

Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение муниципального
образования г. Краснодар
"Детский сад комбинированного вида №179
"Дюймовочка"

Е.В. Чернышова, Л.А. Казьмина, М.А. Логвинова

ОБОГАЩЕНИЕ СОЦИАЛЬНО- ИГРОВОГО ОПЫТА ДЕТЕЙ С СВЗ В ИГРАХ С МАКЕТАМИ

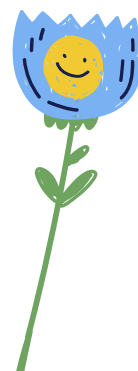
Методические рекомендации



2023

СОДЕРЖАНИЕ

<u>3</u>	Предисловие
<u>4</u>	Развитие игровой деятельности средствами макетирования
<u>7</u>	Этапы работы по созданию макета
<u>9</u>	Организация игр детей с макетами
<u>11</u>	Игровые сценарии и методы для расширения свой социально-игрового опыта через работу с макетами
<u>18</u>	Технологические карты полифункционального применения макеты



ПРЕДИСЛОВИЕ

Методические рекомендации "Обогащение социально-игрового опыта детей с ОВЗ в играх с макетами" представляют собой ценный ресурс для педагогов, работающих с детьми с ограниченными возможностями здоровья. В этих рекомендациях представлены различные игровые сценарии и методы, которые помогут детям с ОВЗ расширить свой социально-игровой опыт через работу с макетами.

Основная цель этих рекомендаций - создать благоприятную и стимулирующую среду для развития детей с ОВЗ с помощью игровых макетов. В процессе игры с макетами дети смогут развивать свои коммуникативные навыки, моторику, познавательные способности, а также укрепить свою самооценку и уверенность в себе.

Методические рекомендации предлагают различные игровые задания в виде технологических карт, которые основываются на конкретных тематиках и ситуациях. Они помогут педагогам провести занимательные и полезные уроки, на которых дети с ОВЗ смогут не только получить новые знания, но и научиться применять их на практике.

Надеемся, что эти методические рекомендации станут полезным инструментом для педагогов и помогут детям с ограниченными возможностями здоровья раскрыть свой потенциал и насладиться игровым процессом.





РАЗВИТИЕ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СРЕДСТВАМИ МАКЕТИРОВАНИЯ

Что может быть для дошкольника интереснее и значимее игры? Это и радость, и познание, и творчество. Игра – ведущий вид деятельности дошкольного периода, главное содержание детской жизни. Играя, ребенок познает окружающий мир, приобретает новые знания, умения и навыки, учится осуществлять поиск, мыслить и творить. На каждом этапе дошкольного детства игра имеет свои особенности. Большое место в жизни старших дошкольников с ОВЗ занимает игра с мелкими игрушками, когда ребёнок создаёт воображаемую ситуацию, придумывает события с персонажами, отождествляя себя с ними или дистанцируясь от них, выполняет одну или несколько ролей, моделирует реальные социальные отношения в игровой форме.

Макет (масштабная модель) - Модель объекта в уменьшенном масштабе или в натуральную величину, лишённая, как правило, функциональности представляемого объекта.

Модели-макеты имеют огромное значение и для интеллектуального развития детей. Дети познают окружающий мир, узнают о природе родного края, знакомятся с разными природными зонами, сообществами животных и растений.

Макеты условно делятся на два типа:

1.Макеты-модели.

Макет-модель представляет собой небольшую плоскость, закреплёнными на ней устойчивыми сооружениями (дома, церковь, светофор). Добавлением служат тематические фигурки-персонажи, обозначающие действия события. Мелкий транспорт (автомобили, самолёты). Наборы мелких фигур-персонажей (семьи, солдатики, сказочные персонажи, фантастические персонажи). Антураж (деревья, цветы)

2.Макеты-карты.

Макеты-карты представляют собой плоскости с обозначенными на них местами для расположения возможных объектов и несколькими ключевыми объектами-маркерами пространства. Так, на макете-карте «Улицы-города», цветом выделяются: дороги, площадка для зданий. Территория дополняется несколькими соразмерными объектами (дома, гаражи, бензоколонки) и дополнением служат предметы, обозначающие события-действия - это транспорт.

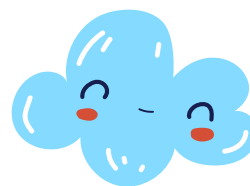
Макеты могут иметь разную тематику, но в процессе их реализации одновременно и параллельно решается несколько задач:

- Закрепление и обобщение знаний детей по той или иной теме.
- Активизация лексического словаря.
- Развитие монологической и связной речи.
- Развитие логического мышления, памяти, внимания, воображения, фантазии.
- Формирование навыков сочинительства.
- Развитие общей и мелкой моторики рук.
- Формирование творческих способностей.
- Воспитание доброжелательности.
- Развитие коммуникативных навыков.
- Умения работать в коллективе.

В процессе макетирования **развиваются интегративные качества личности** ребенка с ОВЗ:

1. Эмоциональная отзывчивость
2. Любознательность
3. Активность
4. Умение взаимодействовать с взрослыми и сверстниками

Объединив процессы создания макета и игры, педагоги смогут добиться того, что игра детей с макетом будет продолжаться в течение длительного времени. Придумывая единое игровое пространство, дополняя его новыми предметами и элементами, дошкольники смогут воплощать широкий спектр игровых замыслов, что в свою очередь будет способствовать развитию умений комбинировать известные события, создавать их новые сочетания.





Требования к макету:

1. Макет – фиксированная конструкция. Он должен быть устойчив, легко перемещаться с места на место, не бояться случайных сотрясений (в условиях большой группы детей это особенно важно), служить длительное время и в любой момент быть доступен дошкольникам для игры.

2. Самодельные макеты можно изготовить из тонкой фанеры, плотного картона, оклеенного цветной бумагой, линолеума и других подходящих материалов. При этом важно не забывать об эстетическом аспекте оформления.

3. Независимо от вида макета – напольный, настольный, подиумный (на специальных подставках), настенный (объекты на переднем плане, а изображения на заднем) – он должен быть удобным в обращении. Особый интерес для детей представляют макеты в специальных шкафах.

4. Наборы персонажей, аксессуаров к ним и сами макеты должны быть доступны дошкольникам для свободного выбора и игры. Хранить предметный материал лучше всего в пластмассовых лотках, тогда дети сами смогут выбирать нужные элементы в соответствии с замыслом игры.

5. Макеты должны быть безопасными и не иметь острых углов или мелких деталей, которые могут вызвать травмы детей.

6. Макеты могут быть цветными и привлекательными для детского восприятия. Яркие и разнообразные цвета помогут привлечь внимание детей и стимулировать их воображение.

7. Размеры и пропорции макетов должны быть соответствующими возрасту детей. Макеты должны быть достаточно крупными, чтобы дети могли легко управлять персонажами и аксессуарами.

8. Макеты должны быть функциональными и предлагать различные возможности для игры. Они могут иметь различные элементы, такие как двери, окна, лестницы, которые позволяют детям создавать разные сюжеты и сцены.



ЭТАПЫ РАБОТЫ ПО СОЗДАНИЮ МАКЕТА

Любой вид образовательной деятельности с детьми с ОВЗ на всех ее этапах требует от педагога грамотной организации и руководства. Макетирование не является исключением. Выделим основные этапы работы по созданию и применению макета.

1 этап – предварительная работа

- Обогащение личного опыта детей с ОВЗ (проведение бесед, рассматривание картин, и иллюстраций, прогулки и экскурсии, чтение художественной литературы и т.д.);
- Подготовка и сбор материала для создания макета.

Работа проводится совместно со взрослым, который помогает определиться детям с темой игры. Учитывая мнения детей, подготавливается и планируется работа по созданию макета. В старшем возрасте, как и в проектной деятельности, дети предлагают, как и из чего можно сделать, и что для этого необходимо. На этом этапе у детей формируется умение планировать и из множества вариантов выбрать наиболее оптимальный способ осуществления поставленной задачи.

2 этап – изготовление основы макета и наполнение его предметным материалом.

- Работа педагогов с воспитанниками на данном этапе включает элементы конструирования и художественно-изобразительного творчества в виде скульптурного моделирования из пластических материалов, формирование представлений о природных и культурных ландшафтах, искусстве архитектуры. Персонажи, дополнительные элементы, антураж, которые являются неотъемлемой частью макета и позволяют превратить его в игровое пространство, изготавливаются в процессе совместной продуктивной деятельности детей и воспитателей из бумаги, картона, проволоки, пластилина, соленого теста, природного и бросового материалов. В процессе создания макета каждый ребенок может выбирать наиболее привлекательный для него вид деятельности (конструирование, моделирование, лепку, аппликацию и т.д.).

• Занятия по конструированию и изобразительной деятельности целесообразно сопровождать художественным словом, народной музыкой, песнями. Таким образом, создается особая эмоциональная атмосфера увлеченности, стимулирующая творческую активность детей. Музыкальное сопровождение направляет и конкретизирует создаваемые образы, помогает ребенку осознать себя неотъемлемой частью культуры. Планируя занятия по тестопластике, необходимо учитывать, насколько хорошо дети владеют навыками лепки из соленого теста, способами и приемами декорирования изображений. Важно отметить, что на этом этапе уже начинается процесс игры с макетом.

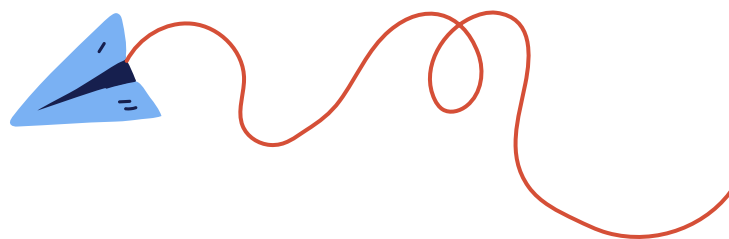
• Работа по созданию макетов также предполагает взаимодействие с родителями воспитанников, эффективность образовательного процесса зависит от их непосредственного участия. Педагогам следует активно подключать родителей к подбору материалов и изготовлению макетов в домашних условиях, участию в конкурсах на лучший семейный макет.

Важно, чтобы результаты совместного творчества не пылились на полках, а использовались как в самостоятельной детской игре, так и в процессе образовательной деятельности.

3 этап – развитие и активизация игры с макетом

• Созданное игровое пространство дополняется новым предметным материалом. Созданное игровое пространство и, в зависимости от замысла детей, пополняется и используется новый предметный материал, предметы-заместители.

• Педагоги совместно с детьми придумывают рассказы или сказки, которые в дальнейшем служат игровыми сюжетами.



ОРГАНИЗАЦИЯ ИГР ДЕТЕЙ С МАКЕТАМИ

Организация и проведение игр детей с ОВЗ с макетами требует от педагогов большого профессионального мастерства и такта, а также знания определенного алгоритма.



Так, игра с макетом должна начинаться уже в процессе его создание. При изготовлении макета необходимо широко использовать игровые приемы и ситуации. Процесс макетирования, построенный на игровых методах и приемах, как правило, перерастает в увлекательную игру.

Наполняют и дополняют макет предметным материалом сами дети, но воспитатель может помочь им, предложив те или иные сочетания игровых предметов.

Подбирать предметный материал к макетам следует в зависимости от уровня развития игры воспитанников. Это могут быть универсальные (условно-обобщенные) персонажи или определенной тематики либо их сочетания. Периодически по мере угасания интереса детей к ним педагог должен заменять персонажи новыми.

Для развития у дошкольников воображения и творчества в группе можно поместить ящик с предметами-заместителями: крышками от пластмассовых коробок и пузырьков, пластиковыми баллонами разнообразной формы, деталями различных конструкторов и мозаик, палочками, трубочками, кусками поролона, пенопласта и т. д. Главное требование - их безопасность для детей. Воспитанникам, которым не удастся сразу подобрать предметы-заместители вместо недостающих игрушек при обыгрывании построек, воспитатель должен подсказывать возможные варианты замены предметов, направлять их на поиск новых оригинальных решений.

Придать творческий импульс игре можно, соединив, в одном макете фигурки-персонажи с подходящим антуражем из двух-трех разных тематических контекстов. Такой набор, требующий выстраивания воображаемой ситуации и сюжетных событий, объединяющих разные смысловые контексты, к которым относятся персонажи, расширит смысловое пространство игры.



Каждый из макетов может использоваться в отдельности или в сочетании с другими, что также служит дополнительным стимулом к новым сюжетным коллизиям. Дошкольники совместно строят и творчески развивают сюжеты игр, общаются, сочиняют, фантазируют, комбинируют разные события, согласовывая в общем сюжете индивидуальные замыслы, прогнозируют ответное ролевое поведение, комментируют зоны действия.

В играх с макетами дети одновременно выступают в роли режиссера, декоратора и актера, что положительно сказывается на развитии воображения, творческого мышления, способствует интеллектуальному развитию дошкольников.

Подводя итог, следует отметить, что макет-это центральный элемент, организующий предметную среду, для игры с мелкими игрушками. Он выступает в роли «пускового организма», способствующего разворачиванию воображения и детского творчества, где педагог, не принимая непосредственного участия в игре, выступает, как создатель проблемно-игровых ситуаций и помощник в реализации игровых замыслов. То есть воспитатель направляет замысел детей вопросами «Что было дальше», «Что с ними случилось» и т.д. Макет поднимает игру к сюжетосложению на новый уровень, содействует общему развитию дошкольников. Является связующим звеном разных форм взросло-детской и свободной детской активности.

В групповой комнате должны быть задействованы три пространственные зоны: пол, стены, потолок. С одной стороны, это призвано обеспечить концентрацию внимания на выделяемых фрагментах, а с другой стороны направлено на обеспечение комфортного пребывания ребёнка в детском саду. Поэтому предлагают для удобства в группах делать настенные макеты. Это позволит каждому ребёнку реализовать свои игровые возможности, творческие способности. При этом педагог выступает в роли наблюдателя и получает много полезной и ценной информации о своих детях.

На сегодняшний день большое значение уделяется гендерному воспитанию. Поэтому рекомендуется в группах иметь макеты для девочек и макеты для мальчиков.

ИГРОВЫЕ СЦЕНАРИИ И МЕТОДЫ ДЛЯ РАСШИРЕНИЯ СВОЙ СОЦИАЛЬНО-ИГРОВОГО ОПЫТА ЧЕРЕЗ РАБОТУ С МАКЕТАМИ

Макеты являются эффективным инструментом для развития социально-игрового опыта детей с ограниченными возможностями здоровья. Они позволяют детям взаимодействовать с окружающим миром и развивать различные навыки через игровую активность. В этой главе представлены игровые сценарии и методы, которые помогут детям с ОВЗ расширить свой социально-игровой опыт через работу с макетами.

Игровые сценарии с макетами

1. «Городская улица»

Цель: Расширить знания детей о ближайшем окружении – улице города.

Задачи:

- Замечать особенности строения зданий и объектов культуры на улице.
- Стимулировать диалогическую и монологическую формы речи.
- Реализовывать в играх с макетом продукты конструктивной деятельности детей, такие как дома, храмы, карусели.
- Закрепить знания безопасного поведения на улице.
- Развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры "Городская улица"

1. Педагог показывает детям макет городской улицы, на которой расположены различные здания и объекты.
2. Дети обсуждают и называют здания и объекты, которые они видят на улице (например, школа, магазин, парк, аптека и т.д.).
3. Педагог ставит фигурки людей на улице и предлагает детям рассказать, что они делают на этой улице (например, идут в магазин, играют в парке, идут в школу и т.д.).
4. Дети могут самостоятельно двигать фигурки людей по улице и создавать свои собственные ситуации и истории.

5. Педагог задает вопросы, чтобы стимулировать диалогическую и монологическую речь детей. Например, "Какие здания находятся на этой улице?", "Куда вы хотели бы пойти на этой улице?" и т.д.

6. Дети могут использовать различные элементы макета, такие как машинки, деревья, чтобы создавать разнообразные ситуации и игры на улице.

7. Педагог закрепляет знания безопасного поведения на улице, обсуждая правила дорожного движения и безопасного поведения в общественных местах.

8. Игра продолжается, пока дети активно участвуют и наслаждаются игровым процессом.

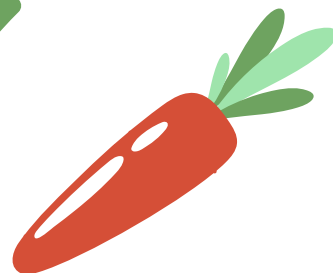
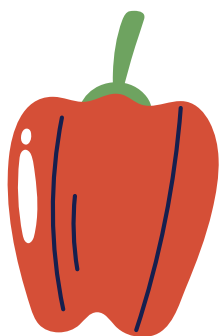
В ходе игры, дети смогут расширить свои знания о городской среде, развить свою речь, моторику и социальные навыки, а также насладиться творческим процессом создания собственных игровых ситуаций на улице города.

2. «Сад и огород»

Цель: Реализация в игре-макете представлений о саде и огороде.

Задачи:

- Развернуть игру на основе представлений детей о способах выращивания овощей и фруктов.
- Упражнять в определении понятий «Овощи» и «Фрукты».
- Развивать диалогическую и монологическую речь, продуктивную деятельность, ориентировку в пространстве и счет.
- Закрепить знания детей о безопасности поведения в саду и огороде.





Ход игры «Сад и огород»

1. Педагог предлагает детям игру-макет сада и огорода, где размещены различные растения и инструменты.
2. Дети выбирают роли: садовника и фермера.
3. Садовник объясняет фермеру, как правильно ухаживать за растениями, поливать их, удалять сорняки и собирать урожай.
4. Фермер следует инструкциям садовника и начинает заботиться о растениях, используя инструменты и собирая урожай.
5. Дети могут обсуждать процесс выращивания овощей и фруктов, их особенности и полезные свойства.
6. Педагог задает вопросы, чтобы стимулировать диалогическую и монологическую речь детей. Например, "Какие растения мы выращиваем в саду и огороде?", "Какие плоды и овощи вы хотели бы собрать?" и т.д.
7. Дети могут использовать различные элементы макета, чтобы создавать разнообразные ситуации и игры в саду и огороде.
8. Педагог закрепляет знания о безопасности поведения в саду и огороде, обсуждая правила использования инструментов и ухода за растениями.
9. Игра продолжается, пока дети активно участвуют и наслаждаются игровым процессом, ухаживая за растениями и собирая урожай.

Через игру "Сад и огород" дети смогут развить свои навыки взаимодействия с природой, узнать больше о различных овощах и фруктах, а также насладиться творческим процессом заботы о растениях и сбора урожая.

3. «Поход в магазин»

Цель: Развитие навыков покупок и финансовой грамотности.

Задачи:

- Имитировать посещение магазина и осуществление покупок.
- Развивать навыки подсчета денег и сдачи.
- Стимулировать коммуникативные навыки при общении с продавцом.
- Закрепить знания о различных продуктах и их ценах.

Ход игры «Поход в магазин»

1. Подготовка:

- Подготовьте игровую обстановку, создавая магазин с помощью макета или игрушек.
- Разместите различные продукты на полках или столе.
- Распределите деньги между игроками.

2. Начало игры:

- Игроки выбирают роли: продавца и покупателя.
- Продавец приветствует покупателя и предлагает помощь.

3. Покупка продуктов:

- Покупатель выбирает продукты, которые хочет купить, и сообщает их продавцу.
- Продавец называет цену каждого продукта, а покупатель считает общую сумму.
- Покупатель передает деньги продавцу, а продавец дает сдачу, если необходимо.

4. Завершение игры:

- Покупатель благодарит продавца за покупки.
- Игроки меняются ролями и продолжают игру.

Примечание: В процессе игры можно варьировать сложность, добавлять новые продукты, устанавливать цены и использовать различные коммуникативные задания для развития навыков покупок и финансовой грамотности у детей.



4. «Врачебный кабинет»

Цель: Развитие понимания о здоровье и медицинских процедурах.

Задачи:

- Имитировать посещение врача и проведение осмотра.
- Развивать коммуникативные навыки при общении с врачом.
- Упражняться в роли пациента и врача.
- Закрепить знания о правилах гигиены и здорового образа жизни.

Ход игры "Врачебный кабинет"

1. Подготовка:

- Подготовьте игровую обстановку, создавая макет врачебного кабинета с различными медицинскими инструментами и принадлежностями.

- Распределите роли между игроками: врача и пациента.

- Объясните правила игры и цель визита врача.

2. Начало игры:

- Пациент объясняет врачу свои симптомы или проблему со здоровьем.

- Врач задает дополнительные вопросы, чтобы лучше понять состояние пациента.

- Врач предлагает необходимые медицинские процедуры или осмотры для диагностики.

3. Медицинские процедуры:

- Врач проводит осмотр пациента, используя медицинские инструменты и принадлежности.

- Он объясняет каждую процедуру и спрашивает пациента о его самочувствии.

- Врач записывает результаты осмотра и делает предварительные выводы.

4. Диагноз и рекомендации:

- Врач объясняет пациенту свой диагноз и рассказывает о необходимых лечебных мероприятиях.

- Врач может дать пациенту рецепт на лекарства или рекомендации по изменению образа жизни.

- Пациент задает дополнительные вопросы, если они есть, и выражает благодарность врачу.

5. Завершение игры:

- Игроки меняются ролями, чтобы каждый имел возможность сыграть и врача, и пациента.

- Игра продолжается с новыми симптомами и медицинскими проблемами.

Примечание: Игра "Врачебный кабинет" поможет детям развить понимание о здоровье, медицинских процедурах и правилах гигиены. Она также стимулирует коммуникативные навыки и упражняет детей в ролях пациента и врача.

5. «Путешествие по странам»

Цель: Расширить знания детей о разных странах и культурах.

Задачи:

- Представить игровой макет разных стран и достопримечательностей.

- Развивать географические знания и межкультурное понимание.

- Стимулировать коммуникативные навыки при общении о различных культурах.

- Закрепить знания о флагах и символах разных стран.

Ход игры "Путешествие по странам"


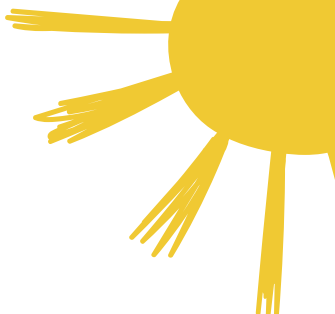
1. Подготовка:

- Создайте игровой макет, представляющий различные страны и их достопримечательности.

- Расположите макеты стран и флаги на столе или полке.

- Разместите информационные карточки с фактами о каждой стране.

- Распределите игрокам паспорта и монеты для использования в игре.

- 
- 
2. Начало игры:
 - Игроки выбирают паспорта и получают некоторое количество монет.
 - Один игрок начинает игру в качестве "путешественника".
 - Путешественник выбирает страну, которую он хочет посетить, и объявляет ее название.
 3. Путешествие по стране:
 - Путешественник рассказывает о достопримечательностях и культуре выбранной страны.
 - Остальные игроки могут задавать вопросы о стране и ее культуре.
 - Игроки могут использовать монеты, чтобы купить информационные карточки с фактами о стране.
 4. Сбор сувениров:
 - Каждый игрок имеет возможность собрать сувениры с каждой посещенной страны.
 - Сувениры представлены в виде игровых фишек или магнитов.
 - Игроки могут торговаться между собой, используя монеты, чтобы получить желаемые сувениры.
 5. Переход в следующую страну:
 - Путешественник выбирает следующую страну для посещения.
 - Игроки продолжают обсуждать и изучать культуру каждой страны.
 - Игра продолжается, пока все игроки не посетят несколько стран и не соберут достаточно сувениров.
 6. Завершение игры:
 - Игроки собираются вместе, чтобы поделиться своими впечатлениями о путешествии.
 - Они обсуждают, что они узнали о разных странах и культурах.
 - Игроки могут создать коллективный альбом путешествий, добавляя фотографии и факты о каждой посещенной стране.

Методы работы с макетами

1. Мастерская по изготовлению домов, каруселей, фигурок людей.
2. Игра «Экскурсовод».
3. Речевая ситуация на тему «Необычные дома на улице Горького», «Место отдыха и развлечений», «Дорога и тротуары», «Дорожное движение».
4. Проблемная ситуация

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ПОЛИФУНКЦИОНАЛЬНОГО ПРИМЕНЕНИЯ МАКЕТА В ТЕМАТИЧЕСКОМ КОМПЛЕКСЕ «ХЛЕБ ВСЕМУ ГОЛОВА»

Цель и задачи	Активизация словаря	Маркеры пространства	Перечень элементов	Формы организации
<p>Цель; Реализация в игре модели: «Как хлеб на стол пришел».</p> <p>Задачи</p> <p>1. Организовать игру по представлениям детей о процессе выращивания и выпечки хлеба.</p> <p>2. Стимулировать диалогическую и монологическую речь.</p> <p>3. Реализовывать в играх с макетом продуктов конструктивной, изодейтельности детей: , модель мельницы, элеватора, изделия из соленого теста и др.)</p> <p>5.. Воспитывать бережное отношение к хлебу и труду.</p>	<ul style="list-style-type: none"> *колосок; *урожай. *мельница *мельник; *мука; *элеватор * зерно; *комбайн; *комбайнер; *борона; *сеялка; *хлебозавод; *пекарня; *выпечка; * булочная 	<p>1.Ландшафтная основа: *обозначение поля. *обозначение поселения.</p> <p>2.Объемные элементы макета: (маркеры пространства) *элеватор *мельница. *хлебозавод *магазин.</p>	<p>1.Вариативные элементы: *комбайн; *грузовые машины; *пластмассовые фигурки людей; * символы погодных явлений (тучка, дождь, солнце).</p>	<p>1.Мастерская по изготовлению мельницы, элеватора, хлебобулочных изделий.</p> <p>2.Речевая ситуация на тему «Расскажи другу как хлеб на стол пришел». Игра «Экскурсовод»;</p> <p>3.Проблемная ситуация «Помоги бабушке испечь колобок»</p> <p>5.Опыты: сеем, месим,«дрожжи дышат», сухари</p> <p>5.Беседа «Как вырастает колосок».</p> <p>6. Игра драматизация по сказке «Колосок»</p> <p>7.Режиссерские игры «Уборка урожая», «Посевная».</p> <p>8.Беседа о гигиене, о пользе хлеба,</p> <p>9.Чтение художественной литературы,</p> <p>10.Заучивание стихов, пословиц, поговорок о хлебе и труде</p>



ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ПОЛИФУНКЦИОНАЛЬНОГО ПРИМЕНЕНИЯ МАКЕТА В ТЕМАТИЧЕСКОМ КОМПЛЕКСЕ «ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ»

Цель и задачи	Активизация словаря	Маркеры пространства	Перечень элементов	Формы организации
<p>Цель: Реализация представлений о домашних животных в игре.</p> <p>Задачи:</p> <ol style="list-style-type: none">1.Развернуть режиссёрскую игру на основе знаний о домашних животных об уходе, питании, поведении домашних животных..2.Развивать монологическую и диалогическую речь.4. Организовать конструирование элементов и декорирование макета	<ul style="list-style-type: none">*скотный двор;*пастух.*детеныши*будка*загон*сено*ферма*корыто*корм	<ol style="list-style-type: none">1.Ландшафтная основа подворья:2.Объемные элементы:<ul style="list-style-type: none">*деревья*кустарники*дом хозяйки.*будка*загон	<ol style="list-style-type: none">1.Вариативные элементы:<ul style="list-style-type: none">*мелкие игрушки - животные;*пластмассовые фигурки овощей и фруктов (корм для животных);* фигурки людей;	<ol style="list-style-type: none">1.Мастерская по изготовлению овощей, фруктов, костей для собаки, блюдце с молоком для кошки;2.Составление и отгадывание загадок – описаний.3.Проблемная ситуация «Помоги животному найти своего детеныша»4.Беседа на тему: «Какую пользу приносит домашнее животное человеку»5..Режиссерская игра «Ферма».

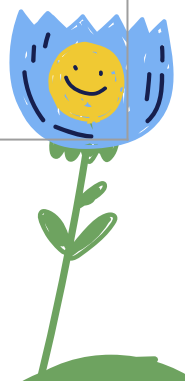
ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ПОЛИФУНКЦИОНАЛЬНОГО ПРИМЕНЕНИЯ МАКЕТА В ТЕМАТИЧЕСКОМ КОМПЛЕКСЕ «УЛИЦА ГОРОДА»

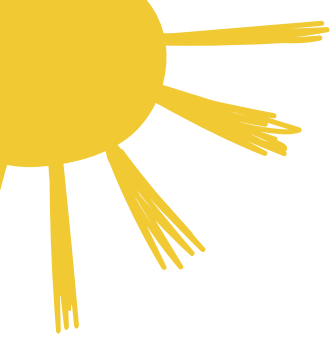
Цель и задачи	Активизация словаря	Маркеры пространства	Перечень элементов	Формы организации
<p>Цель: Реализация в игре-макете модели: «Улица города».</p> <p>Задачи: 1.Расширить знания детей о ближайшем окружении – улице Горького (замечать особенности строения зданий, объектов культуры).</p> <p>2.Стимулировать диалогическую и монологическую формы речи.</p> <p>3.Реализовывать в играх с макетом продукты конструктивной деятельности детей: (дома, храм, карусели);</p> <p>4.Закрепить знания безопасного поведения на улице.</p> <p>5.Закреплять ориентировку в пространстве.</p>	<ul style="list-style-type: none"> *улица *тротуар *перекресток *легковой, грузовой спец транспорт; *пешеходы *водители *здания: кирпичные, - деревянные, - одноэтажные, *музыкальная школа; *Церковь *садПушкина *стройка 	<p>1.Ландшафтная основа: *Карта улицы Горького</p> <p>* проезжая часть , тротуар,</p> <p>2.Объемные элементы</p> <p>* строения с характерным и признаками</p> <p>*ворота сада им. Пушкина.</p> <p>*деревья</p> <p>*дорожные знаки</p>	<p>1.Вариативные элементы: *машинки</p> <p>*элементы украшения газонов</p> <p>*мелкие пластмассовые игрушки (кошки, собаки, птицы)</p> <p>*символические элементы (картонные фигурки людей)</p>	<p>1.Мастерская по изготовлению домов, каруселей, фигурок людей;</p> <p>2.Игра «Экскурсовод»;</p> <p>3.Речевая ситуация на тему « Необычные дома на улице Горького» (церковь, школа искусств); «Место отдыха и развлечений» (сад им. Пушкина и школа искусств); «Дорога и тротуары»; «Дорожное движение»</p> <p>4.Проблемная ситуация «Как Незнайке вернуться из сада им. Пушкина в детский сад?»</p> <p>5.Беседа: «Какие здания находятся около детского сада?.. напротив .слева, справа?».</p> <p>6.Составление загадок – описаний.</p> <p>7.Режиссерские игры «Улица города», «Экскурсия по улице Горького»(по сезонам)</p> <p>8. Беседы:«Как мы отдыхали в саду им. Пушкина».</p>



ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ПОЛИФУНКЦИОНАЛЬНОГО ПРИМЕНЕНИЯ МАКЕТА В ТЕМАТИЧЕСКОМ КОМПЛЕКСЕ «САД И ОГОРОД»

Цель и задачи	Активизация словаря	Маркеры пространства	Перечень элементов	Формы организации
<p>Цель: Реализация в игре – макете представлений о саде и огороде. Задачи: 1.Развернуть игру на основе представление детей о способах выращивании овощей и фруктов. 2.Упражнять в определении понятий «Овощи», «Фрукты». 3.Развивать диалогическую и монологическую речь, продуктивную деятельность ориентировку в пространстве, счет 4.Закрепить знания детей о безопасности поведения в саду и огороде. 7.Театр по сказке «Пых».</p>	<p>*овощи, фрукты; *ягоды. *садовод *овощевод; *садовые деревья; *кустарники *корнеплоды; *грядки; *сад; *огород; *урожай</p>	<p>1.Ландшафтная основа: *обозначение огорода *обозначение сада. 2.Объемные элементы макета: *дом хозяина *садовые деревья. *грядки.</p>	<p>1. фигурки овощей и фруктов; * фигурки людей; *мелкие пластмассовые игрушки (кошки, собаки, птицы) *символические элементы (картонные фигурки, символы овощей: морковь - оранжевый кружок, лук – желтый кружок).</p>	<p>1.Мастерская по изготовлению овощей, фруктов, грядок. 2.Рассказывание сказки «Пых»; 3.Речевая ситуация на тему «Расскажи другу какие овощи и фрукты выросли у хозяйки». 4.Проблемная ситуация «Помоги хозяйке собрать овощи и фрукты на базар» 5.Игра «Вершки и корешки». 6.Составление и отгадывание загадок-описаний. 7.Режиссерская игра «Посади огород», «Собери урожай». 8.Беседа о гигиене, о витаминах, о пользе продуктов.</p>





**Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение муниципального
образования г. Краснодар
"Детский сад комбинированного вида №179
"Дюймовочка"**

2023

