

Российская Федерация
муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 9 комбинированного вида»
660077, г.Красноярск, ул.Весны, д.13А т.2125319

Паспорт

Дидактическое пособие

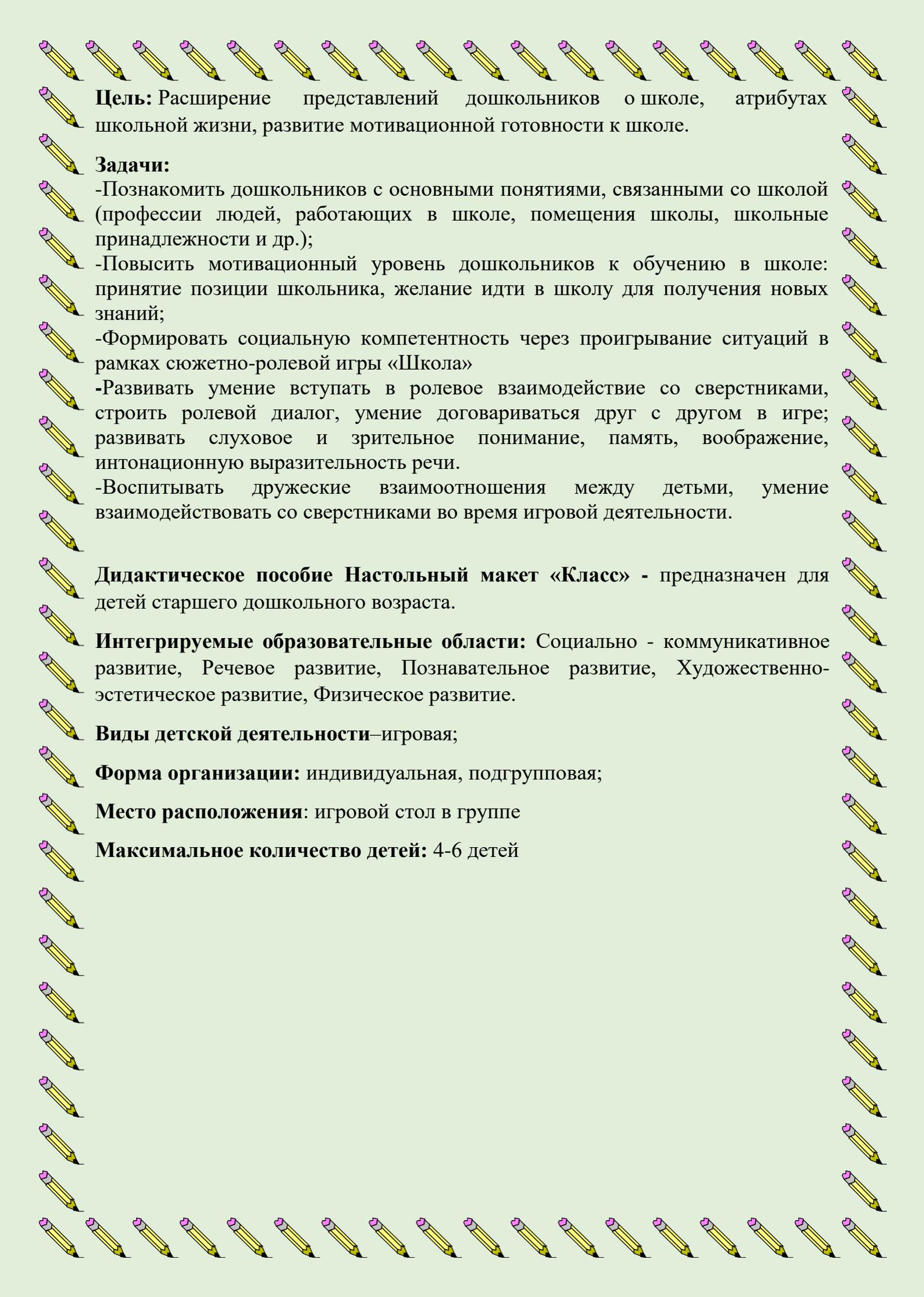
для развития мотивационной готовности детей к школе

Настольный макет «Класс»



Авторы:

Старший воспитатель: Степанова Ж.Е.
воспитатель Халева А.И.



Цель: Расширение представлений дошкольников о школе, атрибутах школьной жизни, развитие мотивационной готовности к школе.

Задачи:

-Познакомить дошкольников с основными понятиями, связанными со школой (профессии людей, работающих в школе, помещения школы, школьные принадлежности и др.);

-Повысить мотивационный уровень дошкольников к обучению в школе: принятие позиции школьника, желание идти в школу для получения новых знаний;

-Формировать социальную компетентность через проигрывание ситуаций в рамках сюжетно-ролевой игры «Школа»

-Развивать умение вступать в ролевое взаимодействие со сверстниками, строить ролевой диалог, умение договариваться друг с другом в игре; развивать слуховое и зрительное понимание, память, воображение, интонационную выразительность речи.

-Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, умение взаимодействовать со сверстниками во время игровой деятельности.

Дидактическое пособие Настольный макет «Класс» - предназначен для детей старшего дошкольного возраста.

Интегрируемые образовательные области: Социально - коммуникативное развитие, Речевое развитие, Познавательное развитие, Художественно-эстетическое развитие, Физическое развитие.

Виды детской деятельности–игровая;

Форма организации: индивидуальная, подгрупповая;

Место расположения: игровой стол в группе

Максимальное количество детей: 4-6 детей

Пояснительная записка:

Федеральный Государственный Образовательный стандарт дошкольного образования направлен на создание оптимальных условий для развития детского дошкольного возраста в современных условиях, реализация права ребенка на достойное качество образования.

Основополагающее требованием общества к современным дошкольным учреждениям является формирование личности, которая умела бы самостоятельно творчески решать различные задачи, критически мыслить, вырабатывать и защищать свою точку зрения, свои убеждения, систематически и непрерывно пополнять и обновлять свои знания путем самообразования, совершенствовать умения, творчески применять их в действии. Наряду с традиционными методиками для интеллектуального развития детей в дошкольном учреждении используют инновационные педагогические технологии. Одним из перспективных способов развития является – макетирование.

Макетирование — это творческая конструктивная деятельность, создание специального игрового пространства. Использование макетов в предметно-пространственной среде отвечает принципу интеграции образовательных областей.

Настольный макет «Класс» предназначен для игры детей дошкольного возраста в школу.

Содержание:

Предварительная деятельность с детьми:

- беседа о школе, о школьных принадлежностях
- рассматривание иллюстраций на школьную тематику
- чтение художественной литературы
- самостоятельная организация игровой обстановки
- заучивание стихотворений о школе
- Ручной труд: атрибуты для игры «в школу»

Правила поведения в школе:



Перечень оборудования и материалов:

- 1 Макет-ширма;
- 2 Доски: деревянная меловая, магнитная, складная;
- 3 Стеллажи для учебных принадлежностей, полки, компьютерный стол;
- 4 Учительский стол, стул, парты и стулья ученические;
- 5 Тумба для выставки;
- 6 Школьные принадлежности: ранцы, тетради, учебники, линейки;
- 7 Куклы в школьной форме;
- 8 Окна, цветы на окнах для интерьера;

Специальные средства обучения:

- плакаты,
- схемы,
- портреты писателей,
- таблицы,
- экран над доской,
- глобус,
- портфель,
- пенал.
- ноутбук



Дидактические игры развития логики и математических способностей:

- «Животные из геометрических фигур»
- «Математические пазлы»
- «Угадай, где стоит»

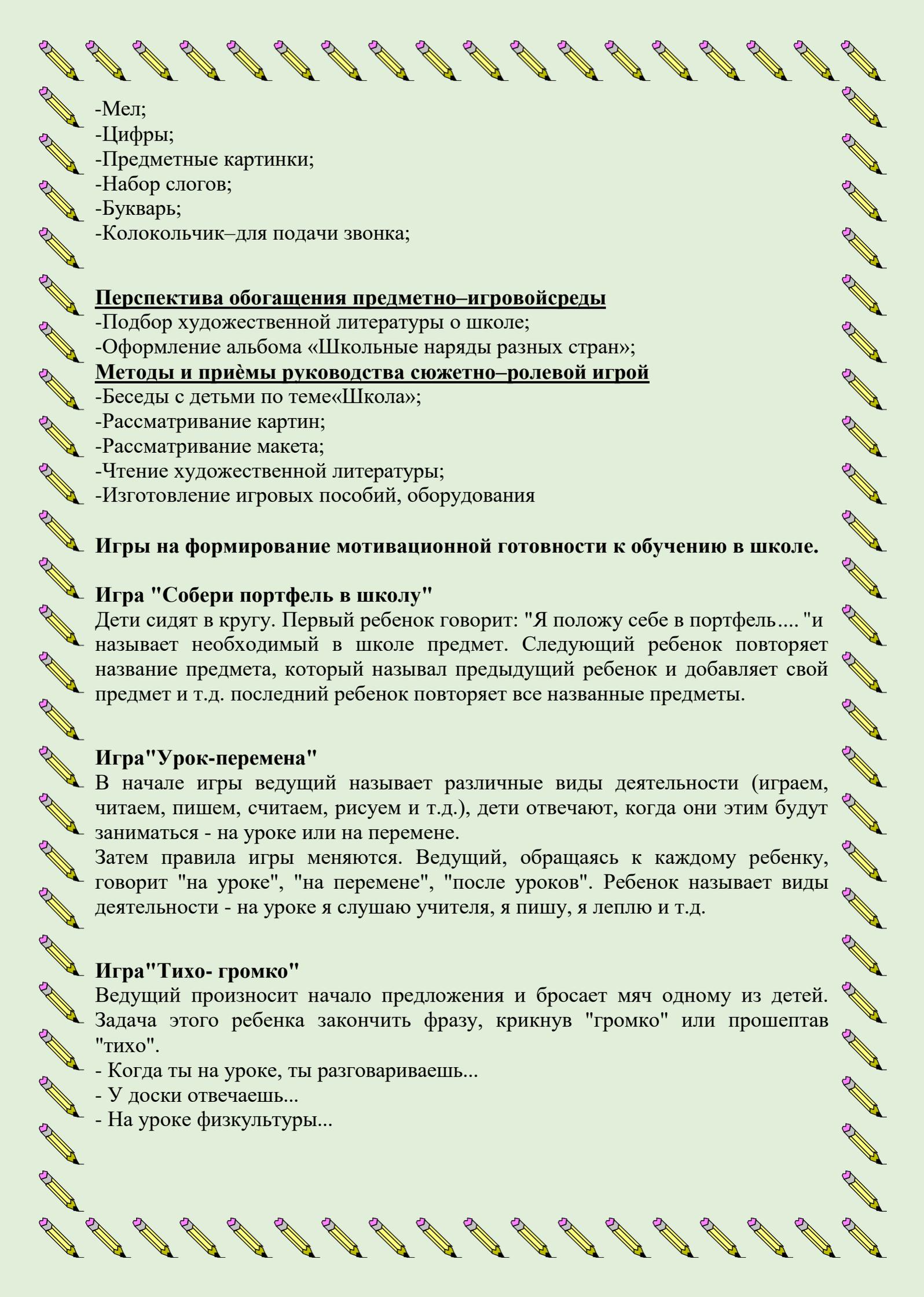
Дидактические игры окружающий мир:

- «Кто, где живет»
- «Узнай по описанию»

Предметно-игровая среда:

- Мольберт, магнитная доска;
- Ноутбук, проектор, интерактивная доска;
- Карандаши;
- Линейки;
- Тетради в клетку;
- Журнал;
- Указка;
- Кукла в школьной форме;
- Касса букв;
- Прописи;
- Портфель;
- Пенал;
- Палочкисчётные;



- 
- Мел;
 - Цифры;
 - Предметные картинки;
 - Набор слогов;
 - Букварь;
 - Колокольчик—для подачи звонка;

Перспектива обогащения предметно–игровой среды

- Подбор художественной литературы о школе;
- Оформление альбома «Школьные наряды разных стран»;

Методы и приёмы руководства сюжетно–ролевой игрой

- Беседы с детьми по теме«Школа»;
- Рассматривание картин;
- Рассматривание макета;
- Чтение художественной литературы;
- Изготовление игровых пособий, оборудования

Игры на формирование мотивационной готовности к обучению в школе.

Игра "Собери портфель в школу"

Дети сидят в кругу. Первый ребенок говорит: "Я положу себе в портфель.... "и называет необходимый в школе предмет. Следующий ребенок повторяет название предмета, который называл предыдущий ребенок и добавляет свой предмет и т.д. последний ребенок повторяет все названные предметы.

Игра"Урок-перемена"

В начале игры ведущий называет различные виды деятельности (играем, читаем, пишем, считаем, рисуем и т.д.), дети отвечают, когда они этим будут заниматься - на уроке или на перемене.

Затем правила игры меняются. Ведущий, обращаясь к каждому ребенку, говорит "на уроке", "на перемене", "после уроков". Ребенок называет виды деятельности - на уроке я слушаю учителя, я пишу, я леплю и т.д.

Игра"Тихо- громко"

Ведущий произносит начало предложения и бросает мяч одному из детей. Задача этого ребенка закончить фразу, крикнув "громко" или прошептав "тихо".

- Когда ты на уроке, ты разговариваешь...
- У доски отвечаешь...
- На уроке физкультуры...



Игра "Копилка первоклассника"

Детям предлагается "наполнить" 2 копилки - трудности ученика и успехи ученика (2 непрозрачные баночки с наклеенными названиями разного цвета).

Дети перечисляют, что, по их мнению, может затруднить их учебу, огорчить, или наоборот, обрадовать, принести удовольствие, помочь справиться с трудностями. Каждое высказывание сопровождается бросанием мелкого предмета в соответствующую копилку. Когда варианты иссякнут, предложить детям "погремать" копилкой и определить, где содержимого больше.

Если дети считают, что копилка успеха звонче, подвести к тому, что и успехов в жизни ученика больше. Если одинаково - то, несмотря на трудности, будет не меньше успехов. А если трудностей больше - добавить "фишек" в копилку успеха, упомянув то, о чем забыли дети.

Игра "Я хочу в школу, потому что..."

Ребята по очереди берут мяч и проговаривают, хотят ли они в школу и почему.

Игра "Что лежит в портфеле?"

Дети стоят в кругу. Ведущий бросает мяч одному ребенку и называет какой-либо предмет, например, ручка. Если этот предмет должен лежать в портфеле, он ловит мяч, если нет - ловить мяч не нужно.

Игра "Смешарики идут в школу" (настольная игра)

Детям предлагается поле с изображением дороги из дома в школу. Игроки (от 2 до 6 детей) определяют очередность хода. После этого начинают бросать кубик и ходить на соответствующее число шагов, выпавших на кубике. Если фишка остановилась на выделенном шаге - следует выполнить соответствующее задание или ход.

Красная фишка - отгадай загадку, выполнив правильно - сделай 2 шага вперед. Если не справился - 2 шага назад.

Черная фишка - пропусти ход

Синяя фишка - у тебя есть еще одна попытка, вернись на 5 фишек назад.

Игра "Подскажи Незнайке правила поведения в школе"

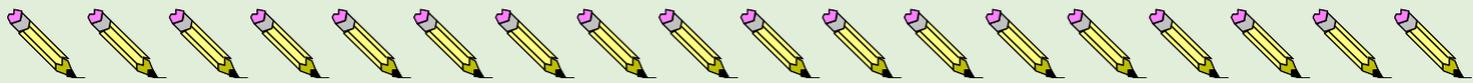
Дети стоят в кругу. Ведущий бросает мяч по одному ребенку и называет какое-либо действие или ситуацию из школьной жизни, например, дети играют на перемене, дети кричат на уроке. Если эта ситуация соответствует правильному поведению в школе, ребенок ловит мяч, если нет - отбивает его.

Игра "Логические пары"

Детям раздаются картинки с изображением различных предметов, находящихся в школе и предлагается подобрать из них пары, логически связанные между собой. Объяснить свой выбор:

- дневник - оценки,

- доска - мел,



- 
- тетрадь - ручка,
 - карандаш-резинка,
 - альбом- краски,
 - парта- класс,
 - учитель - ученики т.д.

Игра "Замочная скважина"

Положить на стол какую-нибудь картинку с изображением предмета на школьную тему. Затем накрыть сверху листом с замочной скважиной. Отверстие скользит по поверхности картинки, позволяя видеть ребенку только отдельные ее части. Задача ребенка догадаться, что изображено на картинке.

Игра "Закончи предложение" (с карточками)

Выставляя картинку на наборное полотно, психолог начинает предложение, а ребёнок заканчивает его нужным по смыслу словом.

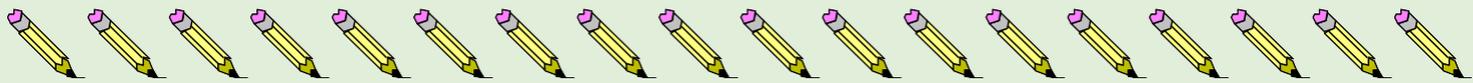
- Если пенал большой, то ластик... .
- Если ножницы тяжёлые, то скрепки....
- Если книга толстая, то тетрадь. .
- Если ранец высокий, то портфель....
- Если желтый карандаш острый, то синий....
- Если тетрадь широкая, то линейка... .
- Если ручка толстая, то кисточка....
- Если синий карандаш короткий, то красный....
- Если книг много, то карандашей... .
- Если зеленая тетрадь чистая, то голубая....
- Если ранец открытый, то портфель... .
- Если ранец полный, то портфель....
- Если тетрадь открытая, то книга... .

Игра "Найди школьные предметы"

Психолог предлагает детям картинки с изображением различных предметов. Среди них есть школьные принадлежности (картинка 1), школьная одежда (картинка 2), школьная мебель (картинка 3), школьные учебники (картинка 4). Необходимо школьные предметы обвести в кружок, все лишнее закрасить. Объяснить свой выбор.

Игра "Помоги животным найти дорогу в школу"

Игра представляет собой план-схему и набор карточек с различными "письмами". Ребёнок "читает" письмо и показывает путь следования животных из дома до школы. Например, ребёнок говорит "Если ежик от красного треугольника подойдет к желтому кругу, потом к синему квадрату, то придёт в школу".





Сюжетно -ролевая игра "Школа" ("Школа зверей")

Задачи: Расширять знания детей о школе. Помогать детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты). Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры. Помогать детям усвоить некоторые моральные нормы. Воспитывать справедливые отношения. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Роли: ученики, учитель, директор школы, завуч, техничка.

Игровой материал: портфели, книги, тетради, ручки, карандаши, указка, карты, школьная доска, стол и стул учителя, глобус, журнал для учителя, повязки для дежурных.

Игровые действия: Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (воспитатель в роли директора может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы), завуч составляет расписание уроков. Техничка следит за чистотой в помещении, дает звонок. Учитель строит игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк), правильно распределять при этом обязанности каждого участника

Методические рекомендации по использованию дидактического средства настольный макет «Класс»

Ведущим критерием психологической готовности к школе является мотивационная готовность. Она заключается в желании и стремлении ребенка быть школьником. С помощью данного макета у дошкольников обогащается представление о школьной жизни и системе взаимоотношений внутри детского коллектива.

Макет – форма организации образовательного пространства, способствующая развитию творческого пространства.

Макет «Класс» состоит из трех частей, без пола. Это дает мобильность и преимущество в размещении макета на любой горизонтальной поверхности. Мебель из дерева и пластика. Для создания школьной обстановки сделаны уменьшенные копии плакатов, портретов, схем, изготовлены тетради, букварь и другие школьные принадлежности. Роль учеников выполняют куклы в школьной форме.

Макет «Класс» может быть использован педагогами ДОУ в своей образовательной деятельности.

