

Государственное бюджетное образовательное учреждение  
Средняя общеобразовательная школа №1874  
дошкольное отделение «Аистенок»

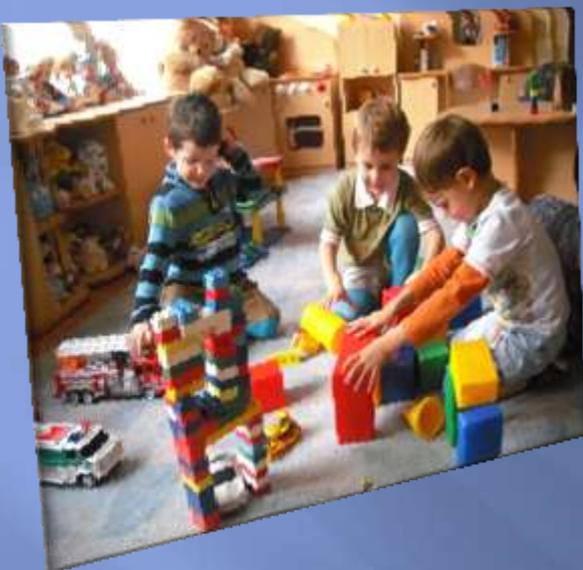
*«Игровые обучающие  
ситуации – путешествия,  
как эффективное средство  
познавательного развития  
детей дошкольников»*

Из опыта работы воспитателя  
Чиликиной Зинаиды Алексеевны

Удовлетворить детскую любознательность, вовлечь ребенка в активное освоение окружающего мира позволяет игра. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Она подчас становится трудом подлинно напряженным и через усилие ведет к удовольствию.



Игра была и остается основной формой работы с детьми и ведущим видом их деятельности.



Если игра, организованная воспитателем для процесса обучения, имеет определенную дидактическую цель, то такую форму игры называют игровой обучающей ситуацией (ИОС).



# Основными характеристиками игровой обучающей ситуации являются:

- Короткий и несложный сюжет;
- Оснащение необходимыми игрушками, атрибутикой;
- Специально организованное игровое пространство;
- Наличие дидактической цели и воспитательной задачи;
- Обязательное проведение и руководство игрой взрослым.



# Можно выделить несколько типов ИОС.



ИОС с игрушками-аналогами – изображениями реально существующих предметов и объектов – могут быть использованы во всех возрастных группах. Игрушки-аналоги замечательны тем, что с их помощью у детей начиная с 2-3-летнего возраста можно формировать отчетливые представления о специфических особенностях, например, живых существ на основе типичных признаков, причем сопоставлять изображения можно не только с реальными объектами, но и с их изображениями на репродукциях картин, наглядных пособиях.



ИОС с литературными персонажами - используют куклы, изображающие персонажей произведений, хорошо знакомых детям. Это герои любимых сказок, рассказов, диафильмов, мультфильмов. Они воспринимаются детьми эмоционально, формируют воображение, становятся объектами подражания.



# Типы ИОС.



Игровые обучающие ситуации-упражнения целесообразно проводить начиная со средней группы, когда ребенок является не только слушателем, но и активным участником. Включаясь в ситуацию-упражнение, дети тренируются в выполнении определенных игровых действий и связывании их в сюжет, учатся регулировать взаимоотношения со сверстниками в рамках игрового взаимодействия.



Игровые обучающие ситуации-иллюстрации используются в работе с младшими дошкольниками. Основу содержания ситуаций-иллюстраций составляют литературные художественные произведения. С помощью различных игровых материалов и дидактических пособий воспитатель демонстрирует детям образцы социально приемлемого поведения, а также активизирует их навыки эффективного общения.



# Типы ИОС.



Игровые обучающие ситуации-проблемы и ситуации оценки проводятся в старшем дошкольном возрасте. В ситуациях-проблемах взрослый привлекает внимание ребенка к своему эмоциональному состоянию и состоянию других персонажей. Активно участвуя в таких ситуациях, ребенок находит выход своим чувствам и переживаниям, учится осознавать и принимать их, постепенно овладевает умениями предвосхищать реальные последствия своих поступков и на основе этого встраивать дальнейший сюжет игры и произвольно изменять свое игровое и речевое поведение.

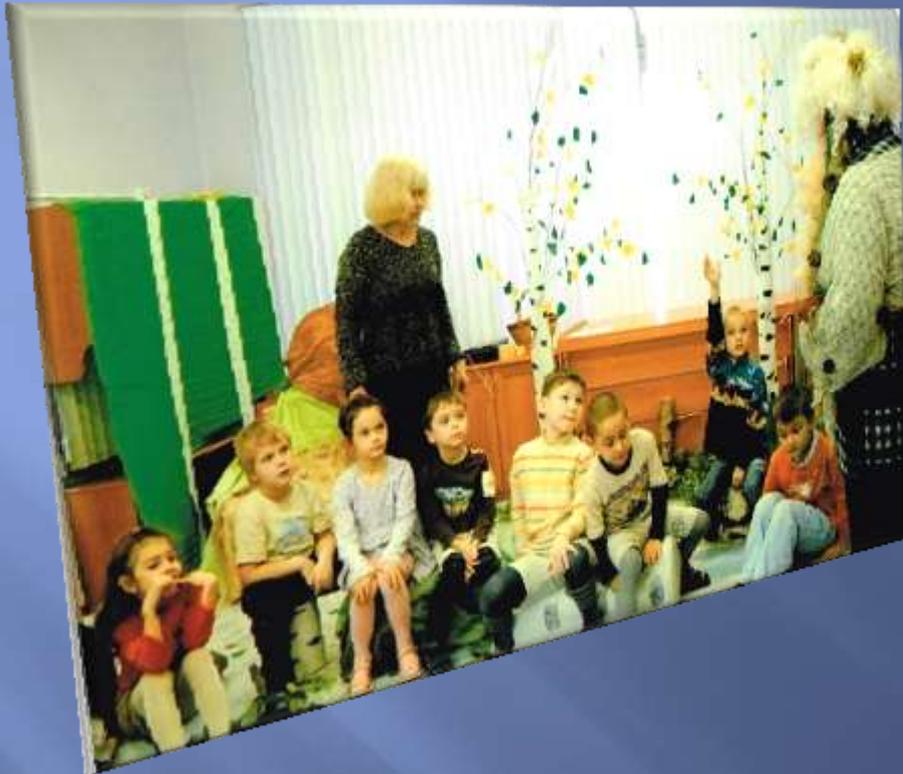
Ситуации-оценки предполагают анализ обоснование принятого решения, его оценку со стороны самих детей. В этом случае игровая проблема уже решена, но от взрослого потребуется помочь ребенку проанализировать и обосновать решение, оценить его.



ИОС в виде воображаемого путешествия: достаточно примечательных мест города, зоопарка и др. Дети в игровой форме получают новые знания и закрепляют ранее полученные. Роль экскурсовода в игре исполняет воспитатель.



Путешествие – это целевое движение куда-то, зачем – то. Это может быть и путешествие в намеченное место, преодоление пространства и времени и совершение практических действий



Игры – путешествия имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра – путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает необычное, простое – через загадочное, трудное - через преодолимое, необходимое – через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его.

# «Лесная полянка».



Цель игры-путешествия - усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими.



Лесовичок на волшебном экране  
показывает детям свои владения.



Лесовичок загадывает детям  
загадки, после правильного  
ответа отгадка появляется  
на волшебном экране.



Дети видят на экране различные грибы  
и говорят какие из них съедобные,  
а какие несъедобные.



Дети показывают Лесовичку как двигаются зайки, лисички, медведи, одновременно проговаривают слова.



Логопед вместе с Лесовичком играют с детьми в дидактическую игру «Подскажи словечко».



На интерактивной доске дети играют в игры «Четвертый лишний» и «Кто что любит».



На магнитных досках дети делают лесным обитателям «запасы на зиму».



# «В гости к Лесовичку»

Игры-путешествия  
обостряют внимание, наблюдательность,  
осмысление игровых задач, облегчают преодоление  
трудностей и достижение успеха.



Перед походом воспитатель по физической культуре проводит тренировки, чтобы детям легче было преодолевать препятствия.



Вот и первые трудности похода, нужно перепрыгнуть через широкий ручей и пройти по кочкам через болотистое место.



Дети слушают звуки  
осеннего леса:  
шелест листьев, пение птиц,  
журчание ручья.



Дети знакомятся с Лесовичком и узнают,  
что по дороге ему пришлось спасти зайчика  
от лисы, помочь белочке повесить грибочек  
на сучок и вообще у него очень много дел в  
лесу.



Лесовичок беседует с детьми о лесе.  
Какие изменения происходят в лесу осенью?



Дети собирают поломанные листочки  
и называют с какого они дерева.



Танец с листиками.



Под елкой дети находят мешочек с орешками,  
Лесовичок предлагает покатать их между  
ладошек, одновременно проговаривая слова.



Дети помогают Лесовичку набрать грибов,  
Каждый говорит, какой это гриб и  
съедобный он или несъедобный.



Лесовичок превращает детей  
в «грибочки» и танцует  
вместе с ними.





Дети получают подарки от Лесовичка и отправляются в обратный путь более короткой, но трудной дорогой.

Возвратившись из похода, дети дают гостям почувствовать аромат осеннего леса.



# «Путешествие в страну сказок»



На книжной выставке дети рассматривают книги и называют русские народные и авторские сказки.



Гассан Абдуррахман ибн Хоттаб предлагает отправиться в сказочную страну на ковре – самолете.



## «Старая сказка, да на новый лад».

Если вдруг в русской народной сказке «Колобок» появятся еж или кот, что они скажут лисе?



## «Сказочная елка».

Дети вспоминают в каких сказках встречаются эти персонажи и устанавливают причинно – следственные связи между героями сказок.

«Пузырь, соломинка и лапоть





На сказочной елке дети находят волшебную палочку,  
с помощью которой они погостили  
в разных русских  
народных  
сказках.



Потом с помощью волшебной палочки  
дети разбудили Снегурочку. Она  
играла с ними в подвижные  
игры, загадывала загадки.



В подарок дети получили мешок  
с театральными костюмами.





По возвращении  
из сказочной  
страны дети  
драматизировали  
русскую народную сказку  
«Репка».



# «Путешествие в подводный мир».



**Цель: закрепление знаний у детей старшего дошкольного возраста о флоре и фауне подводного мира.**



По пути к морю, дети собирают ракушки для будущей коллекции и помогают черепашкам добраться до воды.



Находят посылку от морского царя Нептуна, из которой достают очки, чтобы любоваться природой и волшебную раковину, с ее помощью дети смогут погрузиться в морские глубины.





Дети дотрагиваются до волшебной раковины и попадают в подводное царство Нептуна.



Дети не верят, что в подводном царстве может быть телефон и вместе с воспитателем проверяют, настоящий он или нет.



Нептун проводит с детьми подвижную игру на внимание и быстроту реакции.

Проводится дидактическая игра «Узнай целое по части».

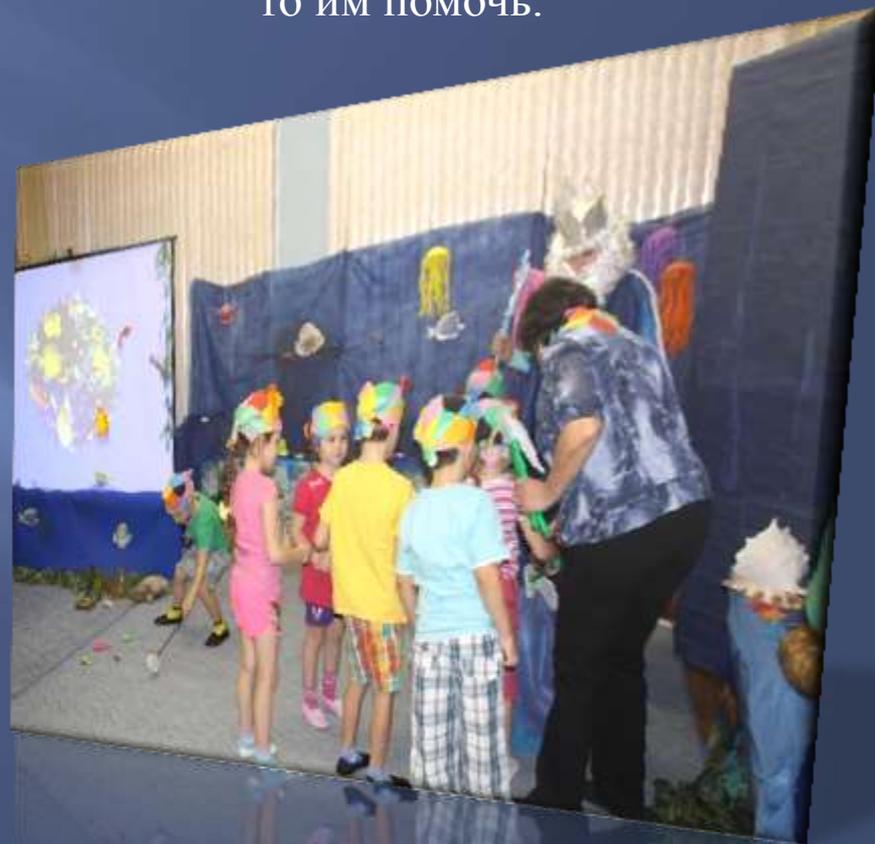


Дети называют морских обитателей, которых увидели на экране.



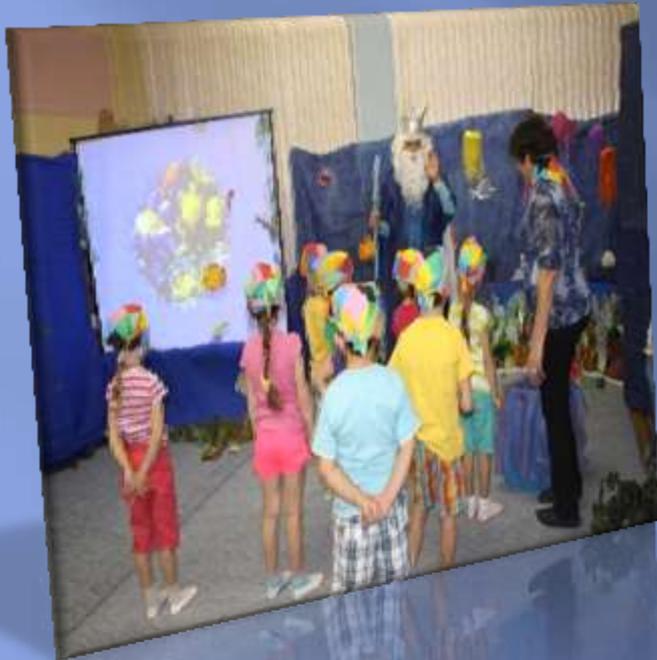


Целый косяк рыб попал в ужасный водоворот и никак не может выбраться из него. Надо как-то им помочь.



Дети при помощи сачков спасают несчастных рыбок, не причинив им вреда.





Нептун просит детей  
помочь ему собрать  
жемчужины, которые  
растеряла Нереида.



Дети ищут жемчужины среди  
кораллов, камней и водорослей, чтобы  
возвратить их Нереиде.





На память Нептун дарит детям шкатулку  
с ракушками для будущей коллекции.

# Путешествие в прошлое ручки.

Цель: научить детей понимать назначение и функции ручки,  
Ее необходимость в жизни человека.



Дети берут в руки уголь,  
рассматривают его и  
пробуют рисовать  
на листе бумаги.



Потом рисуют на маленьких, гладких камешках.

И вот что из этого  
получилось!





Дети знакомятся с  
чернилами,  
чернильницей и  
гусиным пером.



Гусиные перья макали  
в чернила  
и писали им на бумаге.  
Великий русский поэт  
А. С. Пушкин  
таким пером написал  
все свои  
замечательные  
произведения.





Потом в России стали использовать стальное перо. Оно было гораздо удобнее, так как могло очень долго прослужить.



Деревянной ручкой со стальным пером люди пользовались очень долго, пока не придумали авторучку.





И вот появились авторучки.  
Этой ручкой не надо макать  
в чернила,  
так как в ней есть  
специальный контейнер,  
куда и наливались чернила.



Отличная ручка!  
Надо только не забывать  
ее заправлять.  
Пиши, сколько хочешь!





Прошли долгие годы, пока не появились шариковые ручки.



Шариковой ручкой можно не только писать, но и рисовать рисунки.



# Спасибо за внимание!



# Спасибо за внимание!

