020

УТВЕРЖДЕНО:
приказом заведующего
от 26.03.2020 №116/27-26-51/1

**Авторские пособия
из бросового материала
для сюжетно-ролевой игры:
«Заправка», «Светофор», «Парковка»**

Разработал:
воспитатель Журавлева Е.В.

г. Саянск, 2020г.

Актуальность

Современные дети дошкольного возраста все больше времени проводят в виртуальном пространстве, что обусловлено стремительной глобализацией. Родители заняты добыванием ресурсов жизнеобеспечения, дети поглощены гаджетами и практически не умеют играть в сложные, развернутые игры, особенно страдает сюжетно-ролевая игра. Игровые действия носят примитивный предметно-манипулятивный характер, либо подражательный (героям мультфильмов, детям-блогерам). В большинстве своем игры имеют *фантазийную направленность* (герои со сверхспособностями спасают мир), *потребительскую* (купить что-то) или *деструктивную* (напугать, обмануть, уронить, утопить, убить и т.п.). Дети не умеют играть в игры, отражающие окружающую действительность вне дома, профессии, игры по безопасности. Не секрет, что правильно развить игровой сюжет способствуют игровые модули, пособия, игрушки, созданные самими детьми, воспитателями, родителями. Именно поэтому было решено создать авторские пособия из бросового материала для сюжетно-ролевой игры: «Заправка», «Светофор», «Парковка» (далее – Авторские пособия).

Авторские пособия, представленные в данной методической разработке, созданы для реализации детского замысла в игровой деятельности, прежде всего в сюжетно-ролевой игре.

Цель: создание условий для развития игровых навыков у детей дошкольного возраста в условиях вымышленной ситуации, используя авторские пособия из бросового материала для сюжетно-ролевой игры («Заправка», «Светофор», «Парковка»).

Задачи:

Обучающая: научить детей проигрывать реальные ситуации в разных видах игровой деятельности используя дидактические пособия «Заправка», «Светофор», «Парковка».

Развивающая: развивать логическое мышление, воображение, мелкую и общую моторику, инициативность, самостоятельность, соблюдение словесных инструкций и правил.

Воспитательная: воспитывать умение взаимодействовать в детском коллективе, помогать ближнему, добросовестно исполнять роль.

Авторские пособия могут быть использованы для развития социально-коммуникативных умений, мелкой моторики, сенсорного развития, развития познавательно-исследовательской деятельности, формирования основ безопасности, развития логического мышления.

Авторские пособия могут быть использованы для:

- социально-коммуникативного развития;
- познавательного развития;
- речевого развития;
- художественно-эстетического развития;
- физического развития;

Авторские пособия просты и динамичны, изготовлены из бросового материала: гофрокартона, бумаги, остатков пленки и т.д. Они легкие, любой ребенок 5-6 лет сможет свободно перенести из одной зоны активности в другую, собрать и разобрать их.

Авторские пособия выполнялись совместно с детьми, поэтому не имели первостепенную задачу быть идеально аккуратными. Но при этом, при конструировании, учитывались пожелания детей, размеры будущих пособий и их функциональность.

Авторские пособия включают в себя 3 игровых модуля, описание каждого из них, методические рекомендации игровой деятельности в виде игр-заданий (по 3 шт. на каждый модуль).

Модуль 1 «Заправка»

Модуль 2 «Светофор»

Модуль 3 «Парковка»

Модуль 1 «Заправка»

Описание

Пособие выполнено в виде объемной статичной конструкции высотой 1 метр, имеет основание, имитацию табло, с правой стороны гибкий шланг «для заправки». Изготовлена из гофрокартона, оклеена цветной пленкой, шланг состоит из пластиковой трубки и тубика из-под клея. Вес – примерно 1 кг.

Дидактическое пособие предназначено для детей среднего и старшего дошкольного возраста.



Варианты игр

С данным пособием можно разыграть такие игры, как:

1. «Заправка автобуса топливом»

Цель: познакомить детей с алгоритмом заправки транспортного средства (автобуса) топливом

Оборудование: пособие «Заправка», автобус сделанный из мягких модулей, руль, аптечка.

Игровые роли: пассажиры, водитель.

Возраст: 4-5 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отправиться в путешествие на автобусе. Распределяются роли, расставляются атрибуты. Водитель вспоминает правила дорожного движения, пассажиры сдают багаж, рассаживаются по своим билетам на места. Все отправляются в путь. Во время путешествия можно разговаривать, петь любимые песни. Разыгрывается ситуация заправки автобуса топливом: водитель сообщает, что автобус нужно заправить, высаживает пассажиров, подъезжает к колонке, оплачивает бензин наличными или картой, заправляет автобус, отъезжает от колонки, приглашает пассажиров в салон на свои места, продолжает путь.

2. «Работники заправочной станции»

Цель: познакомить детей с профессией механика, диспетчера, их деятельностью на заправочной станции.

Оборудование: пособие «Заправка», инструменты для ремонта, ноутбук, наушники.

Игровые роли: механик, диспетчер.

Возраст: 5-6 лет

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Случай на заправочной станции». Распределяются роли, подбираются атрибуты, создаются декорации. Разыгрывается игровая ситуация: случилась поломка заправочной колонны – оторвался шланг. Механик с помощью имеющихся инструментов должен его починить, диспетчер на ноутбуке отслеживает поднятие давление в топливной трубе и координирует механика.

3. «Заправщик»

Цель: познакомить детей с деятельностью заправщика на заправочной станции.

Оборудование: пособие «Заправка», карточки с названием топлива, цифры от 0-9.

Игровые роли: диспетчер, заправщик, водитель.

Возраст: 5-6 лет

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Заправщик». Распределяются роли, подбираются атрибуты, расставляются декорации для игры из подручных материалов. Педагог рассказывает детям, что топливо на заправочной станции бывает разным, объясняет детям, что смешивать разное топливо нельзя, это приведет к поломке, что заправщик носит специальную одежду, чтобы не получить химический ожог и не замерзнуть. Предлагает водителям выбрать себе транспортное средство. Разыгрывается игровая ситуация: автолюбители хотят заправить свои автомобили разным топливом, заправщик должен налить его столько, сколько скажет диспетчер и такое, какое скажет. Задача водителей объяснить диспетчеру, что им нужно, подобрать карточки с изображением вида топлива и показать их диспетчеру, подъезжать по очереди.

Проверка знаний:

1. Дети знают, что такое заправочная автоколонна, из чего она состоит.
2. Дети могут назвать профессии людей, которые взаимодействуют с заправочной колонной, какую трудовую функцию они выполняют.
3. Дети знакомы с правилами безопасного поведения на заправочной станции, алгоритмом проведения заправки автомобиля.

Модуль 2 «Светофор»

Описание

Пособие выполнено в виде объемной статичной конструкции на платформе, которая имеет подвижный крутящийся механизм, позволяющий менять цвета светофора. Собрано из пластиковой трубы, небольшой прямоугольной картонной коробки, цилиндра из гофрокартона. Цилиндр надет на трубу-стойку, оклеен цветной бумагой с одной стороны, в соответствии с цветами светофора. Верхняя часть светофора закреплена подвижным винтом, корпус поворачивается в стороны. Все детали светофора оклеены цветной пленкой. Высота конструкции 1 метр.



Варианты игр

С данным пособием можно разыграть такие игры, как:

1. «Сигналы светофора»

Цель: познакомить детей со значением сигналов светофора, алгоритмом деятельности пешеходов и автолюбителей при каждом из них.

Оборудование: пособие «Светофор», дорожка зебра, дорожные знаки.

Игровые роли: пешеходы, светофор.

Возраст: 4-5 лет.

Ход игры:

Дети делятся на пешеходов и автолюбителей, распределяются по игровому перекрёстку. Выбирают, кто будет «светофором» (может быть педагог). Светофор занимает свое место, водители и пешеходы распределяются по созданному перекрестку. Ребята должны двигаться, либо стоять на месте. Те, которые ошиблись, из игры выбывают. Следить, чтобы не было столкновений, одновременно не двигались пешеходы и автолюбители. Игровая ситуация: Светофор «сообщает» для пешеходов «Красный свет!» и показывает его. Ребята стоят. Тут же светофор сообщает для автолюбителей «Зеленый цвет!» и показывает его. Водители гудят, двигаются быстро. «Желтый цвет» - водители остановились, пешеходы приготовились. «Зеленый цвет» для пешеходов, «Красный цвет» для автолюбителей.

2. «Умный светофор»

Цель: закрепить знания детей цветов светофора, навыки поведения на перекрестке.

Оборудование: пособие «Светофор», подручные материалы для имитации перекрестка (веревка, куски ткани, бумага и т.д.), игровой костюм бабушки (платок, шаль, что есть).

Игровые роли: светофор, пешеходы, бабушка.

Возраст: 5-6 лет

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Переведи бабушку через дорогу». Распределяются роли, подбираются атрибуты, создаются декорации. Разыгрывается игровая ситуация: старенькая бабушка забыла дома

очки, она плохо видит, ее необходимо перевести через дорогу по пешеходному переходу согласно сигналам светофора.

3. «Случай на перекрестке»

Цель: закрепить знание детей правил поведения на перекрестке.

Оборудование: пособие «Светофор», стульчики, крупные модули.

Игровые роли: большегрузы, легковые автомобили, светофор

Возраст: 5-6 лет

Ход игры: Вместе с детьми сделайте из подручного материала (стульчиков, крупных модулей) две пересекающиеся дорожки. По одной из них будут двигаться «большегрузы», по другой — «легковые автомобили». Создается перекресток. Предложите детям разбиться на две подгруппы: пусть вначале первая подгруппа — «большегрузы» - освоит свой путь. Для этого, соблюдая дистанцию, организуйте их движение друг за другом по дороге. Для создания хорошего эмоционального фона подберите соответствующее музыкальное сопровождение.

Затем предложите другой группе детей, изображающей легковые автомобили, освоить свой путь. Они будут двигаться в обе стороны по другой дорожке. Следите за тем, чтобы они придерживались правой стороны и не сталкивались друг с другом.

После того как дети каждой подгруппы проедут по своему маршруту, усложните игру и предложите «большегрузам» и «легковым автомобилям» двигаться по пересекающимся дорожкам. Внимательно наблюдайте за поведением детей, отмечая ситуации, в которых произошли столкновения, и ситуации, в которых дети уступали друг другу путь.

Остановив игру, проанализируйте вместе с детьми, почему «большегрузы» и «легковые автомобили» иногда сталкивались, мешали друг другу. Обсудите с детьми, как следует организовать движение, чтобы всем было удобно и безопасно. Выслушав ответы, постарайтесь подвести обсуждение к выводу о том, что движение транспорта необходимо регулировать. Расскажите о роли светофора. После этого продолжите игру, выбрав одного или двоих детей, которые будут управлять светофором: показывать тот или иной сигнал. Обратите внимание на значение цветовых сигналов. Если произойдет ДТП, проанализируйте вместе с детьми, кто из участников игры нарушил правила.

Проверка знаний:

1. Дети знают, сколько сигналов у светофора, какого они цвета
2. Дети знают значение сигналов-цветов светофора (красный- запрещающий, желтый – останавливающий, зеленый – разрешающий), знают свои действия при них.
3. Дети знают и понимают, что на перекрестке автолюбители ведут себя по-разному: каждый придерживается своей полосы, не препятствует движению другого, соблюдает сигналы светофора.

Модуль 3 «Парковка»

Описание

Пособие выполнено в виде объемной статичной конструкции, состоящей из 2 ярусов. На 1 ярусе есть парковочные места для автомобилей, въезд-выезд, спуск-подъем в виде горки. На 2 ярусе имеется открытая парковка и спуск. Парковка выполнена из гофрокартона, имеет 3 парковочных места разной высоты и размеров, расположенных на разном расстоянии друг от друга. Оклеена цветной пленкой. Высота около 50 см. Конструкция легкая, можно перенести ее из одной зоны в другую.



Варианты игр

С данным пособием можно разыграть такие игры, как:

1. «Парковка»

Цель: познакомить детей с парковкой, для чего она нужна, как себя на ней ведут автолюбители, расположить машины на парковке по образцу.

Оборудование: пособие «парковка», модели машинок, карточки-схемы.

Игровые роли: водители, парковщик.

Возраст: 4-5 лет.

Ход игры:

Дети выбирают себе автомобиль, принимая на себя роль автолюбителей. Выбирают, кто будет «парковщиком» (может быть педагог). Парковщик сообщает, что автолюбители могут припарковать свой автомобиль только в определенном месте. Игровая ситуация: парковщик раздает автолюбителям карту-схему, где должен быть припаркован автомобиль, задача водителей правильно это сделать и не столкнуться с другими авто.

2. «Конфликт на парковке»

Цель: научить детей самостоятельно разрешать межличностные конфликты, учитывая при этом состояние и настроение другого человека, а также пользоваться нормами-регуляторами (уступить, договориться, соблюсти очередность, извиниться).

Оборудование: пособие «парковка», модели машинок,

Игровые роли: водители, наблюдатели, судья.

Возраст: 5-6 лет.

Ход игры:

Предложить играть по очереди, по парам. Распределите роли: один ребенок — «водитель мотоцикла», другой — «водитель автомобиля», остальные дети наблюдатели, педагог – судья. Игровая ситуация: водители встретились на парковке, каждый хочет проехать первым, никто не хочет уступать. Что скажут друг другу водители, чтобы помириться? А теперь представим себе, что они поссорились — как они поговорили бы в этом случае? А как можно договориться, чтобы не поссориться? А как можно поссориться по-другому?

3. «Головоломка на парковке»

Цель: научить детей аккуратно припарковывать автомобиль в замкнутом помещении.

Оборудование: пособие «парковка», модели машинок.

Игровые роли: водители

Возраст: 5-6 лет.

Ход игры:

Педагог объявляет детям, что хочет поиграть с ними в игру «головоломка» на парковке. Для этого он расставляет автомобили так, чтобы движение было затруднено. Задача детей - водителей аккуратно выехать с парковки и не задеть другие автомобили. Педагог объясняет детям, что можно двигаться вперед, назад, вправо-влево и, что нужно договариваться. Игровая ситуация: дети договариваются между собой кто-как будет двигаться, чтобы выбраться с парковки и не задеть ни один автомобиль. Они могут издавать звуковой сигнал, разговаривать друг с другом.

Проверка знаний:

1. Дети знают, что такое парковка, для чего она нужна.
2. Дети понимают, что на парковке все должны соблюдать правила безопасности, двигаться медленно и никого нельзя задеть.

Список литературы

- 1.Белая К. Ю.Твоя безопасность. Как вести себя дома и на улице. Дидактический материал для детей дошкольного возраста. М. Просвещение. 2008.
- 2.Виноградова Н.А. Сюжетно-ролевые игры старших дошкольников: практическое пособие - М.: Айрис-пресс, 2009.
- 3.Ефанова З. А. Игровая деятельность на занятиях по ПДД. Подготовительная группа. Волгоград: Корифей. 2007.
4. Основы безопасности детей дошкольного возраста. / Н.Н. Авдеева, О.Л. Князева, Р.Б. Стеркина. М.: Просвещение, 2007.