

Автор-составитель
Т. В. Березенкова

Художественно-дизайнерское оформление
А. Е. Потаповой, Н. А. Цибановой

**Методические рекомендации по использованию
наглядно-дидактического комплекта
«Моделирование игрового опыта детей 3–4 лет
на основе сюжетно-ролевой игры
“Шоферы”»**

Предлагаемый наглядно-дидактический комплект включает 9 технологических карт, позволяющих комплексно, целостно и последовательно планировать образовательную деятельность по обогащению социального опыта детей 3–4 лет на основе содержания сюжетно-ролевой игры «Шоферы» в течение учебного года. Представлены также иллюстрированные разрезные карты и красочные сюжетные рисунки (23) для организации бесед, наблюдений, составления рассказов, дидактических игр обучающего и развивающего назначения, соответствующие теме.

Методические рекомендации раскрывают различные модели, варианты, формы и способы организации образовательной деятельности в работе с наглядно-дидактическим материалом, что обеспечивает системное планирование познавательного, речевого и социального развития дошкольников в соответствии с ФГОС ДО и с учетом деятельностного, комплексного подхода и взаимодополнения всех пяти образовательных областей.

Предназначен воспитателям ДОО, специалистам дошкольной педагогики, педагогам дополнительного образования, родителям.

Пособия издательства «Учитель» допущены к использованию в образовательном процессе Приказом Министерства образования и науки РФ № 16 от 16.01.2012 г.

© Березенкова Т. В., автор-составитель
© Потапова А. Е., художественное оформление
© Издательство «Учитель»
© Оформление. Издательство «Учитель»
© Текст методических рекомендаций.
Издательство «Учитель»

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ШОФЕРЫ»

Срок реализации: в течение года.

Педагогические цели:

– закрепить ранее полученные знания о труде врача и медицинской сестры; познакомить с трудом аптекаря, водителя «скорой помощи»; обогащать словарь, развивать речь детей;

– способствовать развитию умения играть по собственному замыслу; стимулировать творческую активность детей в игре; обучить новым игровым действиям;

– развивать дружеские взаимоотношения в игре, активность, дружелюбие, чувства гуманизма, ответственности;

– способствовать установлению эмоционального контакта между детьми; вызвать интерес к совместной деятельности со взрослыми и сверстниками;

– поддерживать интерес к участию в игре и девочек, и мальчиков, которые выполняют определенные роли (девочки – мама, медицинская сестра; мальчики – папа, врач, водитель «скорой помощи»).

Осваиваемые образовательные области: «Познавательное развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Речевое развитие».

Виды деятельности: игровая, познавательно-исследовательская, коммуникативная.

Целевые ориентиры: ребенок проявляет инициативу и самостоятельность в игре; обладает установкой положительного отношения к разным видам труда, активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми; участвует в совместных играх; способен договариваться, учитывая интересы и чувства других; обладает развитым воображением, которое реализуется в игре; достаточно хорошо владеет диалогической речью; проявляет любознательность, интересуется причинно-следственными связями.

МЕТОДИКА КОМПЛЕКСНОГО РУКОВОДСТВА ПО МОДЕЛИРОВАНИЮ ИГРОВОГО И ПРАКТИЧЕСКОГО ОПЫТА ДЕТЕЙ ПРИ ОСВОЕНИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Игра развивается, в случае если руководство направлено на поэтапное ее формирование. Очень важно опираться на личный опыт ребенка. Освоенные таким образом игровые действия приобретают особую эмоциональную окраску. Без формирования опыта воспитанника обучение игре становится механическим.

Чтобы добиться игры подлинной и эмоционально насыщенной, педагогу необходимо комплексно руководить ее формированием, то есть целенаправленно обогащать практический и игровой опыт ребенка, а затем побуждать к творческому отражению опыта в сюжетах игр.

Обогащение сюжетов успешно осуществляется при наличии и взаимосвязи следующих сочетаний образовательной деятельности детей: активная деятельность, направленная на ознакомление с окружающим; дидактические игры, своевременное изменение предметно-игровой среды; активное общение педагога с детьми в процессе совместной игровой деятельности.

Методы комплексного руководства по формированию игровой деятельности

1. Планомерное обогащение опыта. В быту, на занятиях, на прогулке, во время просмотра телевизионных передач, ознакомления с художественной литературой, рассматривания иллюстраций, бесед, экскурсий, наблюдений ребенок усваивает назначение предметов, смысл действий представителей определенной профессии, сущность их взаимоотношений; у него формируется эмоционально-нравственные критерии оценки. Все это может служить источником возникновения замысла игры, постоянного обогащения ее содержания.

2. Для перевода реального опыта в игровой педагог использует дидактические игры, которые вводят детей в условную ситуацию и эмоционально приобщают к процессу приобретения знаний. Новая игра может быть связана с содержанием отображаемой жизненной ситуации или сюжета игры. Развивающие игры представляют собой своеобразную форму передачи игрового опыта детям во время живого общения.

3. Своевременное изменение игровой среды, подбор игрового материала и атрибутов нацеливают дошкольника на самостоятельное, творческое решение игровых задач; побуждают к разным способам воспроизведения действительности в игре. Предметно-игровую среду необходимо изменять с учетом практического и игрового опыта детей.

4. Во время игрового процесса и для закрепления приобретенного опыта необходимо общение ребенка со взрослым. Для этого педагог организует совместную игровую деятельность, постепенно усложняющиеся сюжеты игровых ситуаций с учетом конкретного практического опыта и игровой среды.

Достигнутый в результате такого комплексного руководства уровень развития игры на данном возрастном этапе позволяет педагогу планировать дальнейшее освоение сюжетно-ролевой игры, учитывая новый игровой и практический опыт своих воспитанников. Если у дошкольника по тем или иным причинам не развит опыт, он ничего не сможет перенести в игру.

Формирование ролевых способов поведения у детей 3–4 лет

Четвертый год жизни – ответственный период в формировании игровой деятельности, принципиально новый этап в ее развитии в связи с переходом от сюжетно-отобразительной игры к сюжетно-ролевой.

Развитие навыков сюжетно-ролевой игры обеспечивается своевременным педагогическим руководством.

Компоненты комплексного метода формирования игровой деятельности

1) Обогащение жизненного опыта в активной деятельности.

Знакомство с трудом врача, парикмахера, шофера, продавца:

- экскурсии;
- наблюдения;
- беседы;
- ознакомление с художественной литературой;
- отгадывание загадок;
- рассматривание иллюстраций;
- решение проблемных ситуаций;
- изобразительная деятельность.

Задача педагога – обеспечить возможность переноса детьми полученного опыта в игру.

2) Обучение способам игрового отображения действительности:

- дидактические игры;
- инсценировки;
- игры имитационного характера;
- словесные игры;
- игры с телефоном.

Передавая игровой опыт через обучающие игры, необходимо всячески поощрять детскую самостоятельность, инициативу и творчество.

3) Совместная игровая деятельность педагога с детьми.

Задача педагога – ненавязчиво и непринужденно передать игровой опыт ребенку. Необходимо продемонстрировать ролевые способы поведения: выразительные движения, мимику, жесты, интонацию речи. Взрослый не только разговаривает с игрушкой,

но и подключает к разговору ребенка. Неверно считать совместной игровой деятельностью игру, в которой воспитатель действует, а ребенок наблюдает.

4) Правильная организация предметно-игровой среды.

Разумное сочетание игрушек, предметов-заместителей, воображаемых предметов, ролевых атрибутов необходимо для развития самостоятельной сюжетно-ролевой игры.

В сюжетно-ролевой игре предполагается участие нескольких играющих, а дети четвертого года жизни особенно тяготеют к совместным играм со сверстниками. К концу учебного года у воспитанников накапливается некоторый опыт совместных игр, вызывающих устойчивый интерес. Сначала объединение детей носит кратковременный характер. Постепенно они начинают объединяться на более длительное время, совместно намечать цели и достигать их.

МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ КАРТЕ МОДЕЛИРОВАНИЯ ИГРОВОГО ОПЫТА ДЕТЕЙ

Многие педагоги в своей работе используют различные технологии организации образовательной деятельности детей. Для того чтобы их освоить, необходимо найти способ детального описания, конструирования ОД в соответствии с выбранной технологией либо методикой.

Одним из способов описания ОД является технологическая карта.

Карта помогает отобразить процесс сопровождаемого взрослыми (педагогами и родителями) вхождения ребенка дошкольного возраста в мир сюжетно-ролевой игры, сделать этот процесс целостным.

Технологическая карта – это описание пошагового процесса освоения сюжетно-ролевой игры с указанием примерных средств реализации, задач и предполагаемых результатов.

Представленная технологическая карта поможет педагогам определить структуру образовательной деятельности; выбрать оптимальную форму, наиболее эффективные методы; рационально распределить время усвоения материала по определенной теме в течение года. В процессе организации образовательной деятельности по моделированию игрового опыта детей упускается момент отслеживания структуры и взаимосвязи компонентов, которые помогают овладеть необходимыми знаниями, игровыми действиями; воспитанникам не хватает жизненного опыта. У педагога отсутствует практическое осмысление своей деятельности с точки зрения постановки целей и их достижения наиболее рациональными средствами, осознание четкого результата деятельности в целом и каждого ее этапа в частности.

Технологическая карта предусматривает все элементы образовательной деятельности и подготовку к ней. В нее включены основные методы и приемы образовательной деятельности, входящие в систему обогащения жизненного и игрового опыта детей. К ним относятся:

- беседа;
- рассматривание иллюстраций;
- наблюдение;
- экскурсия;
- составление рассказов;
- дидактические игры и упражнения;
- пальчиковые игры;
- ознакомление с художественной литературой;
- изобразительная деятельность;
- конструктивно-модельная деятельность;
- музыкальная деятельность;
- решение проблемных ситуаций и т. п.

Предложенный вариант технологической карты можно использовать при моделировании игрового опыта через предложенные методы и формы для системного обогащения сюжетов игр и игровых действий детей младшего дошкольного возраста (3–4 лет) по сюжетно-ролевой игре «Парикмахерская». В зависимости от вида образовательной деятельности, методики выбираются этапы, формулируются целевые ориентиры, определяются оптимальные способы реализации совместной деятельности воспитателя и детей. При необходимости технологическую карту можно дополнить: например, указать в ней интегрируемые области, коррекционную работу (если она проводилась), средства реализации и т. п.

В зависимости от целей, вида деятельности этапы и их чередование могут меняться. Однако логика построения и взаимосвязь должны сохраняться. Следует придерживаться основных положений методики. Необходимо учитывать постепенное накопление игровых навыков детей и системный подход к обогащению игрового опыта.

Важно научиться различать жизненный и игровой опыт воспитанников. Через беседы, экскурсии, ознакомление с художественной литературой, решение проблемных ситуаций, изобразительную деятельность ребенок пополняет свой жизненный опыт, чтобы в последующем реализовать его в игровой деятельности. Такое разделение неслучайно, так как решаются разные задачи, а следовательно, и результаты будут отличаться. Но в целом каждый этап – это логическое продолжение предыдущего.

Основа социализации детей дошкольного возраста – общение. Педагог должен выступать в роли инициатора и организатора общения воспитанников, мягко направляя их в нужное русло, включая в сюжетно-ролевые игры, творческую деятельность, на правах партнера.

Польза технологических карт в планомерном освоении сюжетно-ролевой игры в течение всего учебного года очевидна, так как воспитатель переосмысливает педагогическую деятельность, ее результативность; активно использует профессиональную терминологию; оценивает определенные моменты в новом ракурсе. Все это имеет большое значение для профессионального роста педагога.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ВСЕСТОРОННЕГО ВОСПИТАНИЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА (3–4 ГОДА)

Игровая деятельность является ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста.

Дидактическая игра является одновременно и игровым методом развития, и своеобразной формой обучения, и средством всестороннего воспитания ребенка.

Содержание дидактических игр формирует у детей правильное отношение к явлениям общественной жизни, природе, предметам окружающего мира; систематизирует и углубляет знания о Родине, профессиях, трудовой деятельности.

Знания об окружающем даются по определенной системе. Так, ознакомление с трудом происходит в такой последовательности: сначала детей знакомят с содержанием определенного вида труда; затем с инструментами, помогающими людям в их труде, облегчающими труд; с этапом производства при создании необходимых предметов, продуктов; после чего раскрывают значение любого вида труда.

С помощью дидактических игр воспитатель приучает ребенка самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей.

Дидактические игры развивают речь детей: пополняется и активизируется словарь; формируется правильное звукопроизношение; развиваются связная речь, умение правильно выражать

свои мысли. Некоторые игры требуют от детей активного использования родовых, видовых понятий: например, «назови одним словом» или «назови три предмета».

В процессе игр развитие мышления и речи осуществляется в неразрывной связи. В игре «Угадай, что мы задумали» необходимо уметь ставить вопросы, на которые дети отвечали бы только «да» или «нет».

У дошкольников формируется нравственное представление о бережном отношении к окружающим предметам, игрушкам, как продуктам труда взрослых, нормах поведения, взаимоотношениях со сверстниками и взрослыми, положительных и отрицательных качествах личности. В воспитании нравственных качеств личности ребенка особая роль отводится содержанию и правилам игры. В работе с детьми младшего возраста основным содержанием дидактических игр является усвоение культурно-гигиенических навыков, нравственных чувств.

Многие дидактические игры воспитывают у дошкольников уважение к человеку труда, вызывают интерес к труду взрослых, желание трудиться.

Дидактический материал должен соответствовать гигиеническим и эстетическим требованиям, иметь красочное художественное оформление. Такой материал привлекает внимание, вызывает желание играть с ним.

Игра создает положительный эмоциональный настрой и вместе с тем требует определенного напряжения нервной системы.

ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

Все дидактические игры можно разделить на три основных вида: игры с предметами (игрушками-заместителями), настольно-печатные и словесные игры.

Игры с предметами.

К играм с предметами относятся сюжетно-дидактические игры и игры-инсценировки. В сюжетно-дидактической игре дети

выполняют определенные роли: продавца, покупателя в играх типа «Магазин», водителей в игре «Шоферы» и др. Игры-инсценировки помогают уточнить представления о различных бытовых ситуациях, литературных произведениях, нормах поведения.

Настольно-печатные игры.

Настольно-печатные игры – увлекательное для детей занятие. В играх с парными картинками, в лото, домино решаются различные развивающие задачи.

1. Подбор картинок по парам.

Самое простое задание в такой игре – поиск среди картинок одинаковых: две шапочки, одинаковые по цвету, фасону и др. Затем задание усложняется: ребенок объединяет картинки не только по внешним признакам, но и по смыслу (поиск среди картинок двух автобусов или предметов, которые нужны для работы доктору).

2. Подбор картинок по общему признаку.

Здесь требуется некоторое обобщение, установление связи между предметами. Например, в игре «Кому что нужно для работы» дети подбирают картинки с соответствующими инструментами, соотносят с профессией, объединяют по одному признаку.

3. Запоминание состава, количества и расположения картинок.

Например, в игре «Отгадай, какую картинку спрятали» дети должны запомнить содержание изображения, а затем определить, какую картинку перевернули.

Эта игра направлена на развитие памяти, запоминания и припоминания.

4. Составление разрезных картинок.

Задача этого вида игр – развивать у детей логическое мышление, умение составлять из отдельных частей целый предмет. В младших группах картинки разрезают на 2–4 части. При этом

для игры в младшей группе на картинке изображается один предмет: игрушка, растение, одежда и др.

5. Описание, рассказ о картине с показом действий, движений.

В таких играх воспитатель ставит обучающую задачу: развивать не только речь детей, но и воображение, творческие способности. Часто ребенок, для того чтобы играющие отгадали, что нарисовано на картине, прибегает к имитации или подражанию движениям животного, его голосу. Например, в игре «Отгадай, кто это» ребенок, взявший у водящего карточку, внимательно ее рассматривает, затем изображает действия и движения (врача, который ставит укол, и т. д.).

Постепенно решаются более сложные задачи: одни дети изображают действие, нарисованное на картине, другие отгадывают, кто нарисован на картине, что он делает (например, доктор ставит градусник, парикмахер делает прическу, продавец отсчитывает сдачу и др.).

В этих играх формируются такие ценные качества личности ребенка, как способность к перевоплощению, творческому поиску для создания необходимого образа.

Словесные игры.

Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них. Дошкольники самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи; описывают предметы, выделяя их характерные признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам.

Для удобства использования словесных игр в педагогическом процессе их условно объединяют в четыре группы.

В первую входят игры, которые формируют умение выделять существенные признаки предметов, явлений («Отгадай-ка», «Магазин», «Да – нет» и др.). Вторую группу составляют игры, используемые для развития умений сравнивать, сопоставлять, делать правильные умозаключения («Похож – не похож», «Что перепутал художник?»). Игры, с помощью которых развивается умение обобщать и классифицировать предметы по различным признакам, включаются в третью группу («Кому что нужно?», «Назови три предмета», «Назови одним словом»). В особой, четвертой, группе объединены игры на развитие внимания, сообразительности, быстроты мышления, выдержки, чувства юмора («Испорченный телефон», «Краски», «Летает – не летает» и др.).

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

Игра должна соответствовать возрастным особенностям детей. Указываются цель каждой игры, ее ход и методика проведения. Часто даются варианты, усложняющие игровые задачи.

Предлагаем общие методические советы, необходимые для проведения игр.

1. Педагог должен четко представлять цель игры, ее ход, свою роль в ней. Выбор игры определяется как уровнем умственного развития детей в группе, так и задачами воспитания. При выборе игры следует всегда помнить о том, что она не должна быть как слишком трудной, так и слишком легкой. Только в этом случае игра принесет и пользу, и радость.

2. В начале каждой игры необходимо создать игровое настроение. Прежде всего на игровой лад настраивается педагог. Если играющих надо разделить на две группы, применяют считалки. Считалки используются и при распределении ролей (продавец в игре «Магазин», доктор в игре «Больница» и др.); они

вводят детей в игру, воспитывают выдержку, слуховое внимание.

3. Необходимо сделать игры занимательными, сохраняя специфику игры в отличие от занятий и дидактических упражнений. Занимательность должна заключаться как в правилах, составляющих ребенка думать, так и в использовании игровых элементов, о которых говорилось выше: считалки, сговора, соревнования и т. д.

4. Нужно создать условия для проявления умственной активности всеми детьми.

Отвечать готовятся все играющие, а выбор падает на кого-то одного – в этом случае используют брошенный мяч, считалку, переданный предмет. Хорошо, когда умственная активность сочетается с двигательной, это особенно важно для развития детей младшего возраста. Если в игре используется стихотворение, то она сопровождается соответствующими движениями.

5. В каждую игру следует вводить варианты с усложнением задач, чтобы дети, усвоив тот или иной способ решения, могли применить его в других условиях. В данных методических рекомендациях предлагаются варианты различных игр. Однако педагог, зная, какие у детей сформированы представления, умения, может предложить собственные варианты.

6. Выбор игры определяется задачами образовательной и воспитательной работы с детьми данной группы. Можно использовать игры в часы занятий.

7. При проведении дидактических игр особое внимание должно быть уделено правилам, которые направляют игру, организуют поведение дошкольников.

Педагог, знакомя детей с новой игрой, рассказывает правила. Объяснение правил – первый этап развития с помощью дидактической игры. От того, насколько четко будут объяснены правила, зависит ее успех. В начале игры педагог наблюдает, как

дети усвоили правила, и напоминает, что в случае их нарушения игра заканчивается.

Объяснение правил в разных возрастных группах проводится по-разному. Детям младшей группы педагог объясняет правила в процессе самой игры. Например, предложив игру «Воробушки и автомобиль», он заранее объясняет, по какому сигналу и что они должны делать (прыгать, убежать, садиться в «гнездышки»), и следит за тем, чтобы правила выполнялись всеми. Важную роль играют жесты и мимика. Дети чутко реагируют на выражение глаз, улыбку воспитателя и подражают ему. Необходимо уделять внимание всем детям.

Подводя итоги игры с детьми младшего возраста, воспитатель, как правило, отмечает только положительные стороны: играли дружно, научились, убрали на место игрушки. Необходимо заинтересовать маленьких детей новыми играми: «Сегодня мы хорошо играли в «Чудесный мешочек». В следующий раз в мешочке будут другие игрушки, и мы их будем отгадывать». Интерес к игре повышается, если воспитатель даст поиграть с теми игрушками, которые находились в мешочке.

ПРИМЕРНОЕ ОПИСАНИЕ ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ С НАГЛЯДНО-ДИДАКТИЧЕСКИМ МАТЕРИАЛОМ ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА (3–4 ГОДА)

Дидактические игры

1. Дидактическая игра «На чем люди ездят» (карты № 1, 2).

Методические рекомендации
по организации совместной деятельности

В а р и а н т 1

Педагог показывает детям ту или иную картинку и спрашивает, что на ней нарисовано (карта № 1). Дети отвечают самостоятельно или с помощью педагога. Затем предлагает рассмотреть картинку и отмечает, какого цвета, например, машина, вместе с детьми называет ее части и т. д. Игра повторяется.

В а р и а н т 2

Педагог предлагает детям рассмотреть карточки с изображением различных видов транспорта (карта № 1). По указанию педагога дети кладут фишку на изображение автобуса, грузовой машины, легковой машины, трамвая и троллейбуса, объясняя свой выбор.

В а р и а н т 3

Педагог предлагает детям рассмотреть карту с изображением различных видов транспорта; назвать пассажирский, грузовой транспорт и т. п.

В а р и а н т 4

Педагог предлагает рассмотреть разрезные карточки (карта № 2) и положить соответствующую карточку на изображения транспорта. Дети кладут карточки с изображением различных

видов груза на изображение грузовой машины, карточку с изображением группы людей на остановке на изображение автобуса и т. п. Объясняют свой выбор, называют различные виды транспорта и их назначение.

Вариант 5

Воспитатель читает детям стихотворение или загадку, затем спрашивает, о чем в нем или в ней говорится, и просит ребенка найти картинку с изображением этого транспорта.

2. Дидактическая игра «Почини машину» (карты № 3, 4).

Методические рекомендации
по организации совместной деятельности

Вариант 1

Педагог предлагает детям рассмотреть изображения на карте № 3; назвать виды транспорта (легковой, грузовой, пассажирский).

Вариант 2

Педагог предлагает детям закрыть фишками названный им вид транспорта.

Вариант 3

Педагог предлагает детям рассмотреть изображения на карте № 3 и назвать отсутствующие части автомобилей.

Вариант 4

Педагог предлагает детям починить автомобили, раздает разрезные карты № 4 с изображением недостающих на карте № 3 деталей автомобилей. Играющие подбирают соответствующее изображение, называют деталь, объясняя свой выбор.

3. Дидактическая игра «Светофор» (карты № 5, 6).

Методические рекомендации
по организации совместной деятельности

Вариант 1

Педагог предлагает детям рассмотреть изображение светофора (карта № 5); вспомнить, для чего нужен светофор, какие функции выполняет в регулировании дорожного движения; назвать цвета сигналов светофора; объяснить, что они обозначают.

Вариант 2

Педагог предлагает детям три круга (карта № 5), соответствующие сигналам светофора. Воспитанники раскладывают круги на изображении светофора (карта № 4) в правильной последовательности.

Вариант 3

Педагог предлагает детям разноцветные круги (карта № 5). Дошкольники из предложенного разнообразия кругов выбирают только те, которые соответствуют цветам светофора, и располагают их на изображении светофора в правильной последовательности.

Вариант 4

Педагог раскладывает на изображении светофора разноцветные круги, которые не соответствуют цветам сигналов светофора либо расположены в неправильном порядке. Дети должны найти ошибку и исправить ее.

4. Дидактическая игра «Большой и маленький гараж для автомобиля» (карты № 7, 8).

Методические рекомендации
по организации совместной деятельности

Вариант 1

Педагог предлагает детям рассмотреть изображения гаражей (карта № 7); определить, одинакового ли они размера; подумать, какие автомобили можно поставить в большой гараж, а какие в маленький. Воспитанники отмечают, что большие гаражи – для грузовых автомобилей, автобусов, а маленькие – для легковых автомобилей.

Вариант 2

Педагог предлагает детям рассмотреть карточки с изображением различных видов транспорта (карта № 8); «поставить машины в гараж». Воспитанники подбирают гаражи для автомобилей в соответствии с размерами (карта № 7), поясняя, комментируя свой выбор.

5. Дидактическая игра «Кому что нужно для работы» (карты № 9–13).

Методические рекомендации
по организации совместной деятельности

Вариант 1

В игре участвуют до четырех человек. Ведущий кладет в центр карточку с изображением представителя какой-либо профессии. Играющие рассматривают картинку и ищут карточки с атрибутами данной профессии, объясняя свой выбор. Выигрывает тот, кто не сделал ни одной ошибки или допустил минимальное количество неточностей.

Вариант 2

В игре участвуют до четырех человек. Детям раздаются карточки с изображениями представителей разных профессий. Ведущий показывает картинку, на которой изображен предмет, относящийся к той или иной профессии. Играющие рассматривают картинку и поднимают карточку с изображением соответствующего представителя профессии, аргументируя свой выбор.

Вариант 3

Ребенок самостоятельно выбирает любую карточку с изображением профессии, рассказывает о ней педагогу. Затем из маленьких карточек выбирает те, на которых изображены предметы, относящиеся к этой профессии.

6. Дидактическая игра «Мы на улицу пойдем, мы дорогу перейдем» (карты № 14, 15).

Методические рекомендации
по организации совместной деятельности

Вариант 1

Дети рассматривают карту № 14 с изображением перекрестка. Вместе с педагогом определяют, где нарисованы проезжая часть, пешеходный переход («зебра»), тротуар, светофор. Вспоминают правила перехода через дорогу, значение сигналов светофора и т. п.

Вариант 2

Педагог раздает детям изображения светофора на разрезной карте № 15. Показывает карточку с изображением светофора с одним из сигналов (желтый, красный, зеленый). Играющие называют, какое действие необходимо выполнить в соответствии с сигналом светофора, объясняя свой выбор.

Вариант 3

Педагог раздает детям разрезные карты № 15 и предлагает расположить людей и машины на перекрестке в соответствии с сигналами светофора. (Если машины едут, люди стоят у края дороги; если машины стоят, люди переходят проезжую часть по «зебре».)

7. Дидактическая игра «Что здесь лишнее?» (карта № 16).

Методические рекомендации
по организации совместной деятельности

Педагог предлагает детям рассмотреть изображенные на карточке три вида транспорта. Дошкольники определяют, какой вид транспорта лишний, и закрывают его фишкой, комментируя свой выбор.

8. Дидактическая игра «Что перепугал художник?» (карты № 17, 18).

Методические рекомендации
по организации совместной деятельности

Вариант 1

Педагог предлагает детям рассмотреть изображения представителей различных профессий; определить, где ошибся художник. Играющие называют профессию и находят ошибки.

Вариант 2

В игре участвуют до четырех человек. Педагог предлагает детям рассмотреть карточки с изображением представителей различных профессий, закрыв фишкой одного из них. Ребенок закрывает фишкой картинку, комментируя свой выбор.

Вариант 3

В игре участвуют до восьми человек. Все изображения на карточке закрыты фишками. Ребенок открывает любую фишку

по желанию. Открыв ее, он называет, к какой профессии принадлежит изображенный человек, и называет действие, которое он выполняет на картинке.

Вариант 4

Ребенок самостоятельно выбирает любую карточку с изображением представителя какой-либо профессии, рассказывает о ней педагогу.

9. Дидактическая игра «Опасно – неопасно» (карты № 19, 20).

Методические рекомендации
по организации совместной деятельности

Вариант 1

Педагог предлагает детям рассмотреть изображения на разрезных картах № 19, 20 и распределить их на группы: правильное и неправильное поведение на дороге.

Вариант 2

Играют 1–2 человека. Педагог раздает детям карточки с изображением различных ситуаций на дороге; предлагает положить зеленые фишки на карточки с изображением правильного поведения на дороге, красные – с изображением нарушений.

Вариант 3

Можно играть со всей группой детей. Педагог показывает детям карточку с изображением опасного и безопасного поведения на проезжей части. Воспитанники хлопают в ладоши, если ситуация безопасная и соблюдены правила дорожного движения, и топают, если ситуация опасная.

Сюжетные картины

1. «Шофер» (карта № 21). (См. технологические карты.)
2. «Бензоколонка» (карта № 22). (См. технологические карты.)
3. «Как шофер ухаживает за своей машиной» (карта № 23). (См. технологические карты.)

ЛИТЕРАТУРА

1. *Абрамян, Л. А.* Игра дошкольника / Л. А. Абрамян, Т. В. Антонова ; под ред. С. Л. Новоселовой. – М., 1989.
2. *Азаров, Ю. П.* Игра в дошкольном возрасте / Ю. П. Азаров. – М., 2000.
3. *Бондаренко, А. К.* Дидактические игры в детском саду / А. К. Бондаренко. – М., 1996.
4. *Бондаренко, А. К.* Дидактические игры в детском саду : пособие для воспитателей детского сада / А. К. Бондаренко. – М., 1985.
5. *Васильева, М. А.* Руководство играми детей в дошкольных учреждениях / М. А. Васильева. – М., 1986.
6. *Вяхирева, Е. В.* Виды игр и их особенности / Е. В. Вяхирева. – М., 1994.
7. *Запорожец, А. В.* Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста / А. В. Запорожец. – М., 1978.
8. *Коленцева, Н. Г.* Методика работы с дидактическими материалами в детском саду / Н. Г. Коленцева. – Тбилиси, 2000.
9. *Сорокина, А. И.* Дидактические игры в детском саду / А. И. Сорокина. – М., 1996.
10. *Субботин, О. Ю.* Дидактические игры и интеллект / О. Ю. Субботин. – М., 2000.