

Краткое описание структуры сюжетно – ролевой игры «Экспедиция в Арктику»

Цель: развивать умение комбинировать различные тематические сюжеты в единый игровой сюжет.

Задачи:

- расширять представления детей о животных Арктики, их приспособлении к условиям северного климата;
- активизировать речь и мышление в ходе решения проблемных ситуаций;
- формировать умение творчески развивать сюжет, создавать игровую обстановку с учетом темы игры и воображаемой ситуации;
- закреплять умения моделировать игровой диалог, взаимодействие со сверстниками, взрослым, как с игровыми партнерами;
- поддерживать самостоятельность, инициативу детей, воображение, формировать положительную самооценку;
- развивать творческие компетенции при создании игровой среды;
- воспитывать бережное отношение к природе, умение видеть ее красоту.

1 этап. Расширение представлений об условиях жизни и животном мире Арктики.

Центр науки

1. Видеоэкскурсия «Животные Арктики», просмотр фильма «Арктика».
2. Рассмотрение энциклопедий, журналов, иллюстраций.
3. Просмотр мультфильмов об Арктике (из серии «Хочу все знать», «Умка», «Умка ищет друга»).
4. Опытно – экспериментальная деятельность: «Как белый медведь забирается на айсберг», «Вечная мерзлота», «Очищение воды» и др.
5. Знакомство с картой, компасом.
6. Беседы об Арктике («Животные Крайнего Севера», «Кто помогает рыбакам», «Кто такие полярники», «Исследования в Арктике», «Приспособление животных к жизни в Арктике»; викторина «Кто в Арктике живет».

Центр книги

1. Чтение художественной литературы: Ю. Яковлев «Умка», А. Бродский «Белый медведь», А. Ткаченко «Сказки северного сияния», Н. Сладков «Во льдах», «Птичий базар», С. Успенский «Родина белых медведей», Е. Марысаев «Северные новеллы», А. Членов «Как Алешка жил на Севере»; загадки о животных.
2. Заучивание стихотворений: Р. Ромозанов «Морж», «Тюлень», «Белый медведь».
3. Составление описательных рассказов по картине и по опорной схеме.

Центр игры: дидактические и развивающие игры: «Кто работает на судне», «Кому, что нужно для работы», «Кто, где живет», «Зоологическое лото», «Чьи следы»; с/р игры «На льдине», «Полярная станция», «Эскимосы».

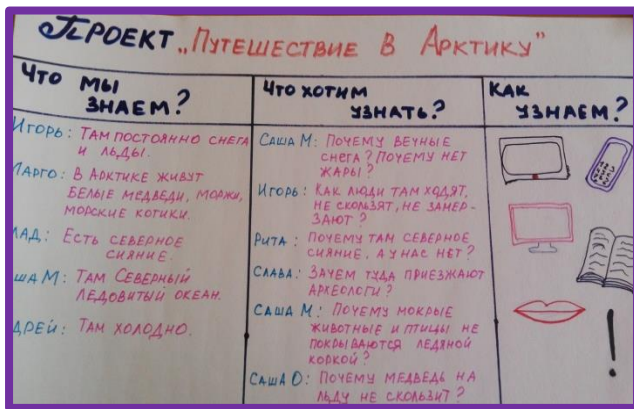
Мастерская «Есть идея!»: изготовление макета «Арктика»; поделки «Морж», «Белый медведь», оригами «Северная рыба», «Ледокол».

Центр искусства: рисование «Арктика», «Белый медведь», «Полярная станция»; коллаж «На льдине»; рисование и лепка животных.

Центр движения: подвижные игры: «Олени упряжки», «Меткие охотники», «Охота моржей».

2 этап. Постановка проблемы, принятие задачи.

В группе был запущен проект «Путешествие в Арктику». У Саши М. возник вопрос «Покрывается ли ледяной корочкой шкура мокрых животных?». Чтобы ответить на него воспитанники решили отправиться в Арктику и провести исследования.



3 этап. Метод «Банк идей».

Выдвижение идей:

- каким видом транспорта будут добираться до Арктики;
- какие вещи возьмут с собой – теплые вещи, защитные очки, компас, карту, приборы для исследований и др.;
- что может произойти по пути в Арктику - шторм на море, пробоина в судне, работа водолазов; лов рыбы, спасение дельфинов и помощь им; встреча с пиратами, кок усыпляет их, связываем, сдаем полиции; человек за бортом, спасение и лечение его; Умка на льдине, спасаем, помогаем найти маму;
- какие исследования проведут – наблюдение за погодой и животными, пробы почвы, земли, воды, замеры уровня воды и толщины льда;
- чем закончится путешествие – на ученом совете доложат результаты исследований

4 этап. Создание предметно - игровой среды.

1. Создание игровой зоны «Арктика»: ледовое покрытие – белая ткань, Северный Ледовитый океан – голубая ткань, льдины – модули, цветная ткань – северное сияние; коробка с неоформленным материалом.
2. Мастерская «Есть идея!» – преобразование корабля в ледокол; изготовление атрибутов из бросового материала (наушники, очки, капитанская шапка и др.).

5 этап. Игровая и экспериментальная деятельность детей.

1. Игровая деятельность: «Путешествие в Арктику» и «Исследование Арктики»
2. Детское экспериментирование

Опыт №1. Сухая рука, опущенная в воду, стала мокрой. Рука, смазанная жиром – покрылась капельками воды. Легко встряхнув рукой, их можно удалить.

Вывод: Шерсть и кожный покров животных покрыты тонким слоем жира, и поэтому они не намокают. Животные в Арктике не замерзают, т. к. им достаточно хорошенько встряхнуться, и они становятся сухими, и не покрываются слоем льда.

Опыт №2. «Загадочное пёрышко» Опустив пёрышко в воду, дети убедились, что оно в воде не тонет и остаётся сухим. Вывод: перо у птиц также смазано тонким слоем жира, и поэтому птицы, ныряющие в воду за рыбой, остаются сухими.

6 этап. Рефлексия.

Когда интерес детей к игре начал угасать, перед входом в игровую зону выставили знак «закрыто». Вместе с детьми вспомнили, во что играли, припомнили яркие моменты игры, рассказали, что нового узнали. Оформили альбом «Экспедиция в Арктику».

3. Ссылка на подборку видеофрагментов с образовательного события.

<https://www.youtube.com/watch?v=hWsgjnb6DM>