

Тюменский областной государственный институт
развития регионального образования

**Методические рекомендации
по использованию развивающего оборудования
производственной компании «Логикус»**

Авторы:

Белькович Виктория Юрьевна,
доцент кафедры дошкольного и образования, к.п.н.,
Кильдышева Ирина Африковна,
старший преподаватель
кафедры дошкольного и начального образования

Тюмень

2022г.

Содержание

Введение

Раздел 1. Развивающее оборудование для двигательной активности

Раздел 2. Развивающее оборудование для игровой деятельности

Раздел 3. Материалы для игр с правилами

Введение

Нормативно-правовые документы, определяющие приоритеты развития современного дошкольного образования (ФГОС дошкольного образования, Примерная основная образовательная программа, санитарные правила 2.4. 3648-20) задают общие стратегические принципы организации развивающей среды в дошкольной образовательной организации.

Вариативность образовательных программ дошкольного образования, методические пособия к ним предоставляет педагогам конкретные рекомендации относительно предметного оснащения образовательного процесса, при этом в меньшей степени уделяется внимание предметному оснащению свободной самостоятельной деятельности, двигательной активности детей.

Для того, чтобы материалы и оборудование обеспечивали целостный образовательный процесс по любой образовательной программе, ориентиры для его подбора должны быть выведены из общих закономерностей развития дошкольника.

Важное значение для педагогов имеет основание того, что любое развивающее оборудование должно продвигать ребенка вперед.

Ассортимент развивающего оборудования производственной компании «Логикус» включает материалы для оснащения предметной среды детского сада в соответствии с развивающими дошкольника видами деятельности (игровая, познавательно-исследовательская, двигательная, продуктивная). Предметная среда, насыщенная развивающим игровым оборудованием, позволяет дошкольникам усваивать культурные образцы разных видов деятельности как в партнерстве со сверстниками, так и в сотрудничестве со взрослым.

В помощь руководителям, педагогам дошкольных образовательных организаций разработаны методические рекомендации по использованию разных видов игрового оборудования.

Заметим, что в данных рекомендациях не преследуется цель представить все возможные варианты использования развивающего оборудования.

Рекомендации содержат ключевые ориентиры по использованию оборудования с учетом закономерностей детского развития, видов развивающего оборудования.

Раздел 1. Развивающее оборудование для двигательной активности

Растущий организм детей дошкольного возраста нуждается в постоянном движении, поэтому удовлетворение важной биологической потребности ребенка в двигательной активности является важным условием его жизнедеятельности, гармоничного развития и образования.

При организации двигательного режима в детском саду важно предусмотреть, чтобы двигательная активность дошкольников соответствовала их двигательному опыту, интересам, желаниям и функциональным возможностям организма.

Правильно подобранное оборудование, являющееся частью предметно-игровой среды группы/детского сада, поможет педагогу создавать разнообразные условия для организации двигательной активности детей, решать образовательные задачи, поддерживать развитие личностных качеств дошкольников.

Варианты игровых упражнений

с использованием развивающего оборудования

Образовательный эффект	Варианты игровых упражнений
Балансировочная доска со стимулами определенной формы, цвета, веса, качества материалов	
<p>Развитие координации и тренировки равновесия.</p> <p>Установление условно-рефлекторных связей в коре головного мозга.</p> <p>Овладение различными движениями, освоение разнообразных поз.</p>	<p>Ходьба по ограниченной поверхности.</p> <p>Ходьба с преодолением препятствий (не наступать на геометрические фигуры)</p> <p>Прыжки на одной/двух ногах.</p> <p>Перепрыгивание элементов дорожки.</p> <p>Перешагивание через один/ два стимула.</p> <p><u>Подвижная игра «Волк и козлята»</u> Посередине группы разместить извилистую «дорожку». Дорожка может быть прямой и ровной, а может и извиваться, образовывать зигзаги, причем высота ее может быть где больше, а где меньше. Среди игроков с помощью считалки выбираются три-четыре «волка», которые становятся в разных местах дорожки, карауля «козлят» — остальных игроков, находящихся за пределами дорожки по обеим ее сторонам. Суть игры состоит в том, что «козлята» перепрыгивают через дорожку, а «волки» стараются их «запятнать». Если это удастся, «козленок» выбывает из игры. <i>Примечание.</i> В «Волка и козлят» играют, соблюдая два неперемных условия. Первое: «волки» имеют право находиться только в пределах дорожки. Второе: «козлята» могут только перепрыгивать через «дорожку», но не переходить и не перебегать ее.</p> <p><u>Упражнение «Выбирай и шагай».</u> Выкладываются все виды элементов, дети сами договариваются в каком порядке соединить все части и начать ходьбу по доске, удерживая равновесие друг за другом: по прямой, по не прямой (извилистой), по периметру и т.д.</p> <p><u>Игровое упражнение «Дотянись».</u> Элемент доски со стимулами располагается на определенном расстоянии. Ребенок преодолевает некоторое расстояние, с целью достать его, а затем действует с ним. Виды движений сначала предлагает взрослый, позднее ребенок выбирает движение сам.</p>

<p>Познание окружающей предметной среды (слова-понятия, качества, действия предметов)</p> <p>Укрепление мышц стопы и профилактики плоскостопия</p> <p>Командное взаимодействие. Умение действовать по правилам. Проявление ловкости, выносливости, быстроты реакции</p>	<p><u>Упражнение «Шагай и считай»</u> Двигаться по дорожке и считать ВСЕ фигуры красного, зеленого, оранжевого цвета.</p> <p><u>Серия упражнений «Фигура».</u> 1. Детям предлагается с помощью элементов выложить четырехугольник, чтобы стимулы на элементах были только четырехугольной формы. 2. Из элементов выложить фигуру треугольной формы из элементов, на которых по 3 стимула. 3. При движении остановиться на элементе доски на поверхности которого: - есть только одна фигура круглой формы; - есть квадрат между кругом и треугольником; - есть больше всего разноцветных «палочек»; - есть одна самая длинная «палочка»</p> <p><u>Упражнение «Массажер».</u> Элементы доски с мелкими стимулами выкладываются перед сном / после сна в спальне, ребенку предлагается выбрать по какой дорожке он пойдет сегодня, завтра...</p> <p><u>Игра-соревнование «Кто больше соберет предметов?»</u> Захватить предметы пальцами ног, складывая в емкость. Победитель определяется по результатам пересчета предметов. Игра проводится, когда стимулы на элементе доски съемные.</p> <p><u>Серия командных игр по достижению цели:</u> -Полоса препятствия -Квест- игра -Туристический поход - Спортивная игра «Зарница»</p>
Скалодромы	
<p>Формирование правильной осанки, укрепление мышечного тонуса на вертикальных препятствиях</p> <p>Содействие преодолению страха высоты.</p>	<p><u>Игры – соревнования «Кто выше?», «Кто быстрее?»</u> Вертикальное лазание: дети соревнуются в парах, малыми группами (четверками)</p> <p><u>Игра «Кто смелее?»</u> Ребенку предлагается перебраться на соседний скалодром, который находится справа(слева).</p> <p><u>Игры на новый лад</u> Подвижные игры, знакомые детям у скалодромов: «День- ночь», «Ловишки», «У медведя во бору» и др. Устанавливаются условия:</p>

<p>Содействие умению договариваться, преодолевать конфликты.</p>	<p>-в игре после слов водящего не разбежаться, а забираться; - не толкаться, ждать своей очереди; -на стену залезать не выше башни крана, не ниже кораблика и т.д. - нарушитель правил - выбывает из игры.</p>
<p>Расширение представлений о цвете, форме, пространстве</p>	<p><u>Проблемная ситуация «Придумаем новую игру»</u> Воспитатель обращается к детям за помощью: для малышей необходимо придумать игры- задания на скалодромах.</p>
<p>Развитие самостоятельности, самоконтроля</p>	<p>Организация совместного придумывания игры: предлагаются варианты лазания, время преодоление вертикали, способы приземления. Составляются из вариантов определенные виды игр.</p>
<p>Развитие творческих способностей</p>	<p><u>Социальная ситуация «Художники - оформители»</u> Группе детей предоставляется возможность оформить настенные панели с помощью собственных рисунков. В ограничения на панелях необходимо размещать те рисунки, которые соответствуют размеру, сюжету «Город», «Морской порт», «Маяк», «Башенный кран», цветовой гамме. В течение года каждая группа детей попробует себя в роли оформителей пространства детского сада.</p>
<p>Умение предупреждать и разрешать конфликтные ситуации</p>	<p><u>Ситуация «Давай мириться!».</u> Панель скалодрома может послужить замечательным средством, чтобы помирить двоих детей, которые в конфликте/соре. Воспитатель предлагает этим детям разнообразные задания в паре у скалодрома: - оформить панель детскими работами; - разместить только собственные рисунки; - устроить соревнование «Человек-паук», кто быстрее окажется на стене и т.д.</p>
<p>Умение правильно прыгать «в глубину»: сохранять равновесие на 2 ногах, держать баланс, удерживать вертикаль.</p>	<p><u>Игра «Прыжки –плюхи».</u> Прыжок -падение с вертикального скалодрома с обязательным приземлением на 2 ноги. Удержать равновесие помогут ограничители справа и слева (диванные подушки, цилиндры от мягкого конструктора) Если при приземлении равновесие потеряно, ребенку предлагается перекатиться «бочкой», «бревном». ! Игра проводится при наличии поролоновых подушек, матов под скалодромом.</p>
<p>Балансировочные скамеечки</p>	
<p>Умение удерживать равновесие, выбирать определенный способ действия.</p>	<p><u>Обыгрывание</u> по стихотворению А.Барто «Идет бычок качается...».</p>
	<p><u>Серия упражнений «Донеси, не урони»</u> Движение по скамеечкам с предметами:</p>

<p>Умение соотносить собственные действия с габаритами и массой, устойчивостью предметов.</p> <p>Умение действовать в команде, принимать помощь, оказывать другому.</p>	<p>- в одной руке; - в двух руках; - движение с наполненным водой ведром и др.</p> <p><u>Командное соревнование «Из скамейки сделай горку».</u> Группы участников разбирают скамейки по частям и складывают их в горку. Ведущий сравнивает, горка какой команды самая высокая.</p>
<p>Горка для помещения</p>	
<p>Удовлетворение двигательной активности в процессе лазания, скатывания.</p> <p>Умение предполагать и осуществлять собственные действия.</p> <p>Расширение математических представлений (сантиметр, метр)</p> <p>Расширение представлений о времени</p>	<p><u>Упражнение – предположение «Скатись- докатись».</u> Воспитатель или сверстник на расстоянии от горки размещает игрушку: ребенок на горке предполагает, докатиться он до нее или нет.</p> <p><u>Упражнение «Кто дальше?»</u> Воспитатель на полу от основания горки раскладывает в длину сантиметровую ленту (метр). После скатывания каждого ребенка фиксируют сантиметры, сравнивают. Определяется победитель!</p> <p><u>Упражнение «Кто быстрее?»</u> Воспитатель или сверстник с секундомером или песочными часами. Фиксируется время скатывания каждого ребенка, сравнивают время. Самому быстрому – приз!</p>
<p>Мостик-качалка</p>	
<p>Развитие чувства равновесия.</p> <p>Формирование адекватной самооценки, реагирование на успех или неуспех</p>	<p><u>Серия упражнений- ситуаций «Ставим цель»:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Преодолеть препятствие определенным способом: - на ногах, ползком, опираясь только на 1 руку; - демонстрируя образное движение: крадется волк, ползет змея, перепрыгивает птичка. 2. Преодолеть покачивающееся препятствие (вправо-влево). 3. Преодолеть препятствия на горке (подушка). 4. Надевать скользкие носки или колготки (босиком лезть намного легче). 5. Преодолевать препятствия каждый раз новым способом, не повторяясь.
<p>Многофункциональные подиумы</p> <p>Комплект подиумов (3 подиума)</p>	

<p>Умение достигать цели.</p> <p>Умение прыгать на 2 ногах с высоты, вокруг оборудования</p>	<p><u>Индивидуальные упражнения «Прыжки»</u></p> <p>1. Прыжки на 2-х ногах с разной высоты подиума.</p> <p>2. Прыжки на одной ноге (поочередно то правой, то левой) вокруг подиума.</p> <p>3. Прыжки на 2-х ногах вокруг подиума с предметом (мяч, кегля и т.п.) зажатом между коленями.</p>
<p>Формирование адекватной самооценки результатов собственной деятельности</p>	<p><u>Социальные ситуации «Поставь на пьедестал»</u></p> <p>Использовать трехступенчатый подиум как пьедестал для оценки результатов правильного выполнения физических упражнений.</p> <p>1. После выполнения физического упражнения по условию ребенку предлагается оценить правильность его выполнения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - если выполнено верно, встань на самую верхнюю ступень (1 место); - если есть 1 ошибка – на вторую ступень; - если допущено много ошибок- на третью. <p>2. Ребенку предлагается оценить правильность выполнения упражнений другого ребенка: «Скажи, на какую ступень должен встать Саша».</p> <p>3. Выполнить самооценку выполнения заданий по образцу в продуктивной, трудовой деятельности.</p>
<p>Многофункциональные подиумы Комплект подиумов большой (11 подиумов)</p>	
<p>Умение достигать цели.</p> <p>Осуществлять самоконтроль, взаимоконтроль действий сверстника.</p> <p>Умение слушать инструкцию, действовать по правилам.</p>	<p style="text-align: center;">Коллективные игры</p> <p><u>«Прыжки с разной высоты»</u></p> <p><i>Прыг – скок, прыг- скок!</i> <i>Вверх и вниз, вверх и вниз!</i> <i>Прыг – скок, прыг – скок!</i> <i>Вверх и вниз, вверх и вниз!</i></p> <p>1. Спрыгивание на двух ногах на пол со ступенек разной высоты.</p> <p>2. Спрыгивание на двух ногах вниз с высокой ступеньки на нижнюю до самого пола.</p> <p>3. Спрыгивание на одной ноге, поочередно то правой, то левой вниз с высокой ступеньки на нижнюю до самого пола.</p> <p>4. Запрыгивание на ступеньки двумя ногами с нижней до самой верхней.</p> <p><u>Подвижная игра «Обезьянки».</u></p> <p>С помощью считалки среди детей (одновременно могут играть 6—10 человек) выбирается ведущий, которому завязывают глаза. Остальные участники игры - «обезьянки»: они имеют право передвигаться только по подиуму, а если и спускаются, то не должны отходить в сторону больше чем на один шаг. Задача ведущего — с завязанными глазами поймать «обезьянку» и определить, кого именно из игроков он</p>

держит в руках. Задача «обезьянок» — не дать ведущему себя поймать. Задача ведущего непроста, поэтому у него есть две спасительные фразы, правда, он может использовать каждую всего один раз за игру. Первая фраза — это «Стоп, земля!» Если ведущий говорит ее, то все игроки, находящиеся в этот момент на земле (на полу), замирают на месте, и ведущий может поймать кого-то из них. Вторая фраза — «Стоп, на дереве!» В это время замирают на месте игроки, которые находятся на подиуме, и ведущий может поймать кого-то из них. Но обе этих фразы действуют только в течение 5 с: если ведущий за это время никого не поймает, то должен продолжать делать попытки уже без этих фраз. Если ведущий ловит и узнает игрока, не снимая повязки с глаз, то имеет право тоже стать «обезьянкой», а пойманный становится ведущим. Если ведущий ловит, но не узнает игрока, то попытка считается неудачной, и игра начинается сначала.

Подвижная игра «Не оставайся на полу».

Под музыку дети двигаются по кругу вокруг подиумов, как только музыка заканчивается, участники должны принять такое положение, чтобы ступни ног не касались пола.

Игра-соревнование «Кто лучше прыгнет»

Дети по очереди с разбегу совершают прыжок – вверх, на подиум.

Именно в этом заключается сложность. Далеко не всем удастся сделать удачный прыжок. Ведущий оценивает прыжки всех и присуждает им очки. В конце игры подводятся итоги. Победителем становится тот, кто набирает максимальную сумму очков.

Подвижная игра «Медведи и пчелы»

Играющие делятся на две группы: треть из них – медведи, остальные – пчелы. В центре площадки устраивается подиум – это улей. С одной стороны подиума на расстоянии 3-5 м очерчивается место берлоги, с другой – на расстоянии 5-7 м – место луга. Пчелы помещаются на подиуме. По сигналу ведущего пчелы опускаются с вышки, летят на луг за медом и жужжат. Медведи влезают на опустевшую вышку-улей и лакомятся медом. По сигналу «Медведи!» все пчелы летят в улей, а медведи слезают с вышки и убегают в берлогу. Не успевших убежать в берлогу пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Затем пчелы возвращаются на вышку, и игра возобновляется. Ужаленный медведь не выходит за медом, а остается в берлоге.

<p>Расширение кругозора, общей осведомленности</p> <p>Развитие восприятия речи, совершенствование грамматического строя.</p> <p>Ориентировка в пространстве.</p> <p>Коллективное взаимодействие.</p>	<p>Правила игры. Пчелы не ловят медведей, а дотрагиваются до них рукой. Каждое новое действие начинается по сигналу. Спрыгивать с вышки нельзя, надо слезать.</p> <p><u>Ситуация «Пожарные на ученье».</u> Дети стоят лицом к подиуму на расстоянии 4—5 шагов от нее в 3—5 колоннах (по числу пролетов). На каждой ступеньке наверху подвешен колокольчик (погремушка). По сигналу дети, стоящие первыми, бегут к стенке, влезают на нее и звонят. Затем слезают и идут в конец колонны. Отмечают того, кто позвонил первым. Бегут следующие дети. Подсчитывается, в какой колонне больше выигравших.</p> <p><u>Эстафета «Наводнение»</u> Дети делятся на две команды. У каждой команды свой дом (большие табуреты), который скоро будет затоплен водой. Он соединён с безопасным местом тропинкой из кочек – табуретов. Игра проводится как эстафета. По сигналу первый игрок каждой команды должен по тропинке добраться до дома своей команды. Он может взять только одну вещь и вернуться с ней в безопасное место. Затем следующий игрок повторяет эти действия и так до тех пор, пока все вещи не будут спасены от воды. Выигрывает команда, которая первая перенесёт все вещи.</p> <p><u>Игра «Над туннелем и в туннели».</u> Условие: - взяться за руки, продвигаться над туннелем по верхней части подиума; - двигаться в цепочке, не отпуская рук, в туннель, под подиум.</p>
<p>Многофункциональные табуреты</p>	
<p>Умение достигать цели.</p> <p>Осуществлять самоконтроль, взаимоконтроль действий сверстника.</p> <p>Умение слушать инструкцию, действовать по правилам.</p>	<p><u>Подвижная игра «На дереве».</u> Табуреты - «деревья» распределяют по свободной площадке группы, дети становятся около них и перебегают от «дерева» к «дереву». Стоящий по середине, водящий, ловит их. Пойманный становится водящим.</p> <p><u>Подвижная игра «Хромая ворона».</u></p>

<p>Обогащение познавательного опыта, действий упорядочивания</p>	<p>По жребию выбирается «хромая ворона», остальные играющие — «воробушки». Табуретом отмечается «гнездо». «Хромая ворона» сидит в «гнезде». «Воробушки» стараются выманить «ворону». Они бегают у «гнезда», чирикают и пищат на разные голоса, дразнят ворону: «Хромая ворона! Кар, кар, ворона-воровка! Кар, кар!» Как только «ворона» присмотрит себе «жертву», она встает на одну ногу, выпрыгивает из «гнезда», старается «запятнать» зазевавшегося «воробья». Если это удастся, она встает на обе ноги, а тот, кого она запятнала, становится новой «хромой вороной» и спешит в «гнездо». «Ворона» может «запятнать» свою «жертву» и на обеих ногах, не выходя из «гнезда».</p> <p>Правила игры.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. «Хромая ворона» скачет все время на той ноге, на которой выскочила из «гнезда». Если переменит ногу или коснется второй ногой земли, то снова отправляется в «гнездо» и водит сначала. 2. Убегать в свое «гнездо» «ворона» может на двух ногах; 3. Игрокам разрешается тихонечко хлопать «ворону» по спине, по плечам. <p>Упрощение: разрешается скакать на любой ноге, меняя ноги, не возвращаясь при этом в гнездо.</p> <p>Усложнение: «воробьи» не бегают, а скачут на 2-х ногах.</p> <p><u>Подвижная игра «Кенгуру».</u> Дети скачут вокруг табуретов друг за другом до исходного места. Можно прыгать на одной или двух ногах.</p> <p><u>Игра-соревнование «Гусеницы наперегонки».</u> Дети делятся на две команды и выстраиваются в колонны. Присев, кладут руки на пояс находящемуся впереди ребенку, и по сигналу ведущего «гусеница» должна «проползти» вокруг поставленных впереди табуретов и вернуться назад. Побеждает та команда, чья «гусеница», не развалившись, быстрее вернулась обратно.</p> <p><u>Ситуации «Наводим порядок»</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ситуация «Не шуми!». Предлагается собрать табуреты «в стопку». Ребенка хвалят за то, что он собрал, не создавая шума. 2. Ситуация «По порядку». Ребенку предлагается собрать табуреты «в стопку» от самого большого до самого маленького (сериационный ряд)
<p>Предложения по совершенствованию и разработке нового оборудования</p>	
<p>Двигательная активность</p>	

<p>Развитие смелости, решительности, преодоление страха высоты. Умение договариваться.</p>	<p>Батут Прыжки на батуте: - индивидуально; - в парах.</p>
<p>Парное взаимодействие сверстников/Разновозрастное взаимодействие. Сравнение собственных сил с другими. Преодоление/предупреждение конфликтов.</p>	<p>Носилки- переноски для переноса предметов в парах</p>
<p>Познавательно-исследовательская деятельность</p>	
<p>Освоение понятия «масса» Развитие барического чувства (чувство веса, массы) Умение самостоятельно контролировать деятельность с этим оборудованием и время</p>	<p>Весы напольные с крючками для подвешивания ведёрок, чашек: - с мелкими предметами в помещении; -с песком, водой на улице как выносное оборудование + Ящик для крупных, мелких предметов для взвешивания. + На панели ящика таймер со звуковым сигналом ИЛИ песочные часы</p>
<p>Игровая деятельность</p>	
<p>Желание уединиться. Наблюдать через окошко за всем, что происходит. Инициативность в сюжетных играх.</p>	<p>Ширмы- палатки с окошечками, вертикальными замочками по всей длине как входная дверь</p>

Раздел 2. Развивающее оборудование для игровой деятельности

Желанная для ребенка игровая деятельность оказывает огромное влияние на его развитие:

- моделирование игровой ситуации с использованием предметов заместителей, игрушек-персонажей развивает воображение, символическую функцию сознания;
- в игре ребенок усваивает социальные, общественные отношения, особенности реальной действительности;
- активно проявляются полоролевые действия: игровая деятельность девочек и мальчиков;
- развивается познавательная- речевая активность, обогащается понятийный словарь (слова-понятия, качества, действия предметов);
- дети взаимодействуют друг с другом, используя ролевые фразы и игровые действия, но получают реальный опыт;
- в ролевой игре со сверстниками дошкольник учиться общаться, договариваться, соблюдать правила, предлагать идеи, спорить, отстаивать собственную точку зрения;
- в игровом взаимодействии развивается эмоционально-чувственная сфера, способность к сопереживанию и пониманию других людей.

Игра как культурная форма деятельности ребенка передается ему двумя путями- через живые образцы деятельности (взрослого, старших детей) и через специфические предметы, в которых эти образцы «свернуты». В качестве таких образцов выступает игровое оборудование для сюжетно-ролевых игр в детском саду.

Типы игрового материала для сюжетной игры определяются сюжетообразующей функцией, т.е. возможностями игрового материала, оборудования обеспечивать сюжет-воображаемую ситуацию. При этом игровой материал /игрушки могут выполнять функцию актуализации и обслуживания, поддержки каждого из компонентов воображаемой ситуации (сюжета).

Чтобы правильно подбирать игровое оборудование с учетом специфики детской игры, следует помнить о ведущих компонентах воображаемой ситуации: а) персонажи (роли), б) действия персонажей, в) пространство (место) действия.

Важным ориентиром для сопровождения детской игры является то, что воображаемая ситуация в той или иной степени поддерживается предметными опорами, так называемыми специальными тематическими «маркерами игрового пространства»: игрушечная кухонная плита, стол для приемки заказов в ателье, прилавок магазина и т.д.

Маркеры игрового пространства и полифункциональный материал приобретают наибольшее значение в обслуживании игровых замыслов детей. В сюжетно-ролевой игре все большее место в детской деятельности занимает совместная игра с партнерами-сверстниками. Игровые модули располагаются в местах легко доступных детям, по детскому замыслу всегда могут превратиться в игровые ситуации с дополнительными ролями и темами.

Сюжетообразующие материалы и игровые модули по разным тематическим ситуациям ориентируют участников игры на место действия, обстановку, в которой оно происходит, «намекают» дошкольнику на целостную воображаемую ситуацию и выполняют функцию запуска и поддержки игры.

Для обогащения и развития детской игры педагог может ориентироваться на тематические игровые модули, активно включаться в ролевые ситуации в игре, по ходу развития детской игры «встраивать» ситуационные игры и игровые упражнения соответствующего содержания.

**Варианты использования
модулей игрового пространства**

Игровой модуль	Варианты игровых ситуаций
<p style="text-align: center;"><u>Станция технического обслуживания</u></p>  <p style="font-size: small;">Игровой модуль «Механическая станция» Игровой модуль «СТО»</p>	<p><u>Игровые роли:</u> мастер-приёмщик, слесарь-ремонтник.</p> <p><u>Полорольевые действия:</u></p> <p><i>Мастер-приёмщик</i> (мальчик):</p> <ul style="list-style-type: none"> - принимает машину у клиента; - определяет на какое техническое обслуживание (ТО) привезли машину, что нужно исправить; - отмечает на планшете виды предстоящих работ; - сдаёт машину и план предстоящих работ слесарю; - принимает машину после выполненных работ у слесаря согласно плана и возвращает владельцу; - берёт деньги за ремонт и пробивает чек в кассовом аппарате. <p><i>Слесарь-ремонтник</i> (мальчик):</p> <ul style="list-style-type: none"> - изучает техническое задание, подбирает инструмент и детали для устранения дефекта; - ремонтирует согласно техническому заданию; - возвращает машину мастеру сверяя проведённый ремонт согласно технического задания. <p><i>Кассир-приёмщик заказов</i> (девочка)</p> <ul style="list-style-type: none"> - отвечает на телефонные звонки; - оформляет заказ; - приглашает для получения машины. <p><u>Игровые действия по сюжетной ситуации</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - техническое обслуживание согласно пробега автомобиля; - замена фильтров (масляного, воздушного, топливного); - проверка износа деталей: ремень ГРМ (газораспределительного механизма), тормозных дисков, тормозных колодок; - заправка кондиционера; - замена тормозной жидкости, антифриза, масла; - проверка датчиков – массового расхода воздуха, положения коленчатого вала (коленвал), положения распределительного вала (распредвал), температуры, охлаждающей или тормозной жидкости; - диагностика двигателя, ходовой части; - замена колёс по сезону; - замена музыки;

- проверка давления в шинах;
- апгрейд: усовершенствование, прокачка машины и т.п.

Игра «Собери машину»

Оборудование: карточки с изображением деталей машины.

Игровые действия:

1 вариант. Ребёнок, используя карточки, собирает грузовую или легковую машину, выбирая нужные детали для сборки.

2 вариант. Соревнование: кто правильно и быстрее соберёт машину.

Развивающая игра «Разные машины»

Цель: развитие познавательной активности, расширение кругозора, установление контакта со сверстниками, соблюдение очерёдности.

Оборудование: карточки с изображением машин спецтехники, грузовых, легковых и спортивных машин.

Игровые действия:

Дети сортируют карточки по типу машин.

Рассказывают об особенностях и возможностях машины.

Можно проводить в виде соревнования.

Презентуют (рекламируют) понравившуюся машину.

Биологическая станция

Научно-исследовательская лаборатория



Игровой модуль «Биологическая станция»

Игровые роли: научные сотрудники, лаборанты, редактор журнала, директор выставки.

Игровые действия по сюжетной ситуации:

- проведение опытов, экспериментов в лаборатории;

- выращивание растений (лук, цветы и т.п.);

- выведение новых сортов цветов;

- разведение новых пород собак/кошек;

- разработка новых продуктов;

- выращивание динозавра из яйца;

- выращивание растений в необычных условиях (пустыня, космос и т.п.);

- фиксирование результатов на планшете, в журнале, с помощью фотоаппарата;

- выпуск журнала или газеты по завершению эксперимента.

Рольевые действия

Научные сотрудники:

- в журнале/ планшете определяют порядок проведения опыта/действий и передают задание лаборанту;

- наблюдают за объектом, используя различные приборы - микроскоп, увеличительное стекло и т.п.;
- рассматривают зарисовки в журнале/ на планшете сделанные лаборантом, обсуждают полученный результат, фиксируют у себя на планшете или журнале;
- сдают материалы редактору журнала.

Лаборанты:

- делают зарисовки в журнале/ на планшете;
- рисуют на карточках семенной материал (зёрнышко, семечку, луковицу) для высадки в «грунт»,
- «высаживают» в «грунт» (поддон с ячейками) цветы/овощи и поливают;
- на этой же карточке рисуют рост растения, затем плод - цветок/овощ;
- наблюдают за объектом, используя различные приборы - микроскоп, увеличительное стекло и т.п.;
- полученные результаты передают научному сотруднику.

Редактор журнала:

- фотографирует и фиксирует происходящее в лаборатории;
- берёт интервью у научных сотрудников и лаборантов;
- готовит к изданию журнал или газету.

Развитие игры («игра в игре»):

- лаборанты представляют свои результаты на ярмарке-выставке;
- научные сотрудники публикуют свои рисунки в журнале «В мире растений».

Развивающая игра «Сгруппируй по признаку»

Цель: формирование умения группировать предметы по существенному признаку.

Оборудование: карточки с изображением разных предметов на различную тематику по 15 – 20 объектов.

Игровая ситуация: научные сотрудники отбирают только те карточки, на которых объекты обладают одинаковым свойством, например, хвойные деревья или всё что сделано из дерева; научные сотрудники отбирают только те карточки, где изображены только морские или речные рыбы и т.п.

Развивающая игра «Разговор животных»

Цель: расширение словарного запаса детей, развитие артикуляционных умений.

Оборудование: карточки с изображением животных.

Правила игры: ведущий показывает карточку с изображением животного, участники называют животное и имитируют его крик звуками, игру можно проводить в виде соревнования - кто вперёд и правильно назовет, и прокричит получает карточку с изображением животного. Выигрывает тот, кто получил большее количество карточек.

2 вариант. Ведущий раздаёт участникам карточки с изображением животных.

Участники по очереди произносят звуки этих животных.

Усложнение: к звукам добавить жесты и изобразить животное, не называя его, другие участники угадывают.

Имитационная игра «Угадай животное» (звери, птицы, насекомые)

Цель: снятие мышечного напряжения у детей, умение пантомимой изобразить характерные особенности животных.

Оборудование: Карточки или фотографии с изображением животных.

Правила игры: водящий вытягивает карточку, при помощи мимики и жестов изображает животное, использовать звукоподражание при этом нельзя, остальные участники угадывают. Кто первый угадал становится водящим, игра продолжается.

Магазин/Зоомагазин



Игровая ситуация: деятельность в магазине (продуктов, одежды; косметики; бижутерии, зоомагазине).

Игровые роли: директор, администратор, продавец-консультант, кассир, покупатель, охранник/грузчик, уборщица.

Игровые действия по сюжетной ситуации:

- директор набирает сотрудников на конкурсной основе;
- администратор организует проведение рекламных акций по продаже продуктов;
- продавец выкладывает продукты на полки; взвешивает продукты;
- покупатель осуществляет покупки;
- грузчик доставляет товар на склад, в торговый зал;
- охранник следит за порядком, отвечает на вопросы покупателей;
- уборщица делает уборку.

Ситуационная игра «Магазин вежливости»

Цель: формирование навыка вежливого общения, умения адекватно вести себя в различных ситуациях.

Оборудование: яркие декорации магазина, кассовый аппарат, игровые деньги для всех участников, карточки с вежливыми словами (крупный шрифт).

Игровые действия:

- воспитатель описывает детям различные ситуации, которые могут случиться в их жизни, и предлагает с помощью вежливых слов найти нужный выход. Например, ребенок разбил какую-то вещь и хочет избежать наказания. Ему нужно купить такие вежливые слова, которые помогут извиниться перед мамой.

Если дети не умеют читать, то просто называют вежливые слова, а воспитатель подбирает нужную карточку сам.

Раздел 3. Материалы для игр с правилами

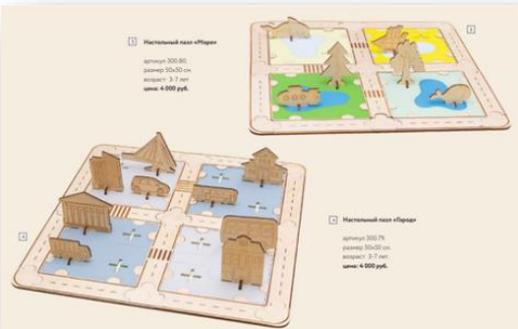
Материал для игр с правилами подбирается с учетом культурных форм игры с правилами.

К такому типу игрового материала относится игровой материал на развитие речевой, познавательной и творческой активности дошкольников. Предметной опорой для игр с правилами служат разные настольные игры: детское домино (с картинками), шашки, шахматы, нарды, а также настольные пазлы.

Возрастная динамика заключается в постепенном освоении настольной игры во всей ее структурной полноте через последовательное введение в арсенал детей ее культурных форм: освоение правил, ориентир на выигрыш, состязательные отношения, расширение кругозора понятий, придумывание новых действий игры.

Настольные пазлы являются универсальным игровым материалом и позволяют педагогу моделировать игровые ситуации с правилами с учетом поэтапного добавления игрового материала для новой игры и усложнения игрового материала для уже освоенной игры.

Варианты игровых действий с использованием настольных игр

Настольные пазлы	<u>Игры –задания на развитие речевой, познавательной и творческой активности</u>
	<p>Цикл игр «Времена года», «Лес», «Деревья», «Город», «Море», «Ферма»</p> <p><u>Правила игры:</u> называть слова, соблюдая очерёдность. Кто последний называет слово – выигрывает.</p> <p><u>Игровые действия:</u> участники подбирают слова - эпитеты к каждому времени года, к дереву, зданию, животному. Кто последний называет эпитет – выиграл. Например, лето какое? – яркое, красивое, жаркое, разноцветное и т.п.; театр какой? – красивый, праздничный, волшебный, величественный и т.п.</p>
	<p>Игра «Придумай слова - действия»</p> <p><u>Игровые действия:</u> участники придумывают слова - действия к животным, машинам, тракторам, мельнице. Например, корова – пасётся, мычит, жуёт, пьёт, даёт молоко, бодается, лягается и т.п.</p> <p>Игровое упражнение «Расскажи интересный факт (историю, событие) о лесе (корове, машинах и т.п.)»</p> <p><u>Игровые действия:</u> участники по очереди рассказывают интересные факты о предложенных ведущим объектах.</p> <p>Игра «Экскурсия на автобусе»</p> <p><u>Игровые действия:</u> выбирается экскурсовод (по желанию или по считалке). Экскурсовод, двигая фигурку автобуса, рассказывает</p>

	<p>экскурсию о городе, ферме, лесе, море. Участники (сами дети или маленькие игрушки) экскурсии могут выходить на остановках из автобуса, играть, задавать вопросы.</p> <p>Игровая ситуация «Придумай сказку»</p> <p><u>Игровые действия:</u> дети придумывают сказку, используя игровое поле-пазл.</p> <p>Игра «Проложи маршрут»</p> <p><u>Правила игры:</u> участники делятся на пары, один составляет маршрут движения по заданным воспитателем (ведущим) условиям (правилам), другой передвигается согласно выстроенному маршруту. Выполнение правил (условий) обязательно.</p> <p><u>Игровые действия:</u> участники прокладывают маршрут по улице города (ферме, лесу) согласно представленным требованиям. Например, проложи путь от дома к театру, таким образом, чтобы автобус проехал мимо моста.</p> <p>2 вариант с усложнением. Проложи маршрут от моста до дома, используя компас.</p>
--	---