

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЁНКА
ДЕТСКИЙ САД № 33 ст. КАВКАЗСКАЯ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
КАВКАЗСКИЙ РАЙОН



**Методическое сопровождение образовательного процесса
к игровому дидактическому пособию
«Многофункциональная ширма»
для детей старшего дошкольного возраста**

Автор: Шептарская Надежда Викторовна
воспитатель МАДОУ ЦРР – д/с №33

ст. Кавказская
2021 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

| Раздел | Страницы |
|---|-----------------|
| Предисловие | 3 |
| Введение | 4 |
| Основная часть | 6 |
| Заключение | 11 |
| Список используемой литературы | 12 |
| Приложение 1. Примерная тематика и ролевое сопровождение сюжетно-ролевых игр-ситуаций. | 13 |
| Приложение 2. Подборка дидактических игр по формированию целостного картину мира или элементарных математических представлениях | 16 |
| Приложение 3. Консультация для родителей «Сюжетно-ролевая игра и зачем нужно играть с детьми» | 20 |

Предисловие

«Дети должны жить в мире красоты, игры, сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества. Этот мир должен окружать ребенка и тогда, когда мы хотим научить его читать и писать»

В.А. Сухомлинский

ФГОС дошкольного образования предъявляет особые требования к организации развивающей предметно-пространственной среды. Развивающая предметно-пространственная среда должна быть содержательно-насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной.

Один из принципов построения предметно-развивающей среды в дошкольном учреждении, сформулированным группой ведущих педагогов в прошлом веке, - это принцип гибкого зонирования: «Среда должна пробуждать у детей активность, давать им возможность осуществлять разнообразные виды деятельности. В среде должна быть заложена возможность ее изменения в соответствии со вкусами и настроениями детей, а также с учетом разнообразных педагогических задач».

Развивающая предметно-пространственная среда должна обеспечивать возможность общения и совместной деятельности детей и взрослых, способствовать двигательной активности, быть содержательно-насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной, безопасной и иметь возможность для уединения детей.

Чтобы предметно-пространственная развивающая среда выступала как развивающая, подвижная и легко меняющаяся, я пришла к решению разработать и создать универсальную многофункциональную ширму для использования в игровой, познавательно-образовательной деятельности детей.

Введение

В основе Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования заложен один из основных принципов дошкольного образования: «Реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка». Любая программа дошкольного образования ставит перед собой цель – развитие личности ребенка. А как известно, именно среда является одним из основных средств развития личности ребенка, источником его индивидуальных знаний и социального опыта. Один из принципов построения развивающей среды в ДООУ, В. А. Петровского, Л. М. Клариной, Л. А. Смывиной – принцип гибкого зонирования: «Пространство в детском саду должно быть таким, чтобы оно давало детям, не мешая друг другу, в соответствии со своими интересами и желаниями свободно заниматься разными видами деятельности (двигательной, музыкальной, познавательной, игровой, экспериментальной).

Многофункциональная напольная ширма, несмотря на свое довольно прозаичное название, является очень интересным предметом интерьера детского сада, а главное, многофункциональная ширма соответствует всем требованиям ФГОС ДО предъявляемым к развивающей предметно-пространственной среды группы.

Насыщенность среды – обеспечивает игровую, познавательную, исследовательскую, творческую, двигательную активность, эмоциональное благополучие и возможность самовыражения детей.

Трансформируемость - возможность изменений предметно-пространственной среды в зависимости от образовательной ситуации, в том числе от меняющихся интересов и возможностей детей.

Полифункциональность - возможность разнообразного использования, не обладает жестко закрепленным способом употребления.

Доступность – свободный доступ детей к игрушкам, материалам, пособиям, которые хранятся в карманах ширм.

Вариативность - наличие различных пространств для деятельности детей и уединения, свобода выбора разнообразных материалов, игр и игрушек; периодическая сменяемость материалов, стимулирующих разнообразную детскую активность.

Безопасность – соответствует всем элементам и требованиям по обеспечению надёжности и безопасности их использования.

Основное предназначение ширмы – это зонирование пространства. Что соответствует одному из принципов, прописанных в «Концепции по дошкольному воспитанию» (изложены 8 принципов построения развивающей среды в дошкольных учреждениях).

Принцип комплексирования и гибкого зонирования.

Жизненное пространство в детском саду должно давать возможность построения непересекающихся сфер активности. Это позволяет детям в соответствии со своими интересами и желаниями в одно и то же время свободно заниматься, не мешая друг другу, разными видами деятельности: физкультурой, музыкой, рисованием, конструированием, шитьем, моделированием, экспериментированием. Они могут рассматривать альбомы и книги, слушать запись любимой сказки и т. д.

Основная часть

Актуальность этой проблемы связана с тем, что любая программа дошкольного образования ставит перед собой цель – развитие личности ребенка. Именно среда является одним из основных средств развития личности ребенка, источником его индивидуальных знаний и социального опыта.

Принципиально важно, чтобы в режиме дня и в пространстве группы была создана возможность для детей управлять (целенаправленно и осознанно изменять) средой. Это обеспечивает гибкость и вариативность среды группы, о которой заявлено в ФГОС ДО. Развивающая предметно-пространственная среда должна обеспечивать возможность общения и совместной деятельности детей и взрослых, двигательной активности детей, а также возможности для уединения.

Развивающая предметно-пространственная среда должна быть содержательно-насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной. Среда, в которой ребенок проводит до 12 часов в день, это не просто сопутствующее условие для нормального развития, но и образовательное средство.

Обстановка группы, окружающие предметы либо способствуют любознательности, творчеству, смелым пробам и открытиям, либо блокируют все это, из-за строго ограниченного пространства. Чтобы предметно-пространственная развивающая среда выступала как развивающая, подвижная и легко меняющаяся, я пришла к решению создать универсальную многофункциональную ширму для использования в игровой, театрализованной и познавательно-образовательной деятельности детей.

Ширма – элемент интерьера группы, небольшая складная перегородка напольная или настольная, состоящая из рам, затянутых материей, и имеющая разное количество секций: от одной до четырех. Может разбивать пространство комнаты или стола на два не вполне изолированные части, использоваться для различных видов детской деятельности.

Ширма может иметь одну или несколько функций. Например, использоваться только для театрализованной деятельности. Если материал, который натягивается на раму ширмы, можно менять, то ширма становится многофункциональной.

Цель данного пособия: создание благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями, оптимизация предметно - пространственных условий в ДОУ.

Основные задачи:

- Активизировать познавательную, речевую активность детей.
- Развивать все компоненты детской игры: обогащение игровых действий, тематики и сюжетов игр, умение устанавливать ролевые отношения, вести ролевой диалог, создавать ролевую обстановку, используя для этого,

реальные предметы и их заместители, действовать в реальной и воображаемой игровой ситуации.

- Знакомить детей с цветом, с величиной предметов, с сезонными изменениями в природе, с предметным и окружающим миром.
- Способствовать развитию мышления ребенка, стимулировать психические процессы и развивать творческую активность, создавать условия для дальнейшего развития самостоятельной театрализованной и сюжетно-ролевой игры, ролевого игрового поведения и взаимодействия с детьми.
- Развивать мелкую моторику, тактильные ощущения ребенка.
- Воспитывать доброжелательные отношения между детьми в игре.
- Дать детям возможность получать положительные эмоции и удовольствие от процесса игры.

Дидактическая ценность:

- Многофункциональная ширма используется как средство обучения и воспитания детей.
- Ширма удобна в использовании, имеет привлекательный дизайн, помогающий украсить интерьер группы.

Описание дидактического пособия

Ширма изготовлена из белых пластиковых труб. Размер 1/3 части 150 см х 60 см. Части ширмы скреплены между собой пластмассовыми уголками.

Ширма имеет эстетичный вид. Первоначально, ширма представляла собой единое целое, но для удобства в применении, мы разделили её на 3 части. Таким образом, ширму удобно размещать в разных уголках группы и не происходит большого скопления детей в одном месте.

Первая часть ширмы – это « дом», предназначенный для организации сюжетно – ролевой игры « Семья». « Дом» состоит из двух створок, одна из которых оформлена для девочек, а другая – для мальчиков.

На ширме для девочек есть:

- Часы с передвигающимися стрелками, с помощью которых дети могут закреплять знания о частях суток, ориентироваться во времени, знакомиться с единицами времени;
- Прозрачные кармашки, которые прикреплены с помощью клейкой ленты и могут использоваться для рисунков, выполненных самими детьми, либо использоваться в качестве картинок по теме « Семья» для оформления « комнаты»;
- Кармашки из ткани, в которых находятся игровые атрибуты, предназначенные для сюжетно – ролевой игры « Семья», а также предметы, необходимые каждой девочке (расчёска, зеркальце, украшения и т. д.);
- Разноцветные вязаные косички, с помощью которых дети знакомятся с цветами спектра, развивают мелкую моторику пальцев рук;

На створке у мальчиков имеется:

- Вырезанное окно;
- Прозрачные кармашки для детских рисунков или готовых картинок, изображающих занятия мальчиков, их увлечения, любимых сказочных и мультипликационных героев;
- Тканевые кармашки для мини – мастерской (инструменты), а также для спортивного инвентаря (гантели, косички, кегли, эспандер) для выполнения спортивных упражнений. Можно положить в кармашки шнуровку, различные застёжки для развития мелкой моторики руки, верёвки – для завязывания и развязывания узлов. Дети могут использовать кармашки и по своему желанию, применять различные игровые атрибуты в соответствии с замыслом своей игры.



С помощью этой части ширмы, возможно, реализовать гендерный подход в воспитании детей дошкольного возраста. Дети, и мальчики, и девочки, играя и общаясь вместе, могут проявлять и свои индивидуальные особенности, а также особенности, присущие своему полу. Именно в сюжетно – ролевой игре происходит усвоение детьми гендерного поведения. Игра детей отражает традиционный взгляд на роль мужчины и женщины в обществе. Девочки ухаживают за своими детьми (куклами), следят за порядком в доме, занимаются приготовлением пищи. Мальчики – ремонтируют, строят, служат в Армии, занимаются спортом, защищают Родину, оберегают девочек. В игре формируются нравственные качества детей: надёжность, трудолюбие, уважение к девочкам (женщинам) – у мальчиков. Доброта, нежность, терпеливость, радушие, уважение к мальчикам (мужчинам) – у девочек. Играя в «Дочки – матери», дети проигрывают отношения родителей и их детей. При этом они довольно часто используют в игре кукол, мишек и другие игрушки, но их внимание больше привлекают не сами предметы, а семейные отношения.

Ширма может также использоваться и как уголок уединения, где ребёнок может полежать на матрасике, отдохнуть, побыть один.

Вторая часть ширмы тоже состоит из двух створок. Одна из них предназначена для театрализованной деятельности. С внутренней стороны оформлена разными по ширине кармашками (для хранения театральных кукол, игрушек и сказочных персонажей). Эта часть ширмы имеет « окно» со шторкой и может использоваться:

- Для знакомства детьми с разными видами театра (пальчиковый, куклы «Би – Ба – Бо», настольный театр и др);
- Для различных видов театрализованной игры (разминки, этюды, игры с движениями, импровизации, игры – инсценировки, игры – имитации, сказки, спектакли);
- Для упражнений, помогающих детям овладеть тембром, темпом, чёткостью, выразительностью, связностью и правильностью речи, артистическими способностями детей (умением с помощью речи, мимики и движений выразить задуманный или предложенный воспитателем образ);
- Для проведения дидактических, словесных игр и упражнений: « Загадаю – отгадайте», « Угадай сказку» и т. д.

Последняя створка имеет « окно», полочку на « ножке», крючки. Она предназначена для организации детьми различных сюжетно – ролевых игр. Это такие игры, как: «Магазин» и т. д.

Кроме этого, дети могут использовать эту часть ширмы по – своему желанию, в соответствии со своим собственным, игровым замыслом.

Технология получения результата.

- Играя с детьми в сюжетно – ролевые игры, необходимо учитывать возрастные особенности детей, так как на каждом возрастном этапе организация игры носит разный характер.

- В работе по формированию у детей игровых навыков, придерживаться следующих принципов:
 - принцип эмоциональной комфортности детей, означающий учёт полифункциональной игровой среды для мальчиков и девочек;
 - принцип учёта полоролевой дифференциации в игровой деятельности детей;
 - принцип учёта детских игровых интересов, детской игровой субкультуры;
 - принцип учёта деятельности природы ребёнка. Данный принцип учитывает творческую природу самой игры и природную активность ребёнка;
 - принцип педагогической поддержки. Помогать детям, испытывающим затруднения в игровом процессе;
 - для обогащения игровых сюжетов игровых сюжетов обязательно вести предварительную работу с детьми, которая должна быть целенаправленной, многогранной, целиком охватывать используемую в игре тему.

Заключение

В соответствии с требованиями ФГОС ДО, развивающая предметно-пространственная среда должна обеспечивать возможность общения и совместной деятельности детей и взрослых, двигательной активности детей, а также возможности для уединения. Должна быть содержательно-насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной. Из чего можно сделать вывод, что данное пособие полностью соответствует требованиям ФГОС ДО.

Таким образом, использование многофункциональных ширм в предметно-пространственной среде группы – это необходимая составляющая образовательного процесса в современных ДОУ.

Многофункциональность ширмы служит мотиватором развития самостоятельности и познавательной активности детей старшего дошкольного возраста, обогащения содержания сюжетно-ролевой игры, формирования коммуникативных навыков старших дошкольников.

Многофункциональная ширма — оригинальная разработка для детского сада, которая поможет организовать развивающую среду в дошкольном образовательном учреждении в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования.

Список используемой литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.10.2013 г. №1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»).
 2. Дошкольная педагогика: учебно-методическое пособие. – Балашов: Николаев, Лобанова Е.А. 2005г.
 3. Дидактические игры в детском саду. Книга для воспитателя детского сада. – М. : Просвещение, Бондаренко А. К. 2001.
 4. Как играть с ребёнком. – М. : Обруч, Михайленко Н. Я., Короткова Н.А. 2012г.
 5. Дидактические игры и занятия - М. : Карапуз Лыкова И. А.. 2009г.
 6. Дидактические игры в детском саду. Книга для воспитателя детского сада. – М. : Просвещение, Бондаренко А. К. 2001.
 7. Как играть с ребёнком. – М. : Обруч, Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова.2012г.
 8. И. А. Лыкова. Дидактические игры и занятия - М. : Карапуз, 2009г.
- Интернет-ресурсы:
- <https://urok.1sept.ru/articles/668392>
 - <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2018/03/12/metodicheskaya-razrabotka-mnogofunktsionalnaya-shirma-kak-element>
 - <https://www.maam.ru/detskijsad/metodicheskaja-razrabotka-mnogofunkcionalnaja-shirma-kak-yelement-predmetno-prostranstvenoi-razvivayuschei-sredy-v-dou.html>
 - <https://infourok.ru/metodicheskaya-razrabotka-ispolzovanie-razvivayushey-shirmi-kak-elementa-predmetno-prostranstvennoy-sredi-gruppi-3030611.html>
 - <https://vegamebell.ru/myagkaya-mebel/shirma-v-detskom-sadu.html>
 - <https://nsportal.ru/detskiy-sad/razvitie-rechi/2015/10/16/didakticheskie-igry-po-razvitiyu-rechi>

**Примерная тематика и ролевое сопровождение
сюжетно – ролевых игр – ситуаций.**

Игры в семью.

- Совместный отдых.
- Встреча (проводы).
- Уборка.
- Ремонт квартиры.
- Приготовление подарков.
- Подготовка к празднику.
- Забота о (о людях, животных).

Роли: мама, папа, дети, внуки, бабушка, дедушка, сёстры, братья, соседи, друзья.

Игровые действия и поведение. Приезжать из командировки, приходиться с работы; встречать и провожать гостей; готовиться к празднику (подарки, сюрпризы, программа концерта); убирать квартиру (мыть пол и окна, протирать мебель, мыть игрушки, вешать занавески, стирать вещи, пылесосить, чистить и выбивать ковры); ремонтировать квартиру (штукатурить стены, красить пол, стены и потолки, стелить пол, клеить обои, стеклить окна); готовить еду, вызывать врача для членов семьи, лечить домашних животных, собирать посылки к празднику.

Игры в магазин.

- Булочная – кондитерская (хлебный отдел, магазин).
- Овощной магазин (отдел, палатка), «Овощи – фрукты».
- Мясной, колбасный магазин (отдел, палатка).
- Рыбный магазин (отдел, палатка).
- Молочный магазин (отдел, палатка).
- Гастроном (продовольственный магазин).
- Супермаркет.
- Магазин одежды.
- Обувной магазин.
- Мебельный магазин.
- Магазин посуды.
- Магазин бытовой техники.
- Спортивный магазин.
- Магазин «Турист».
- Книжный магазин.
- Магазин музыкальных инструментов.
- Газетный киоск.
- Склад.
- Рынок.

Роли: продавец, покупатель, грузчик, шофёр, кладовщик, администратор, директор, контролёр, охранник.

Игровые действия и поведение. Охранять, грузить, привозить, выгружать, проверять, раскладывать, отсчитывать, расфасовывать и взвешивать товар; выписывать чек, квитанцию; оформлять витрину; покупать товар; узнавать цену, вешать ярлык; отсчитывать деньги; предлагать, рекламировать, показывать товар; вступать в диалог с продавцом (покупателем); договариваться о покупке.

Игры в мастерскую.

- Ателье по пошиву и ремонту одежды.
- Ателье по ремонту и пошиву обуви.
- Дом моделей.
- Фотоателье.
- Ателье «Мебель на заказ».
- Мастерская по мелкому ремонту (замков, ключей, зонтов, сумок и др.).
- Мастерская по ремонту машин, бытовой техники и механизмов (телевизоров, холодильников, утюгов и др.).

Роли: мастер, клиент, приёмщик, швея, столяр, плотник, инженер, модельер, модель.

Игровые действия и поведение. Привозить в ремонт, ремонтировать товар; шить, изготавливать на заказ; измерять, кроить, смётывать, примерять, подгонять изделие по размеру; выдавать гарантийный талон, чек, квитанцию; фотографировать клиента; демонстрировать одежду и обувь; предъявлять готовую вещь.

Игры в почту.

- Почтовые услуги.
- Услуги сберкассы.

Роли. Почтальон, кассир, телеграфист, грузчик, шофёр, рабочий.

Игровые действия и поведение. Писать, относить на почту и получать письма, телеграммы; готовить и отправлять посылки и бандероли; покупать и выписывать газеты, журналы; загружать, разгружать, привозить, отвозить, сортировать, раскладывать почту; пробивать, выписывать и оплачивать чеки, квитанции, заполнять бланки в сберкассе и на почте; телеграфировать, звонить и сообщать о срочной доставке.

Игры в детский сад.

- Занятия с воспитателями (музыкальными руководителями, педагогами по физкультуре и др.).
- Труд в детском саду и на участке.
- Прогулки (игры, наблюдения, экскурсии).
- На стадионе.
- В музее и на выставке в детском саду.

Роли: воспитатель, воспитанник, музыкальный руководитель, педагог по физкультуре, артист, зритель, спортсмен, экскурсовод.

Игровые действия и поведение. Проводить занятия и развлечения; учить трудиться на участке и в игровых комнатах; учить правильному поведению в музее и в театре; проводить экскурсии; организовывать игры;

выступать перед зрителями; готовить сцену к выступлению; мастерить поделки для праздника;

Игры с машинами и другими транспортными средствами.

- Автомобильный транспорт (легковые и грузовые автомобили; специальная техника: комбайны, трактора, уборочные машины, поливочные машины, подъёмные краны, экскаваторы, бетономешалки, самосвалы; пассажирский транспорт: автобус, троллейбус, трамвай, такси).
- Водный транспорт (речные и морские корабли, теплоходы, катера, лодки, парусники).
- Воздушный транспорт (самолёты, вертолёты, ракеты).
- Железнодорожный транспорт (поезда: грузовые и пассажирские).
- Вокзалы (речной, морской, железнодорожный, авто – и аэровокзалы).

Роли: шофёр, комбайнёр, тракторист, экскаваторщик, грузчик, заправщик, лётчик, механик, техник, начальник поезда, билетный кассир, пассажир, кок, капитан, штурман, боцман, моторист, судовой врач, командир экипажа, стюардесса, проводник, начальник вокзала, начальник поезда, билетный контролёр, кондуктор, контролёр.

Игровые действия и поведение. Грузить и выгружать грузы; подготавливать технику к работе, к поездке (ремонтировать, мыть, заправлять горючим); сеять и убирать урожай; замешивать раствор; убирать улицы; доставлять пассажиров; входить и выходить на остановках; проверять и выдавать проездные документы (билеты); сообщать о правилах поездки; узнавать расписание; отдавать и выполнять приказы и распоряжения; заботиться о пассажирах.

Подборка дидактических игр по формированию целостного картину мира или элементарных математических представлениях

Количество и счет.

Дидактическая игра «Весёлый счёт»

Цель: учить устанавливать соответствие между числом и количеством предметов; развивать умение считать предметы.

Ход игры: В ходе игры (на начальном этапе с помощью взрослого, а потом самостоятельно) ребенок выбирает персонажа, размещает его в одном из окошек вагона, в другом – помещает цифру равную количеству предметов, которые надо привезти этому персонажу; в верхний карман помещает эти предметы.

Дидактическая игра «Сколько не хватает»

Цель: формировать умение выполнять простые арифметические действия, развивать произвольное внимание и мелкую моторику пальцев рук.

Ход игры: Задача ребенка – правильно собрать весь блок, присоединив к центральной карточке-заданию 4 дополняющие ее карточки-ответа. Количество круглых карточек-заданий следует увеличивать постепенно, с учетом подготовленности и успехов ребенка.

Дидактическая игра «Поиграем - посчитаем»

Цель: учить устанавливать соответствие между числом и количеством предметов; сравнивать группы предметов по количеству, развивать умение считать предметы.

Ход игры: Вариант 1. На дереве или полянке размещаются предметы одной из групп счетного материала, затем дети, посчитав, выкладывают карточку с необходимой цифрой. Вариант 2. На дереве или полянке размещаются предметы двух групп счетного материала, затем дети, посчитав, выкладывают карточку с необходимой цифрой и производят сравнение по количеству.

Величина.

Дидактическая игра «Большой, средний, маленький»

Цель: учить сравнивать предметы по величине; закреплять понятия «большой», «средний», «маленький». Развивать зрительную память, внимание.

Ход игры: Дать ребенку несколько комплектов карточек. Попросить найти карточку с изображением самого большого предмета, затем найти карточку с изображением самого маленького предмета. После чего показать карточку с изображением среднего размера предмета. Спросить какой это предмет большой или маленький? Куда его нужно положить? После чего попросить выложить ряд начиная с самого маленького - возрастающий. Затем ряд начиная с самого большого - убывающий.

Дидактическая игра «Подбери по размеру»

Цель: учить сравнивать предметы по величине; закреплять понятия «большой», «средний», «маленький». Развивать зрительную память, внимание.

Ход игры: Воспитатель отбирает для игры карточки с предметами, которые контрастно отличаются по размеру. Раскладывает их в произвольном порядке и просит ребенка распределить карточки по размеру. Например, большому зайчику – большую морковку, маленькому зайчику – маленькую.

Дидактическая игра «Чей домик?»

Цель: формировать умение соотносить предметы по длине, ширине, высоте.

Материал: фигурки животных и их домиков.

Ход игры: Детям необходимо расселить животных по домикам, соответствующим их величине и цвету.

Геометрические фигуры, цвет.

Дидактическая игра «Город фигур»

Цель: формировать представления об основных цветах и геометрических фигурах.

Ход игры: На начальном этапе знакомим детей с городом фигур и его жителями. Затем, на пример, квадратик идет в гости к своим друзьям (путешествие сопровождать вопросами: "К кому пришел в гости квадратик?", "Какой формы этот домик?", "По какой дорожке идут друзья?" и т. д.).

Следующий вариант - фигурки вышли на прогулку, где увидели солнышко, облака, деревья и т. д. (здесь можно уточнять не только форму, но и цвет увиденного).

Дидактическая игра «Подбери фигуры»

Цель: формировать умение группировать геометрические фигуры по двум свойствам (цвету и форме, величине и цвету, форме и величине).

Материал: набор геометрических фигур, разных по цвету и величине.

Ход игры: Детям раздаются геометрические фигуры, разного цвета. Выкладывается начало ряда, они должны его продолжить и аргументировать свой выбор.

Дидактическая игра «Найди похожий предмет»

Цель: закрепить знания о геометрических фигурах, умение находить предметы одинаковой формы, сравнивать и объединять их в группы, развивать мышление, зрительное восприятие, внимание, память.

Ход игры: Игровое правило: сначала рассмотреть карточку с геометрической фигурой, брать только по одной карточке с предметом, подходящим к данной фигуре по форме. В игре могут принимать участие несколько человек.

Ориентировка в пространстве.

Дидактическая игра «Направо - налево»

Цель: формировать умение различать понятия "справа-слева", "направо-налево", ориентироваться в пространстве; развивать зрительное восприятие, внимание и память.

Материал: набор карточек.

Ход игры:

Предложите детям выполнить разные задания:

- найти все машинки, которые едут направо (налево),
- найти зверят, которые держат предмет в правой (левой) лапке,
- выбери картинки, на которых солнышко светит справа (слева),
- выбери зверят, у которых бантик справа (слева) и т. д.

Дидактическая игра «Что где находится?»

Цель: развивать пространственные представления детей, тренировать в словах, описывающих положение предмета в пространстве.

Материал: 6 игровых полей, набор карточек с предметами из предлагаемых сюжетов.

Ход игры: Дети как в домино раскладывают поле с картинками и подбирают к нему предметы, относящиеся к предметной картинке. Отвечают на вопросы воспитателя, что находится справа, слева, около, за, по, посередине и т. д.

В процессе игры дети тренируются правильно характеризовать положение предметов, тренируют речь и обогащают словарный запас.

Дидактическая игра «Вокруг да около»

Цель: формировать пространственные понятия, развивать зрительное восприятие и произвольное внимание.

Материал: 72 карточки с парными сюжетами.

Ход игры: раздать карточки и предложить детям найти пары. Например, на одной карточке котенок сидит перед домом, на второй – за домом. Объясните, в чем различие изображений, используя предлоги и наречия, которые указывают на положение в пространстве. Раздайте участникам половину карточек. Затем показывайте по одной оставшиеся – игроки забирают подходящие карточки, составляют пару и комментируют расположение предметов. Кто быстрее всех собрал все пары – тот выиграл.

Дидактическая игра «Картина»

Цель: развивать пространственные представления детей, закреплять знание времен года.

Ход игры: Вариант 1. Педагог предлагает детям определенные картинки. Воспитанники по инструкции педагога располагают соответствующие картинки на одном из четырех полей, в соответствии с временем года. Воспитатель задает вопросы. А дети полным предложением отвечают на вопросы воспитателя.

Вариант 2. Дети самостоятельно создают картину из предложенного перечня картинок. А затем, рассказывают, что они изобразили.

Логическое мышление.

Дидактическая игра «Логические таблицы»

Цель: развитие логического мышления, внимания.

Ход игры: Детям раздаются карты с таблицами, затем поочередно показываются карточки с картинками. Те дети, кому предметы подходят по цвету и форме, берут их себе и выкладывают на подходящую клетку таблицы. Выигрывает тот, кто быстрее заполнит свои таблицы правильными карточками.

Дидактические игры со счетными палочками

Цель: формировать умение выкладывать из счетных палочек силуэты геометрических фигур, предметов по образцу, по устной инструкции, по замыслу; учить решать логические задачи на построение и преобразование изображений геометрических фигур и предметов.

Материал: набор счетных палочек, карточки-схемы.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям различные задания со счётными палочками:

1. Составление заданной фигуры из определенного количества палочек;
2. Изменение заданной фигуры путем удаления определенного количества палочек;
3. Преобразование заданной фигуры путем перекладывания определенного количества палочек.

Дидактическая игра «Продолжи ряд»

Цель: развитие логического мышления, умение находить и продолжать закономерности.

Материал: карты с таблицами, карточки с картинками.

Ход игры: Ребенку необходимо найти закономерности в ряду картинок и продолжить его.

Консультация для родителей

«Сюжетно-ролевая игра и зачем нужно играть с детьми»

Какие сюжетно-ролевые игры можно организовать дома и как родителям научить ребенка играть в сюжетно-ролевые игры? Для чего нужно играть с ребенком?

Сюжетно-ролевая игра – это деятельность, в которой дети берут на себя те или иные функции взрослых людей в специально создаваемых ими игровых воображаемых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними. Ребенок учится не только вступать в контакт и вести разговор с собеседником, но и внимательно слушать, использовать мимику и жесты для более эффективного выражения своих мыслей.

Игра является характерной формой деятельности детей дошкольного возраста. В играх происходит становление ребенка как личность. В ролевых играх между детьми складываются отношения сотрудничества, взаимопомощи, заботы и внимания друг к другу. В дошкольном возрасте общение детей становится более продолжительными, а игры разнообразны. Переход на новую игровую форму общения, которая характеризуется в самостоятельности ребенка. В играх ребенок учиться воспринимать и передавать информацию, следить за реакцией собеседника. В этом возрасте расширяется круг общения ребенка. Дети в совместных играх присматриваются друг к другу, оценивают друг друга, в зависимости таких оценок проявляют или не проявляют взаимные симпатии.

Сам ребенок научиться играть в сюжетно-ролевые игры не сможет, а если сможет, то его игры будут бедные по содержанию и непродолжительные по времени. Это происходит из-за того, что ребенок еще не освоил мир вокруг себя. У ребенка еще не сложились представления о том мире, в котором существуют взрослые. Чем больше вы будете играть и давать ребенку знаний о взрослой жизни, тем разнообразней, интересней будут его игры.

Какие сюжетно-ролевые игры можно организовать дома и как родителям научить ребенка играть в сюжетно-ролевые игры?

В 5-7 лет сюжеты игр становятся развернутыми, появляется их детализация. Дети вносят все больше и больше предложений в игру, поэтому игра становится продолжительней по времени и интересней по сюжету. Все события для игр дети берут из реальной жизни.

От фантазии, творческого потенциала родителей будет зависеть разнообразие игр в семье: кто-то с увлечением займётся строительством космического корабля, кто-то станет доктором и примется лечить игрушки, а кто-то поиграет с ребёнком в магазин, в библиотеку. Таким образом, родители познакомят детей с миром ситуаций, встречающихся в повседневной жизни, разовьют воображение ребёнка, а также у детей появится возможность примерить на себя роль взрослого.

Сколько времени нужно уделять игре?

Каждый ребёнок индивидуален, поэтому временных ограничителей для проведения игры нет. Как правило, любой родитель способен понять, в какой момент ребёнку наскучила игра, и тогда нет смысла продолжать её дальше.

Роль родителей в игре

Самое очевидное влияние взрослого на сюжетно-ролевую игру - это её зарождение, когда родитель имеет возможность показать, как и во что можно играть. Учитывая то, что ребёнок склонен к подражанию, то давая направление сюжетно-ролевой игре, взрослый получает в руки мощный инструмент влияния на будущие наклонности ребёнка, таким образом его воспитывая.

Родителям стоит запомнить три правила, действующие при организации игр:

1.Игра не должна строиться на принуждении.

2.Игра — творческий процесс, не надо загонять ребёнка в жёсткие рамки.

3.Старайтесь, чтобы игра имела развитие.

Умение начать игру также важно, как и умение прекратить, или перевести ее в другое русло. На вопрос, сколько времени играть с ребенком в сюжетно-ролевые игры, любой психолог ответит: «столько, сколько ему необходимо».

Если вы замечаете, что ребенок уже несколько недель играет в одну и ту же ролевую игру, например, в магазин, при этом игра не имеет развития, и он прокручивает одни и те же сюжеты — пора вмешиваться. Для начала необходимо помочь развить игру, изменить игровую ситуацию, добавить, например, новых героев. Можно стать директором магазина, и объявить о том, что в магазине открывается новый отдел, в котором будут продаваться свежие хлебобулочные изделия. Предложите ребёнку начать выпекать хлеб, булочки, пирожные. Так вы вовлечёте ребёнка в другую ситуацию.

Не стоит чрезмерно бояться повторов: если ребенок, «ставший поваром», второй день жарит блины – не страшно, он просто запоминает и тренирует полученный навык. Просто тихонечко отойдите и дайте ему самому развивать игру. Поощряйте это.

Умение удерживать игру также важно, как и умение прекратить, или перевести ее в другое русло.

Постоянное присутствие взрослого, когда ребенок, охотится за пиратами вовсе не обязательно. Ребенок должен учиться развивать свою фантазию и логическое мышление самостоятельно. Взрослый – это наблюдатель, который способен изменить или исправить ситуацию. Взрослый – это могущественный, но второстепенный герой ролевых игр по сравнению с ребенком, который непременно — главный герой.

Также вмешиваться взрослому разумно, если игра становится слишком жестокой и злой, герои превращаются в злодеев. Но не торопитесь бежать к своему «монстру» и останавливать игру! Вспомните, хорошо ли вы ему объяснили понятия добра и зла, хорошего и плохого. Ведь все эти понятия – не самое простое из того, что должен понимать дошкольник. Еще приглядитесь внимательней, в каких героев он превратился: может быть, это «чудище» вовсе не злое? В современных мультфильмах внешний образ и даже имена обманчивы. Поэтому старайтесь контролировать литературу и зрелища, которые получает ваш ребёнок. И если уж он «прилип» к какому-нибудь сомнительному мультику, посмотрите его вместе с малышом. Ваши отрывочные замечания по поводу поведения героев, будьте уверены, запомнятся. Если очевидно, что ребенок сознательно играет в жестокую и злую игру, дайте ему выговориться, может это – скопившаяся агрессия и ей необходим выход. Подумайте над её природой. Затем заинтересуйте ребенка новой интересной игрой.

По тому, как и во что, играет дошкольник можно поверхностно судить о его развитии, а также не требовать от него слишком многого в игре.

Самая, пожалуй, древняя сюжетно-ролевая игра – это игра в «семью». Обычно ребенок сам начинает в нее играть, и от родителя требуется только ее контролировать, а также постараться понять, как он оценивает родителей и близких, не существуют ли какие-либо проблемы.

Игра в «семью» уместна и для обычного семейного вечера, и для веселого времяпрепровождения с гостями. Для начала распределите роли между участниками. Причем папой может быть и ребенок, а настоящая мама может исполнять роль маленькой доченьки. Войти в роль помогут ролевые атрибуты: одежда, игрушки, личные вещи и т. д. Важно перед началом игры проговорить основные действия той или иной роли.

Например, папа ходит на работу, помогает выполнять домашние дела, ремонтирует мебель, мастерит. Мама — хозяйка в доме, готовит еду, стирает, убирает, смотрит за детьми. Ребенок играет, ходит в детский сад, помогает маме, шалит. А еще в семье могут быть дедушка, бабушка, тетя, собака, кошка и т. д.

В «Семью» можно играть по-разному. Все зависит от настроения и фантазии. Можно играть не только в «настоящую» семью, но и в «кукольную», «звериную».

Через ролевую игру ребенка можно знакомить с различными профессиями, особенно, если их представителем является кто-то из родителей. Классические примеры: игра в пожарных, врачей, милиционеров и прочее.

Сюжетно-ролевую игру можно провести даже в самом ограниченном пространстве (например, в автомобиле, во время длинного путешествия). Для этого вам хватит ... рук. Помните: большой и средний палец – это ноги, а указательный – голова. Раз-два, и человечки готовы, придумайте им роли и вперед, преодолевать самые разные препятствия. В этой игре большим плюсом является возможность физического контакта родителя с ребенком.

Также очень важно помогать или хотя бы не препятствовать строительству домика для ребенка – под столом, накрытым тканью, из стульев – вариантов масса. Даже взрослым необходимо пространство для уединения, где можно чувствовать себя защищенным, дошкольнику же особенно это важно. Это место, которое он может осознавать, как «свое», чего он ощутить не может, даже в собственной комнате.

Итак:

- старайтесь постепенно усложнять игры, чтобы ребенок развивался.
- создайте домашнюю систему игр с ребенком. В одни игры играет папа, в другие мама, в какие-то бабушки, дедушки, а в некоторые рекомендуется играть всей семьей.
- старайтесь даже в ролевую игру вносить элементы соперничества
- оказывайте внимание и уважение ко всем детским играм
- проявляйте инициативу и желание участвовать в игре
- сопереживайте чувствам ребенка
- папам необходимо минимум 20 минут в день играть с ребенком
- игры должны периодически повторяться, чтобы ребенок понял, чему он научился.

Удачи вам, дорогие родители!

