

Игровой модуль - трансформер



Чернова
Татьяна Владимировна,
воспитатель
Красноярский край
г. Зеленогорск
МБДОУ д/с №14

Тема: Ознакомление с окружающим миром в его разнообразии и взаимосвязях

Цель: расширение представлений воспитанников об окружающем мире, мире социальных отношений на основе дидактических упражнений и свободной игровой деятельности средствами игрового модуля-трансформера.

Задачи:

- расширять представления детей о разнообразии видов в мире животных, естественных условиях их обитания, экологических взаимосвязях;
- обогащать представления о социальной действительности (правила безопасности, взаимоотношения людей);
- содействовать становлению игровых компетенций воспитанников.
- расширение словарного запаса и развитие связной речи воспитанников.

Возраст: с 4 до 7 лет.

Ожидаемый результат: расширятся представления воспитанников о многообразии мира животных и естественных условиях их обитания, экологических взаимосвязях; обогатятся представления о социальной действительности, правилах безопасности.



Список использованных материалов: две жестких папки, прищепки, резинки, картинки заставки, цветная и белая бумага, набор игрушек животных, картинки с животными и растениями, вкладыши, бросовый материал, ракушки, собственные работы детей (рисунки, аппликация).
Важное условие: Материал подбирается с учетом возрастных, индивидуальных особенностей детей, их интересов, а также в зависимости от образовательных задач.



Две жестких папки, прищепки и декорации позволяют создать любое пространство для игры и дидактических упражнений.

Дидактическое упражнение «Кто где живет»



Описание: ребенку предлагается набор обитателей разных природных зон (пустыня – Север, море-река и т.д.) и предлагается распределить животных по месту обитания.

Цель: закрепление представлений об особенностях жизни животных в зависимости от среды обитания.



Дидактическое упражнение «Сделай домик для животных»



Описание: воспитанник выбирает животное или несколько животных и конструирует место обитания этого животного. После того как место обитания создано, ребенку предлагается рассказать о животном и о том где оно обитает.

Цель: закрепление представлений о среде обитания, развитие связной речи.



Дидактическое упражнение «Помоги Маше дойти до дома» и «Наша улица»



Описание: Ребенку предлагается игровое поле «Дорога» и набор дидактического материала по теме дорожная безопасность.

«Помоги Маше»: Создана опасная ситуация (отсутствие светофора, пешеходного перехода). Дается задание: «помоги Маше добраться до дома безопасно. Ребенок помогает персонажу, расставляя дорожные знаки, объекты, обеспечивающие безопасность.

«Наша улица»: Детям предлагается бросовый, изобразительный, строительный материалы. Дается задание: создать на макете модель улицы рядом с детским садом и домом.

Цель: формирование представлений о безопасном поведении на улицах города.



Дидактическое упражнение «Кто живет у бабушки во дворе?»



Описание: Ребенку предлагается комплект игрушек диких и домашних животных. На игровом модуле выстраиваются декорации деревенского подворья.

Ребенку предлагается выбрать домашних животных и расселить их во дворе в «жилища» (коровник», «конура» и т.д.).

Цель: развитие умения классификации, закрепление названий жилищ домашних животных

Дидактическое упражнение «Обустрой русскую избу»

Описание: Ребенку предлагаются уменьшенные копии (игрушки) предметов домашнего обихода в традиционной русской культуре.

Ребенок обустривает русскую избу, называя предметы традиционного обихода. Усложняется упражнение за счет того, что ребенку предлагают набор игрушек для современной квартиры и традиционной русской избы. Предлагается объяснить выбор предметов.

Цель: формирование представлений о традиционной русской культуре.



Описание результатов



- Воспитанники знают и выполняют правила безопасного передвижения по улицам города, во дворе.
- Умеют дифференцировать животных по месту обитания.
- Могут смоделировать среду обитания животных.
- Самостоятельно создают пространство для режиссерской игры на основе модуля-трансформера.

Игровой модуль – трансформер – многофункциональное пособие. Комплекс игр и дидактических упражнений может быть расширен в зависимости от поставленных образовательных задач. Модуль-трансформер активно используется детьми в самостоятельных режиссерских играх.