

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «ГОРОДСКОЙ ТРАНСПОРТ» (подготовительная группа). Подготовила: Бызова А. Ю.

Комплексный метод руководства развитием
самостоятельных игр
(по Е.В. Зворыгиной и С.Л. Новоселовой)



Блок 1. *Планомерное обогащение опыта детей.*

- 1.1. Рассматривание предметных и сюжетных картин «Виды транспорта», «Едем в автобусе», иллюстраций с изображением различных видов транспорта, их водители и т.д.
- 1.2. Экскурсия к автобусной остановке, наблюдение за автобусом и работой шофёра
- 1.3. Наблюдение за светофором, движением транспорта и пешеходов.
- 1.4. Чтение познавательной и художественной литературы
 - Е. Запесочная. Какие бывают профессии (из серии «100 Зачем и Почему»)
 - А. Гиневский. Если бы я был автобусом
 - Куда пойдём? Музей транспорта
 - Б. Житков «Светофор»
 - Н. Калинина «Как ребята переходили улицу»
 - И. Павлова «На машине»
 - Е. Лопатин «Отважная путешественница»
 - С. Перегонцева «Митя Шлюпкин и волшебная зебра», «Митя Шлюпкин и машины без тормозов»

Технологическая карта (ТК) построена на основании комплексного метода руководства развитием самостоятельных игр (по Е.В. Зворыгиной и С.Л. Новоселовой). Указанный метод предполагает наличие четырех взаимосвязанных блоков.

1. **Планомерное обогащение опыта детей.** В быту, на занятиях, на прогулке, во время чтения книг, просмотра передач ребенок усваивает назначение предметов, смысл действий людей, сущность их взаимоотношений, у него формируются первые эмоционально-нравственные оценки. Все это может служить источником возникновения замысла игры, постоянного обогащения ее содержания.
2. Для перевода реального опыта в игровой, условный план, для усвоения детьми способов воспроизведения действительности в игре используются **обучающие игры** (дидактические, театральные и др.) Они должны содержать элементы новизны, вводить детей в условную ситуацию, эмоционально приобщать детей к процессу приобретения знаний. В ТК сюжетно-дидактические, подвижные, настольно-печатные игры, упражнения развивающего характера, направленные на развитие творческого мышления и развития воображения, воспитание нравственных взаимоотношений.
3. **Своевременное изменение игровой среды**, подбор игрушек и игрового материала, способствующих закреплению в памяти ребенка недавних впечатлений, полученных при знакомстве с окружающим, а также в обучающих играх, нацеливают дошкольников на самостоятельное, творческое решение игровых задач, побуждают к разным способам воспроизведения действительности в игре. Предметно-игровую среду нужно изменять с учетом практического и игрового опыта детей. Важно не только расширять тематику игрушек, но и подбирать их с разной степенью обобщенности образа.
4. Для закрепления в самостоятельной инициативной игре приобретенного детьми опыта деятельности необходимо их **проблемное общение** со взрослым во время игрового процесса. Общение должно быть направлено на формирование прогрессивных (для каждого возрастного периода) способов решения игровых задач. Для этого педагог организует деятельность дошкольников в усложняющихся проблемных игровых ситуациях с учетом их конкретного практического опыта, а также игровой среды. В ТК представлен примерный перечень игровых тем, различные варианты привлечения детей к игре, различные приемы поддержания или возобновления интереса детей к игре, описаны способы безболезненного выхода детей из игры, возможные роли и игровые действия, а также приведены игры-спутники, которые могут быть взаимосвязаны с сюжетно-ролевой игрой «Городской транспорт», развивать и продолжать ее сюжет

Блок 2. *Передача игровой культуры ребенку.*

- 2.1. Сюжетно-дидактическая игра «Нам на улице не страшно» (правила дорожного движения)
- 2.2. Другие настольно-печатные игры с тем же содержанием.
- 2.3. Игра на развитие памяти:

«Внимательный водитель»¹

Воспитатель раздает детям карточки с изображением разных объектов: цирк, вокзал, парк, школа, другие локации в Чудо-городе и т.д. Дети «заходят» в машину (автобус) и говорят водителю, куда им необходимо попасть. Задача водителя запомнить требования пассажиров. Затем педагог говорит: «Автобус отправляется!» и объявляя какую-нибудь остановку, предлагает водителю вспомнить, кто должен выйти на этой остановке.

2.4. Игры на воспитание нравственных взаимоотношений: Игра «Добрый грузовичок» (по сказке Е. Лопатина «Отважная путешественница»)

Один ребенок – грузовичок Андрея, остальные дети – жители города. Жители по очереди рассказывают грузовичку о каких-либо сложных ситуациях в городе, а грузовичок придумывает, как можно помочь. Ситуации можно изобразить на карточках-схемах. Например, ситуации могут быть следующие:

- В детский сад нужно срочно привести молоко на полдник, а на базе нет свободных машин.
- Детям из детского сада очень хочется попасть в зоопарк, но он находится так далеко...
- Бабушка из старенького дома получила новую квартиру, как же ей перевезти мебель.
- У соседа сломалась машина. Даже в автосервис доехать на ней не может. Как ему помочь? ...
- Семья собирается в отпуск, но опаздывает на самолет... И т.д.

Творческое задание «Хороший кондуктор»¹: Беседа с детьми на тему, как должен поступить кондуктор, если:

- Кому-то в автобусе стало плохо
- Кто-то с кем-то поругался
- Ребенок потерял свою маму
- Кто-то очень громко включил магнитофон
- Кто-то заснул и проспал свою остановку
- Кто-то не знает, как добраться до нужного места, на какой остановке выходит. И т.д.

2.5. Подвижные игры: «Трамвай», «Цветные автомобили».

2.6. Упражнения на развитие творческого мышления и воображения «Потому что»: Воспитатель начинает предложение, в середине которого есть слова «потому, что» или «затем, чтобы». Например: «Автобус остановился, потому что ...», Автомобиль подъехал к станции техобслуживания, чтобы ...»

¹ Из книги: А. Лопатина, М. Скребцова. Секреты мастерства.
– М.: «Книжный дом Локус», 2002.

Блок 3. Развивающая предметно-игровая среда

3.1. Атрибуты для игры

- Развернутый макет «Чудо-города»
- Руль
- Чехлы на стулья с изображением автобуса
- Макет светофора, дорожных знаков с изображением пешеходных переходов
- Макет автобусной остановки: штатив, на котором укреплена карточка с символическим изображением остановки («Магазин игрушек», «Овощи-фрукты», «Театр», «Детский сад», «Зоопарк», «Больница», «Парикмахерская» и т.д.)
- Инструменты для ремонта автобуса
- Маленькая канистра
- Шланг для имитации заправки машины бензином.
- Небольшое ведерко с тряпкой.
- Коробка переключения передач
- Микрофон
- Оснащение для бензоколонки, столовая для водителей
- Деньги или банковские карты
- Проездные билеты
- Макет валидатора

3.2. Конструирование игровой среды

Из конструктора «Чудо-город» создаем проезжую часть с эстакадой и кольцевой развязкой

Конструируем разнообразные строения, в качестве образца используем фотографии готовых построек («Схемы для конструирования»).

Используемые формы конструктивной деятельности: конструирование по образцу, по схеме, по теме, по замыслу

Проблемные ситуации, которые можно использовать в процессе конструирования:

- как уложить груз на машине (тракторе), чтобы провести его от точки А к точке Б, не задевая растущие вдоль дороги растения;
- какой высоты должна быть эстакада, чтобы под ней мог проехать транспорт;
- какой высоты и ширины сделать арку магазина, чтобы в нее спокойно проезжали грузовики;
- сколько этажей будет в доме, если на этаже можно разместить не более трех комнат, у каждого члена семьи есть своя комната, а также есть кухня, общая гостиная и столовая

Блок 4. Активизация проблемного общения взрослого с детьми

4.1. Примерный перечень игровых тем

- «Строим (ремонтируем) автобус»
- «Учимся водить автобус»
- «Едем в детский сад»
- «Едем в парк», «Едем за город», «Едем в гости», «Едем в театр»
- «Катаемся по городу»
- «Экскурсия по городу»

4.2. Роли, которые могут исполнять дети:

- водитель,
- пассажиры,
- кондуктор,
- контролер,
- автослесарь,
- дорожный рабочий
- экскурсовод (старшая и подготовительная группа)

4.4. Различные варианты привлечения детей к игре

1 вариант: Воспитатель предлагает построить автобус, чтобы всей группой можно было бы поехать в лес или на речку летом. Для этого надо сдвинуть стулья и ставить их так, как расположены сиденья в автобусе, все сооружение можно оградить деталями крупного строительного материала или пластикового конструктора, оставив спереди и сзади «двери» для посадки и высадки пассажиров. В начале автобуса – место для водителя. Выбирают водителя и кондуктора, остальные дети -пассажиры. Роль кондуктора может взять на себя воспитатель. —Проходите, пожалуйста, в центр салона. Не забывайте оплачивать проезд! Детям раздают деньги, талоны или проездные билеты.

2 вариант: Воспитатель старается приурочить свою собственную поездку на автобусе к началу ознакомления детей с игрой.

- Обращается к личному опыту детей: «Ездили ли вы на автобусе? Ездят ли на автобусе ваши папы и мамы? Куда вы ездили на автобусе?
- Воспитатель выясняет, какие действия совершаются в автобусе: покупают билет, компостируют его, занимают место, если есть старшие, уступают место им.

3 вариант: **«В автобусе едет семья».** Дети заранее распределяют роли: мама, папа, дети. Договариваются, зачем и куда они едут, на какой остановке выходят.

В предварительной беседе, или по ходу игры, выяснить, кто занимает места, а кто может постоять? Кому надо уступать место? Как ведет себя папа: пропускает маму вперед во время посадки, подает руку, поддерживает на выходе.

4 вариант: Воспитатель объявляет, что после полдника мы едем на прогулку в лес. Напоминает, что к дальней поездке надо хорошо подготовиться.

— Что нужно взять с собой? Кто едет с «детьми»? Что взять «детям»?

Во время путешествия необходима остановка, чтобы отдохнуть, перекусить, поиграть. Мамы «кормят» своих детей, собирают цветы, рассказывают, что можно увидеть в лесу, чего надо опасаться. После прогулки возвращаются домой.

5 вариант: **«Экскурсия по городу».** Роль экскурсовода сначала берет на себя воспитатель.

— Уважаемые пассажиры, посмотрите, пожалуйста, налево, мы проезжаем... Перед нами замечательное здание, называется... («Дом игрушек», «Почта», «Театр» и т.д.)

В ходе беседы выясняется назначение этих сооружений. Можно провести экскурсию по родной улице.

6 вариант: **«Регулировка движения транспорта и пешеходов по городским улицам».**

4.5. Различные приемы поддержания или возобновления интереса детей к игре

Если воспитатель видит, что интерес к игре пропадает, или что «пассажиры» немного утомились от долгого путешествия, можно использовать следующие приемы:

На остановке «Дом игрушек» проходит выставка-презентация игрушек. Воспитатель загадывает загадку про какую-нибудь игрушку и ребенок, отгадавший загадку, получает эту игрушку в подарок.

Дети обыгрывают действия с этими игрушками: кормят и укладывают спать куклу, заводят машину, собирают пирамиду, бьют по мячу.

На остановке «Зоопарк» можно провести игры: «Кто живет в этой клетке?» (отгадывание загадок); «Чем питается?» (отбор картинок или муляжей продуктов, которые, в свою очередь, «куплены» в магазине); составление пластических этюдов (дети имитируют движения животных и «показывают» загадку); игра «Зеркало и обезьяна» (движения по подражанию) и т.д.

4.6. Проблемные ситуации, направленные на формирование у детей предпосылок функциональной грамотности:

Предпосылки математической грамотности: сколько в доме этажей, проложим маршрут по городу, укладываем чемодан, сколько бензина залить в бензобак, как расставить фонари вдоль дороги, как измерить высоту дома, ориентируемся на макете.

Предпосылки читательской грамотности: упражняемся в понимании прочитанного текста и использовании информации при организации игры, отвечаем на вопросы по содержанию текста, составляем связный рассказ.

Жизненные навыки: осваиваем в игре правила дорожного движения.

Здесь есть место для Ваших предложений: _____

4.7. Способы безболезненного выхода детей из игры:

— Воспитатель предлагает детям продолжить игру на прогулке, взяв для этого из группы необходимый выносной материал или атрибуты для игры.

— Можно предложить детям оставить сделанные для игры постройки с тем, чтобы вернуться к ним через некоторое время с новыми задумками

4.8. Игры–«спутники»: «Семья», «Магазин», «Больница», «Аптека», «Зоопарк». «Музей», «Театр», «Парикмахерская», «Детский сад»