

**«Игровые обучающие ситуации»**

**(Касаткина Е.И.)**

« Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра-это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий окружающего мира. Игра-это искра зажигающая огонёк пытливости и любознательности.

В.А.Сухомлинский.

На сегодняшний день педагогический процесс дошкольного образования обогащен различными видами мероприятий интегрированного характера. Они позволяют преследовать различные цели воспитания, обучения и развития детей дошкольного возраста. В ФГОС игра – это основная форма работы с детьми и ведущий вид деятельности. Если игра специально организована воспитателем и привнесена в процесс познания и взаимодействия, такую форму обучающей игры воспитателя с детьми, имеющую определенную дидактическую цель, называют игровой обучающей ситуацией (ИОС).

*Ее характеризуют следующие моменты:*

- она имеет короткий и несложный сюжет;
- оснащена необходимыми игрушками, атрибутикой, для нее специально организовано игровое пространство;
- в содержание игры заложены дидактическая цель, воспитательная задача;
- воспитатель проводит и руководит всей игрой.

*Можно выделить несколько типов ИОС, с помощью которых успешно решаются различные образовательные задачи.*

1. Игровые обучающие ситуации с игрушками — аналогами.
2. Игровые обучающие ситуации с литературными персонажами.
3. Игровые обучающие ситуации типа путешествий.

Аналоги - это такие игрушки, которые изображают объекты природы: конкретных животных или растения. Игрушечных аналогов животных множество, они существуют в самом различном исполнении (мягкие, резиновые, пластмассовые, заводные и пр.). Игрушечных аналогов растений не так много - это пластиковые елочки разного размера, деревья и кустарники из плоскостного театра, грибочки, иногда пенопластовые фрукты и овощи, фигурки героев сказки.

Игрушки-аналоги замечательны тем, что с их помощью у детей начиная с 3-х лет можно формировать отчетливые представления о специфических особенностях живых существ на основе ряда существенных признаков. Маленьким детям можно показать главные отличия игрушки-предмета от живого животного, если организовать одновременное их восприятие и сопоставление. С помощью таких игрушек легко

продемонстрировать: что можно делать с предметом и что можно делать с живым существом, т.е. показать принципиально разные формы деятельности с живыми и неживыми объектами.

ИОС с игрушками-аналогами могут быть использованы во всех возрастных группах, причем сопоставлять их можно не только с живыми объектами, но и с их изображениями на картинах, наглядных пособиях с использованием интерактивной доски.

Игрушки-аналоги могут быть включены в любые ИОС, в любую форму воспитания детей: наблюдения, организованную образовательную деятельность, труд в природе. Их можно взять на экскурсию в ближайшее природное окружение, сочетать с чтением познавательной литературы, просмотром слайдов, видеофильмов.

Во всех случаях они помогут в формировании у ребят отчетливых реалистических представлений о природе. В отдельных случаях игрушку-аналог целесообразно демонстрировать до знакомства с животным. Это относится к некоторым млекопитающим (кошка, собака, кролик и др.), которые вызывают у детей яркие и сильные эмоции, желание общаться с ними - обычная игрушка на их фоне блекнет.

Соперничать с ними может только интересно сконструированная заводная игрушка, которая воспроизводит элементы поведения (например, собака, которая продвигается вперед, виляет хвостом, лает, поднимается на задние лапы). Анализ такого сопоставления, несомненно, вызовет интерес у старших дошкольников, поможет им глубже понять специфику живого.

Второй тип ИОС связан с использованием кукол, изображающих персонажей произведений, хорошо знакомых детям. Герои любимых сказок, рассказов, мультфильмов воспринимаются детьми эмоционально, будоражат воображение, становятся объектами подражания. В воспитании дошкольников с успехом используются различные персонажи на основе их литературной биографии - главных событий, характерных ситуаций, ярких особенностей поведения. В ИОС сказочные Герои «выходят» за пределы сюжета произведения, действуют в новых, но аналогичных ситуациях и обязательно продолжают характерную для них линию поведения.

Для реализации целей воспитания подходят такие литературные произведения, содержание которых так или иначе связано с природой, а герои имеют кукольное воплощение. В детском литературном репертуаре таких произведений много - это, прежде всего народные и авторские сказки «Репка», «Курочка Ряба» «Красная Шапочка», «Доктор Айболит» и др.

С куклами, изображающими главных героев сказок, можно построить много различных ИОС, которые помогут решить разные программные задачи.

Каждая отдельно взятая ИОС решает небольшую дидактическую задачу с помощью литературного персонажа его вопросов, высказываний, советов, предложений и различных игровых действий. Воспитателю при разработке ИОС следует помнить, что все слова и действия куклы должны соответствовать ее литературной биографии; в новой ситуации она должна проявлять себя так же, как и в произведении.

Литературный герой, привнесенный в педагогический процесс, - это не просто симпатичная игрушка, которая развлекает детей, а персонаж с определенным характером и формой выражения, решающий дидактические задачи. Детям он интересен тем, что в совершенно новой ситуации проявляет свои типичные особенности, т.е. действует в своем «амплуа», и взаимодействует непосредственно с ними.

Важным является то обстоятельство, что каждый литературный герой в отдельно взятой игровой обучающей ситуации может выступать в одной из двух функций: выполнять роль знающего, хорошо осведомленного в каком-либо материале героя или, наоборот, ничего не знающего наивного простака.

Еще одно обстоятельство имеет принципиальное значение. В традиционном занятии воспитатель всегда «над детьми»: он задает вопросы, поучает, рассказывает, объясняет - он взрослый и умнее детей. При использовании персонажа-простака (например, Незнайки), который проявляет полную неосведомленность в событиях, статус детей меняется: уже «не воспитатель над ними», а «они стоят над куклой»: учат ее, поправляют, сообщают то, что сами знают.

Такое соотношение позиций в ИОС придает дошкольникам уверенность, они обретают авторитет в своих собственных глазах. Действует сильная игровая мотивация, и дети не берут в расчет, что за Незнайку говорит воспитатель: они во власти игровой ситуации, а потому уверенно и пространно высказываются, дополняют, объясняют и тем самым упражняются в применении своих знаний, уточняют и закрепляют их. Иначе говоря, использование куклы-персонажа на основе его литературной биографии - это косвенная форма обучения детей, целиком основанная на достаточно сильной игровой мотивации.

Игровые обучающие ситуации типа путешествий. Путешествия — это собирательное название различного рода игр: в посещение леса, зоопарка, музеев, фермы, экскурсии, поездки, походы. Посещая интересные места, дети в игровой форме получают новые знания, чему способствует обязательная в игре «роль руководителя (экскурсовода, заведующего фермой), которую исполняет воспитатель. Именно через него дошкольники знакомятся с новыми местами, животными, растениями, получают самые различные сведения об окружающей природе и деятельности человека в ней.

В каждом конкретном случае сюжет игры продумывается таким образом, что дети, посещая новые места, знакомятся с новыми объектами и явлениями в качестве путешественников, туристов, экскурсантов, посетителей. В рамках ролевого поведения дети слушают пояснения, «фотографируют», рассуждают. Чтобы игра была полноценной и через нее воспитатель смог реализовать поставленные дидактические задачи, он тщательно продумывает свою роль (слова для контакта с посетителями, содержательные сообщения, возможные игровые и ролевые действия).

Игра захватит детей, если воспитатель специальными приемами постоянно поддерживает воображаемую ситуацию того пространства, в котором она протекает. Обучение с использованием игр-путешествий может в ряде случаев выходить за рамки отведенного времени - это не опасно, так как качественное проведение игры, создавая

определенный эмоциональный настрой у детей, обеспечивает максимальный развивающий эффект.

Таким образом, используемые средства и приемы в игровых обучающих ситуациях способствуют сближению детей, проявлению интереса к сверстникам, желание лучше друг друга. Способствуют пробуждению отзывчивости, готовности прийти на помощь. Обучение осуществляется с применением косвенных методов и имеет игровую коммуникативную мотивацию. Это позволяет синхронизировать процессы обучения и воспитания дошкольника, сделать их не противостоящими друг другу, а взаимодополняющими. Ведь в процессе игрового общения ребенок учится вырабатывать различные поведенческие стратегии, позволяющие ему увидеть целесообразность и значимость результатов собственной деятельности и поведения. В этом случае знания становятся не самоцелью, а условием личностного развития. Важность их заключается не в их накоплении, а в возможности с их помощью решать важные жизненные задачи.

Для диагностики организационных умений детей в процессе игровых обучающих ситуаций мною были определены критерии.

Для проведения наблюдения за детьми в процессе игровых обучающих ситуаций была создана соответствующая возрастным и индивидуальным особенностям детей игровая среда, которая обеспечила возможность удовлетворения игровых потребностей.

#### **Критерии:**

1. Участие ребенка в обсуждении реализации сюжета игры с другими детьми;
2. Участие в подборе атрибутов, с учетом всех этапов игры;
3. Умение реализовывать намеченное: ребенок организует игровые действия в соответствии с планом и ролевое взаимодействие в процессе игры со всеми его участниками;
4. Умение осуществлять контроль: осуществляет самоконтроль и взаимоконтроль выполнения ролей и правил игры, вносит изменения в ход игры (по необходимости).

После проведения диагностики мною было выявлено, что дети к старшему дошкольному возрасту демонстрируют разные уровни развития организационных умений.

Таблица 1

Уровни развития организационных умений в процессе игровых обучающих ситуаций.

*(данные таблицы представлены в %)*

	Уровни		
	низкий	средний	высокий

Организационные умения	начало года	конец года	начало года	конец года	начало года	конец года
Умение наметить цель	36	20	50	63	14	17
Умение подбирать атрибуты	42	36	52	54	6	10
Умение реализовывать намеченное	11	9	66	59	23	32
Умение осуществлять контроль	43	36	53	52	4	12

Игровые ситуации проводились в групповой комнате детского сада в течение 2 месяцев, с периодичностью 1 игровая ситуация в неделю, где были созданы все необходимые условия для ее организации (игровые зоны, атрибуты и др.). Организовывались игровые обучающие ситуации в два этапа: 1 этап (обучающий), 2 этап (закрепляющий).

Все игровые ситуации, не зависимо от того какую тему игры определяли дети, проводилась по определенной структуре:

- Вводная часть.
- Основная часть.
- Заключительная часть.

В вводной части игровых ситуаций, с детьми до начала игры обсуждался сюжет, выбор места для проведения игры, подбор необходимых атрибутов и материалов, последовательность выполнения игровых действий, используя метод беседы, объяснение, рассуждение, пояснение, совет. При распределении ролей, использовался прием оказания помощи детям с пояснением того, чтобы учитывались интересы всех играющих, так же установка детям на ведение самоконтроля и взаимоконтроля в ходе игры и логику развития ролевых взаимодействий при реализации плана.

В основной части проведения игровых ситуаций я помогала при реализации игровых действий, через принятие на себя второстепенной роли в игре. Стимулировала детей к взаимоконтролю и самоконтролю при реализации плана игры, через напоминания и поощрения. Косвенно напоминало о логике развития ролевых взаимодействий в процессе игры и коррекции игровых действий при необходимости. В процессе проведения основной части игровых ситуаций дети действовали совместно со мной, под моим руководством.

**Вывод:** таким образом, эффективность проведенной работы позволяет заключить, что игровые ситуации могут быть использованы в работе по формированию организационных умений детей в сюжетно - ролевой игре.

Результаты опыта показывают, что систематическая, целенаправленная, организованная работа по формированию организационных умений обеспечивает рациональную организацию сюжетно - ролевых игр. Умение организовать сюжетно - ролевую игру позволит детям дошкольного возраста в будущем организовать и свою учебную деятельность, что поможет им при обучении в школе, так как роль организационных умений в успешности любой деятельности, в том числе и учебной.

Проведенное мною исследование имеет перспективы дальнейшего развития, что предполагает более широкое изучение проблемы формирования организационных умений в других видах игры посредством игровых ситуаций, и решения вопроса формирования организационных умений на разных возрастных этапах.

## *Игровая обучающая ситуация: «Волшебная посуда»*

### *для детей 2 младшей группы*

**Цель:** формирование первичных представлений детей о предметах посуды, её назначении;

**Материал:** картинка – загадка с изображениями нескольких наложенных друг на друга предметов: чашка, блюдце, ложка, кастрюля, чайник, конверты с разрезными картинками и предметные картинки к ним с предметами посуды, «дерево с посудой», картинки с изображением посуды, магазин-витрина с предметами посуды, предметные картинки с чайной, столовой и кухонной посудой.

#### **Ход игровой обучающей ситуации:**

У педагога картинка-загадка с изображениями нескольких наложенных друг на друга предметов, например: чашка, блюдце, ложка, кастрюля, чайник.

*Педагог:* Ребята, хотите отправиться в путешествие?

*Педагог:* А вот куда мы с вами отправимся, вы узнаете, если назовете предметы, которые здесь у меня на картинке спрятались.

Дети рассматривают картинку-загадку и называют предметы, которые спрятались.

*Педагог:* А как можно назвать эти предметы одним словом? (посуда)

*Педагог:* Ребята, как вы думаете, куда мы сегодня отправимся в путешествие?

Предложения детей.

*Педагог:* Мы сегодня отправимся в удивительное путешествие по стране, которой нет ни на одной карте - это Страна Посуды. Нас ждут неожиданные встречи, интересные задания, игры-забавы.

Я ребяток собираю

В путь-дорожку приглашаю.

Вы, ребята, не спешите,

Компас вы с собой берите.

Слушайте внимательно,

Будьте вы старательны.

Дружно вы шагайте,

Никого не потеряйте.

Раз, два, три - повернись, в Стране Посуды очутись.

Дети идут до «дерева», на ветках которого вместо плодов висит нарисованная посуда.

*Педагог:*

Чудо дерево растёт,

Чудо-чудо-чудное,

Расчудесное!

Не листочки на нём,

Не цветочки на нём,

А чашки да ложки,



Поварешки на нем!

- Ребята, а что еще вы видите на этом чудесном дереве?

Дети перечисляют предметы посуды.

- Как вы назовете одним словом все эти предметы? (посуда)

*Педагог:*

Без предметов этих жить нельзя,

Они нам верные друзья.

Посуду мы не будем обижать,

Будем ласково ее мы называть.

### **Дидактическая игра «Назови ласково».**

*( Дети выбирают любой предмет посуды и называют его ласково: кастрюлечка, ложечка, блюдечко, чашечка, вилочка, кружечка, тарелочка и т. д.)*

*Педагог.* Молодцы, ребятки! Быстро и дружно вы справились с моим заданием! А теперь на минутку закройте глазки и сосчитайте до пяти.

*Пока дети считают, закрыв глаза, педагог развешивает на «дереве» картинки: табурет, яблоко, мяч и т. д. Потом предлагает открыть глаза и внимательно посмотреть, что нового появилось на дереве.*

### **Дидактическое упражнение «Найди лишний предмет».**

*Ребенок называет лишний предмет и объясняет свой выбор, например: «Яблоко лишнее, это фрукт, а все остальное-посуда», «Табурет лишний, это мебель, а все остальное-посуда» и т. д.*

*Педагог:* Продолжим наше путешествие? А здесь нас ждут загадки. Чтобы продолжить путешествие, надо правильно ответить на все загадки

Сама не ем, а людей кормлю (*ложка*).

На огне я стою, еду вкусную варю (*кастрюля*).

Из горячего колодца через нос водица льется (*чайник*).

С тортом чай пила Наташка

Из большой красивой (*чашки*).

Это чашкина подружка

Назови скорее (*кружка*).

Называют его всяк:

И половник, и черпак,

И разливочная ложка.

Что же это? (*поварешка*).

Суп вчера варила Юля

Пригодилась ей (*кастрюля*).

Он похож на столб стеклянный.

Пью я воду из (*стакана*).

- Молодцы! Все загадки отгадали!

Продолжаем наше путешествие. А вот волшебная полянка. И здесь происходят удивительные превращения.

### **Игра-имитация «Посуда»**

Вот большой стеклянный чайник.

Очень важный как начальник.

*(дети надули животик, одну руку поставили на пояс, другую изогнули).*

Вот фарфоровые чашки,

Очень крупные бедняжки.

*(присели, одну руку поставили на пояс).*

Вот фарфоровые блюдца,

Только стукни - разобьются.

*(кружатся, «рисуя» руками круг).*

Вот серебряные ложки,

Голова на тонкой ножке.

*(потянулись, сомкнули руки над головой).*

Вот пластмассовый поднос,

Он посуду нам принес.

*(легли, вытянулись)*

*Педагог:* Давайте сядем, отдохнем, о посуде разговор начнем.

*Педагог показывает картинки с изображением посуды. Дети называют посуду, изображенную на картинках, рассказывают, из каких частей она состоит и для чего она предназначена.*

*Педагог уточняет:* чашка нужна для того, чтобы из нее *(пить чай)*. Сковорода нужна для того, чтобы на ней *(жарить котлеты)*. Чайник нужен для того, чтобы в нем *(кипятить воду, заваривать чай)*. Кастрюля нужна для того чтобы в ней *(варить суп)*.

*Педагог:* Продолжаем наше путешествие. Посмотрите, какая красивая посуда у меня на этих картинках, а в конвертах такая же посуда, но разбитая. Помогите мне ее склеить, сложите части правильно. Дети объединяются в пары и складывают картинки с изображением посуды из кусочков

Славно справились с работой,

Но здесь нас ждут новые заботы.

Посуду надо нам расставить по местам:

Чайная здесь, а столовая и кухонная там.

### **Дидактическая игра: «Расставь посуду».**

*(Большой лист бумаги разделён на три части, каждая часть обозначена маркером: самовар для чайной посуды, стол – для столовой посуды, плита – кухонная посуда и много картинок с изображением предметов разной посуды).*

Дети раскладывают посуду по назначению.

*Педагог:* Ребята, давайте продолжим наше путешествие. Одна часть посуды разбилась, другая где-то заблудилась. Подскажите, а где можно купить посуду.

Ответы детей.

### **Игра «Магазин посуды».**

Дети выступают в роли покупателей, а педагог в роли продавца.

*(В магазине есть все: чайник, сахарница, толкушка, скалка, разделочные доски, чашки, кружки, ложки, поварешки, кастрюли и т. д.).*

Дети по желанию покупают предметы посуды, описывая её *(название, цвет, размер, назначение)*.

Переход из обучающей ситуации в сюжетно-ролевую игра «Ждем гостей».

## **Конспект игровой обучающей ситуации во 2-ой младшей группе.**

### **Тема: Чаепитие.**

#### **Программные задачи:**

- продолжать развивать интерес к игровым действиям с куклой;
- учить переносить знакомые бытовые действия в игровую ситуацию;
- побуждать детей сопровождать игровые действия речью;
- воспитывать у детей умение передавать отношение к кукле, как к ребенку, основываясь на добрых чувствах: ласке, заботе, внимании.

#### **Материал и оборудование.**

В кукольном уголке создана игровая ситуация: салфетница, скатерть, набор чайной посуды, сахарница, «печенье, конфеты, оладьи, фрукты, мёд, варенье», куклы по количеству детей.

#### **Предварительная работа.**

Знакомство с игровыми действиями «Катя проснулась», «Умывание куклы Кати», «Оденем Катю на прогулку». Разучивание потешек: «Водичка, водичка...»; стихотворений: Е. Благинина «Новая одежда», З. Александрова «Катя в яслях». Д/игра: «Чья одежда», «Напоим куклу чаем».

#### **Ход игры:**

Дети здороваются с гостями.

Воспитатель обращается к детям: «Давайте поиграем. Я буду мамой, а вы хотите быть мамами и папами?» *(да хотим)*.

- А вот ваши детки, они уже ждут вас, но сначала скажите мне, вы уже сегодня ужинали? *(да)*. Всё съели, все сыты? *(да)*.

- А вы с детками ужинали? *(нет)*. Так, значит вы сыты, а малыши ваши голодные? Что же делать? Давайте мы их хоть чаем напоим! Подойдите, спросите у своих детей, хотят они чаю?

- Настя, спроси, будет твой сыночек чай пить? Соня, а твоя дочка, что тебе ответила? *(да будет пить чай)*.

-Значит, все наши дочки и сыночки, хотят чаю. Ну что же, давайте накрывать на стол.

*(Дети подходят к столу, где стоит чайная посуда и продукты, берут предметы и идут накрывать)*.

- Саша, а перед тем, как сервировать стол, что надо постелить? *скатерть*.

- Правильно, я тоже так думаю.

- Ульяна, а ты что сейчас поставила? *(салфетницу)*.

- Молодцы, а я вот поставлю вазу с фруктами, помогите мне поставить еще сахарницу, конфетницу.

- Ну, а теперь поставьте каждый для своих деток чайный прибор. *(Дети ставят чайный прибор)*.

- Вот здесь будет сидеть моя дочка. Поставлю ей чашку с блюдцем.
  - А ты, Вика, куда поставишь чашку с блюдцем?
  - Давайте внимательно посмотрим, всё мы поставили, ничего не забыли? (*нет*)
  - Тогда пойдем приглашать к столу своих деток (*пойдём моя красавица, я тебя чаем напою*).
  - Я своей доченьке завяжу нагрудник, чтобы она не испачкалась. Вы тоже можете завязать или накрыть грудку салфеточкой. Все усадили своих дочек, а чтобы вам было удобно кормить, посадите детей на свою левую ногу, как я.
  - А, ты, Дима, можешь рядом около себя посадить своего сыночка, на стульчик.
  - Василиса, спроси у своего сыночка, удобно ему сидеть?
  - Чайник очень горячий, я буду осторожно наливать чай, чтобы никого не обжечь (*воспитатель берет чайник и разливает*).
  - Чай в кружечках, давайте поить своих деток чаем.
  - Пожелаем нашим дочкам и сыночкам приятного аппетита (*приятного аппетита*).
- Дети поят кукол чаем. Воспитатель добивается от детей, чтобы они сопровождали свои действия речью.*
- Мамы и папы, как вы думаете, понравился чай и угощение вашим малышам?
  - Дима, спроси у своей дочки, вкусный был чай? (*Анечка тебе понравился чай?*)
  - Захар, а твоя дочурка, что тебе на ушко шепнула? (*Ей очень понравился мёд*).
  - Настя, а тебе, что дочка про угощение сказала? (*Печенье очень вкусное*).
  - Ну, теперь, я вижу, наши детки сыты и довольны, давайте развяжем нагрудник, вытрем им ротик и скажем спасибо! (*спасибо*)
- Дети встают из-за стола и идут играть с куклами.

### ***Конспект игровой обучающей ситуации в младшей группе***

#### **«ЗАЙЧИК В ГОСТЯХ У РЕБЯТ».**

##### Программные задачи:

- расширять представления дошкольников о животных, живущих в лесу;
- развивать элементарные представления о природных объектах, которых ребенок видит на картине;
- формировать желание заботиться о животных;
- способствовать использованию знаний о животных в игре;
- развивать речь детей, умение отвечать на вопросы предложениями;
- расширять запас понимаемых слов, обозначающих предметы и их действия, которые дети видят.

Наглядный материал: Мягкие игрушки зайчика и лисы, игрушечные овощи и маски зайчиков на каждого ребенка, музыкальное сопровождение.

*1 часть.* В гости к детям приходит зайчик. Воспитатель рассказывает стихотворение:

Жил- был зайчик длинные ушки  
 Отморозил зайчик ушки на макушке.  
 Отморозил ушки, отморозил хвостик,  
 И поехал греться к ребятишкам в гости

Там тепло и сухо, волка нет  
 И дают морковку на обед.  
 (Дети рассматривают зайчика).  
 Воспитатель предлагает деткам познакомиться с зайчиком.  
 На вопрос «Как тебя зовут?» нужно назвать свое имя.  
 (Воспитатель задает вопросы).  
 Какой у нас зайка? (пушистый, мягкий)  
 Добрый или злой?  
 Какого цвета?  
 Какие у зайчика ушки?  
 Какой хвостик?  
 Как зайка прыгает?  
 Что любит кушать зайчик?

Воспитатель предлагает деткам покормить зайку, приносит корзину с овощами и предлагает выбрать из всех овощей только те, которые любит кушать зайка (морковка, капуста).  
 (Дети угощают зайчика морковкой и капустой).

*2 часть* Воспитатель предлагает зайчику поплясать вместе с детьми. Дети надевают маски зайчика.

(Воспитатель читает потешку)

1. Заинька походи, серенький походи  
 Вот так, походи, вот сяк, походи.
2. Заинька повернись, серенький повернись,  
 Вот так, повернись, вот сяк повернись.
3. Заинька попляши, серенький попляши  
 Вот так, попляши, вот сяк попляши.
4. Заинька, топни ножкой, серенький, топни ножкой  
 Вот так, топни ножкой, вот сяк, топни ножкой.
5. Заинька поклонись, серенький поклонись,  
 Вот так, поклонись, вот сяк, поклонись.

Дети повторяют за воспитателем под музыку танцевальные движения и проговаривают слова.

*3 часть* Воспитатель спрашивает: А кого зайчик боится? (Лисичку)  
 Прибегает лисичка, дети прячут зайчика.

Игра «Лиса и зайка». Игра повторяется несколько раз. Лисичка уходит, а зайчик остается жить у ребят в группе.

### **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРЫ И РАЗЛИЧНЫХ ТИПОВ ИГРОВЫХ ОБУЧАЮЩИХ СИТУАЦИЙ В ЭКОЛОГИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ.**

*Игровые обучающие ситуации (ИОС) для детей 3 – 4 лет.*

Персонаж	Ситуация		Положительное разрешение ситуации
	Завязка	Развитие сюжета	
<u>Зайчик</u>	Заблудился	Испугался	<b>Игра</b> “Беги, зайчик, за морковкой” <b>Стихотворение:</b>

				<p>“Ай - да, зайка, шалунишка Зайка, серенький трусишка. Ты беги домой скорей! Ждут зайчата у дверей”.</p>
<u>Щенок</u>	Пошел в гости	Надо угостить	Поиграть	<p><b>Игра</b> “Догони собачку” <b>Стихотворение:</b> “Наш щенок попрыгает Лапками подрыгает. Ушком потрясет Хвостиком вильнет”.</p>
<u>Птичка</u>	Ищет своих птенцов	Успокоить	Помочь искать	<p><b>Игра</b> “Птицы машут крыльями” <b>Стихотворение:</b> “ Птичка, птичка, успокойся Никого теперь не бойся! Мы же птенчиков нашли И в гнездо твое снесли”.</p>
<u>Козочка и козлята</u>	Оказались по разные стороны ручейка	Беспокоятся и волнуются	Надо построить мостик и помочь перебраться	<p><b>Игра</b> “Ползи по дорожке” <b>Стихотворение:</b> “Ох, и быстрые козлятки Белобокие ребятки. По мосточку пробрались Возле мамы собрались”.</p>
<u>Курица и цыплята</u>	Котенок хочет обидеть цыплят	Курица уговаривает этого не делать	Все подружались	<p><b>Игра</b> “Цыплята и наседка”. <b>Стихотворение:</b> “Курочка – Пеструшечка, Где твои цыплятки? Видишь, вместе с кошкой Они играют в прятки”.</p>
<u>Ежик</u>	Пошел за яблоками, не нашел.	Опечалился.	Надо помочь.	<p><b>Игра</b> “Пойдемте за грибами” <b>Стихотворение:</b> “ Вот по дорожке ежик ползет А на иголочках ежик везет: Яблоко, грушу, банан, апельсин. “Ежик, ты, верно, ходил в магазин?”.</p>
<u>Гусь</u>	Шипит, хочет ущипнуть.	Бойтся.	Надо успокоить.	<p><b>Игра</b> “Дикие гуси” <b>Стихотворение:</b> “ Назовем тебя, гусь, Дорофеем Мы напоим тебя, пожалеем. И не будешь ты больше щипаться.</p>

				И не будешь на деток кидаться!”
<u>Пчелки</u>	Прилетели на лужок.	Ищут мед.	Показать цветочки	<b>Игра “Пчелки”</b> <b>Стихотворение – загадка:</b> “Лапки мохнатые Брюшко полосатое. Над поляною летит И жужжит, жужжит, жужжит. (пчела)
<u>Мишка</u>	Полез в дупло к пчелкам.	Испугался.	Пожалеть, пожурить.	<b>Игра “Поймаю, поймаю”</b> <b>Стихотворение:</b> “ Проказник Мишка косолапый Зачем в дупло засунул лапу? Там пчелки добрые живут. Попросишь, мед тебе дадут”.
<u>Бабочка</u>	Намочила крылышки.	Не может полететь.	Помочь, положить на солнышко.	<b>Игра “Бабочки”</b> <b>Стихотворение:</b> <b>1.</b> “ Бабочка крылышки в дождь намочила. Грустная бабочка крылья сложила. Ветер разгонит мокрые тучи. Снова появится солнечный лучик”. <b>2.</b> “Солнышко веселое. Выйди из-за тучки. Посмотри на наши ручки. Посмотри на наши ножки. Пусти лучик по дорожке”.
<u>Лошадка</u>	Бьет копытом, сердится	Хочет катать детей	Все помирились	<b>Игра “Гоп, гоп, мой конь”</b> <b>Стихотворение:</b> “Лошадка, грозно не фырчи Копытом звонко не стучи. Ну, покатай, лошадка, нас много, много, много раз”.
<u>Белка</u>	Прячется в дупло	Боится	Угостить	<b>Игра “Белка и шишки”</b> <b>Стихотворение:</b> “ Мы для белки соберем и в корзинке принесем: Ягоды, грибы, орешки. Мы расскажем ей потешку”.
<u>Муравей</u>	Несет	Потерялся	Успокоить	<b>Игра “Наш муравейник”</b>

	веточку			<b>Стихотворение:</b> “ Муравей искал свой домик Муравейник полевой. Мы на веточке зеленой отнесли его домой”.
<u>Мышка</u>	Убегает	Ищет норку	Предложить поиграть	<b>Игра “ Кошки – мышки”</b> <b>Стихотворение:</b> “Серая мышка, бусинки – глазки. Хочешь, тебе почитаем мы сказку? Хочешь, мы хлеба тебе принесем. Игрушки покажем и песню споем?”.
<u>Улитка</u>	Ползет медленно	Опоздала	Помочь	<b>Игра Улитка”</b> <b>Стихотворение:</b> “Улитка, улитка, где твои ножки? Медленно очень ползешь по дорожке. Хочешь, тебе мы подарим сапожки?”

***Обучающая игровая ситуация для детей среднего дошкольного возраста  
«Кто заботится о пассажирах».***

**Программные задачи:**

- уточнить знания детей о профессии проводника;
- закрепить знания детей о железнодорожных профессиях;
- уточнить и расширить представление детей о правилах поведения в поезде;
- развивать интерес к железной дороге;
- воспитывать уважение к труду железнодорожников;
- развивать внимание, мелкую моторику рук.

**Активизация словаря:** машинист, помощник машиниста, проводница, билет, пассажирский поезд, купе, станция, билетная касса, вагон, багаж, билетный кассир, дежурный по станции, дефектоскопист.

**Материал:** макет поезда, макет купе, железнодорожные билеты, чемодан, сумка, подстаканники со стаканами, поднос, подушки, покрывало, мяч, образцы вагонов для конструирования, счетные палочки Кюизенера, железнодорожная форма проводника для ребенка, будильник, маска паровозика, дудка.

**Предварительная работа:** знакомство с профессиями железнодорожной магистрали, чтение книг, рассматривание сюжетных картинок, сюжетно-ролевая игра «Железнодорожное путешествие», разучивание музыкальной игры, игры со счетными палочками Кюизенера.



### **Ход обучающей игровой ситуации.**

- Ребята, мы с вами уже многое узнали о железной дороге. Рассматривали различные иллюстрации, читали книги, пели песни. А сейчас я вам предлагаю поиграть в игру «Назови железнодорожные профессии».

*Воспитатель бросает мяч ребенку, а ребенок называет железнодорожную профессию и возвращает мяч воспитателю.*

1. Сегодня мы с вами поподробнее познакомимся с профессией проводника вагона. Для этого посмотрите нашу сценку.

*Дети участвуют в сценке «Путешествие семьи».*

*Семья бежит по перрону, разыскивая вагон. Звучит фонограмма: «До отправления поезда осталось 5 минут».*

*Правило: приходите на вокзал заранее до отправления поезда.*

**Сын:** - Я смотрю-смотрю на поезд,  
Оказалось - длинный он.

**Дочь:** - Значит, надо долго-долго  
Нам еще искать вагон.

**Папа:** - Вот поэтому пораньше  
Пришлось к поезду прийти.  
На билетах написали (*смотрит в билеты*),  
Что вагон наш номер три.

**Сын:** - Долго мы его искали,  
Сбились с ног уже совсем,  
Вдруг смотрю – в окошке цифра.  
Три! Вот, мама, посмотри!

**Мама:** - Точно, точно, молодчина!  
Наш вагон. Места внутри.

*Подходят к вагону, здороваются с проводницей, подают ей билеты.*

**Проводница:** - Здравствуйте, пассажиры. Ваши билеты!

**Проводница:** - Я билеты посмотрела.  
Добрый день! Прошу пройти.  
Ваше место – девять, десять  
И - счастливого пути!

*Семья входит в купе, ставит вещи.*

**Проводница:** - Есть в купе окно и стол,  
Полки - их четыре.  
Две внизу и две вверху.  
Всё никак в квартире.

*Звучит в записи мелодия идущего поезда. Семья смотрит в окно и машет руками.*

**Сын:** - Я сижу, смотрю в окно,  
Я – на нижней полке.

**Папа:** - За окном мелькает лес,  
Все дубы, да елки.

**Мама:** - Мимо леса, мимо рек  
Поезд едет прямо.  
Пообедать нам пора, -

**Дочь:** - Так решила мама.

**Воспитатель:** - правило 2: в поезде можно поесть, если ты проголодаешься в дороге.

*Входит проводница с подносом, на котором подстаканники с чаем, сахар, печенье.*

**Дочь:** - Проводница принесла  
Сахар, чай, печенье.

**Проводница:** - Ехать в поезде, друзья, -  
Это развлечение.  
Приятного аппетита!

2. **Воспитатель:** - Пока наша семья перекусывает, я предлагаю вам проверить ваши знания о железной дороге по небольшой викторине.

1. Кто водит поезда? (*машинист, помощник машиниста*).

2. Какие виды поездов вы знаете? (*пассажирский, грузовой (товарный), почтово-багажный*).

3. Где продаются билеты? (*в билетной кассе*).

4. Что делают люди на вокзале? (*покупают билеты в билетной кассе, ждут поезда в зале ожидания, посещают буфет*).

5. Что такое багаж? (*вещи, которые берет с собой пассажир (сумка, чемодан, коробка)*).  
*Пассажиры поели, проводница убирает посуду.*

- А теперь вернемся к нашим путешественникам.

**Правило 3:** Маленьким детям нельзя спать на верхней полке, потому что они могут упасть.

**Дочь:** - Едем мы уже давно,  
Поезд дальше мчится.

**Сын:** - Я устал смотреть в окно,  
Спать пора ложиться.  
Я б наверх, конечно, лег:  
Там ведь интересно!

**Папа:** - Не ложись туда, сынок,  
Там довольно тесно.

**Мама:** - Детям спать вверху нельзя –  
Можно и свалиться,  
Стукнуться об пол или стол,  
Больно ушибиться.

**Сын:** - Ничего, я подрасту –  
Это же несложно.  
Вот тогда и наверху  
Спать мне будет можно.

**Проводница:** - А для сна вот вам постель.  
*Проводница подает постель пассажирам.  
Семья стелет постель. Дети ложатся спать.*  
Правило 4: заранее предупреди проводника, где тебе нужно выходить.

**Проводница:** - Поезд едет до утра,  
Ночь всю проведет в пути.

**Мама:** - Надо выйти раньше нам,  
Ночью с поезда сойти.

**Папа:** - Чтобы ночью не проспать,  
Мы будильник заведем,  
Чтоб потом не собирать,  
Сразу вещи соберем.  
*Папа собирает вещи.*

**Мама:** - И еще проводника  
Нас попросим разбудить.  
Незадолго до того,  
Как нам надо выходить.

*Мама подходит к проводнице и просит разбудить перед станцией Поворино.  
Все укладываются спать. Звучит в записи мелодия идущего поезда. Стук в дверь.*

**Проводница:** Подъезжаем, через 20 минут станция Поворино.  
*Семья собирается. Складывает постель, берут вещи.*

**Проводница:** - Так как поезд простоит  
Только несколько минут,  
Выходить придется вам  
Очень-очень быстро тут.

Правило 5: Не забывайте свои вещи в вагоне.  
*Семья выходит, прощается. - Всего доброго! До свидания!*

3. Беседа о профессии проводника по сценке.

- Интересна, ребята, профессия проводника?
- Как заботится о пассажирах? Что он делает?
- Какие правила поведения в поезде вы запомнили?

4. Музыкальная игра «Веселый поезд».

*Под музыку дети, уцепившись друг за друга, «едут» по залу. По сигналу, выходят из вагонов, гуляют. Затем по сигналу паровоза строятся за локомотивом и «едут», исполняя песню.*

### ПОЕЗД

Слова Т. Бабаджан, музыка Н. Метлова

1. Вот поезд наш едет,  
Колеса стучат,  
А в поезде этом  
Ребята сидят.  
Чу-чу-чу. чу-чу-чу  
Пыхтит паровоз,  
Далеко-далеко  
Ребят он повез.
2. Но вот остановка  
И надо слезать.  
Вставайте, ребята,  
Пойдемте гулять.  
Чу-чу-чу, чу-чу-чу  
Пыхтит паровоз,  
Далеко-далеко  
Ребят он повез.

5. - А сейчас, ребята, я вам предлагаю построить поезд из цветных палочек (*палочки Кюизенера*).

Конструирование из палочек Кюизенера «Поезд»

*Дети по образцу путем наложения выкладывают из цветных палочек вагоны, локомотив, железную дорогу.*

6. - Подведение итогов.

- Чем мы сегодня занимались?
- Что нового узнали?
- Как называется отдельное помещение в пассажирском вагоне? (*купе*)
- Кто является хозяйкой вагона? (*проводница*)

Железная дорога

Очень людям нужна

И любая из профессий

В ней почетна и важна.

- Я надеюсь, когда вы вырастаете, то обязательно станете железнодорожниками.

***Тема «Путешествие Лошарика в лес».***

Старшая группа

### **Программные задачи:**

- формировать обобщенное представление о диких животных, птицах;
- уточнить представления детей о лесных зверях – медведе, волке, лисе, зайце;
- формировать представление о лесе как сообществе;
- убеждать детей в полезности всех видов животных и растений;
- учить устанавливать причинно — следственные связи между флорой и фауной смешанного леса.
- способствовать творческому использованию в играх представление о природе.
- развивать речь детей, умение сравнивать, выражать свои эмоции словами,
- поощрять попытки делиться с детьми и взрослыми своими впечатлениями.

### **Материалы, оборудование:**

картинки диких животных, лесных птиц, деревьев, билеты на автобус, магнитофон, запись голосов птиц.

### **Ход обучающей игровой ситуации.**

*Лошарик вбегает со словами:*

*Воспитатель:* Лошарик к детишкам в детский сад прибежал

«Я по лесу бегал, кого-то встречал

Но так и не понял – кто встретился мне?

Быть может детишки — поможете мне?»

Воспитатель знакомит детей с Лошариком, пришедшим к ним в гости.

Лошарик здоровается с детьми и рассказывает, что был в лесу и встретил там кого-то, но кого точно не знает.

Воспитатель удивлён, что Лошарик не знает что такое лес и как там живут звери которые ему повстречались?

Выясняется, что он про лес совсем ничего не знает!

Воспитатель предлагает Лошарику отправиться вместе с ребятами в лес на экскурсию. Дети садятся на стульчики (автобус), покупают у кондуктора билеты и доезжают до станции «Лесная».

Лес — это сообщество многих обитателей — представителей растительного и животного мира.

Воспитатель загадывает детям загадки о диких животных и о лесе.

Дети называют лесных животных, и показывают их на картинке.

Воспитатель рассказывает детям, что в каждом лесу много различных птиц.

Воспитатель загадывает детям загадки про птиц.

Дети называют птиц, и показывают их на картинке.

Воспитатель благодарит детей за правильные ответы.

Воспитатель продолжает свой рассказ и поясняет, что главными в лесу всё-таки являются деревья, от них зависит, какие звери живут в лесу, какие кустарники, грибы, ягоды в нем растут. По деревьям различают: березовую рощу, сосновый бор, дубраву, смешанный или хвойный лес. В лесу все его обитатели хорошо приспособлены к жизни. Животные находят себе пищу, место для выведения потомства, могут спастись от врагов.

Ребятам предлагается рассказать гостю о жизни зверей, которые ему повстречались.

Дети рассказывают про волка, медведя, лису и зайца как они проводят лето и зиму.

Воспитатель подводит всех к выводу, что же объединяет этих зверей и как они называются.

Ответы детей.

Воспитатель уточняет у детей, почему их называют дикими.

Ответы детей.

(Самостоятельно добывают себе пищу, строят себе жилище, ухаживают за своими детёнышами).

Воспитатель предлагает детям объяснить Лошарику основные правила поведения в лесу.

( Не ходить в лес одному, в лесу нельзя шуметь, бросать мусор, ломать ветки и т.п.)

Лошарик благодарит детей за помощь, прощается и уходит.

Дети садятся в автобус, и возвращаются в детский сад. По пути воспитатель спрашивает детей о том, что им запомнилось, что понравилось в лесу.

По приезду в детский сад ребятам предлагается выразить свои впечатления в рисунках, и организовывается выставка детских творческих работ.

### ***Тема « Мы идём в зоопарк».***

#### **Средняя группа**

#### **Программные задачи:**

- совершенствовать навык дошкольников в употреблении существительных в родительном падеже множественного числа, а также в образовании существительных в творительном и родительном падеже единственного числа;
- закреплять умение детей в образовании притяжательных прилагательных
- закреплять умение дифференцировать диких животных лесов и жарких стран.
- развивать зрительное внимание и память, развивать слуховое внимание, мышление, развивать мелкую моторику, координацию движения.
- воспитывать интерес к представителям живой природы и бережное отношение к ним;
- воспитывать умение действовать в команде, внимательно слушать и дополнять ответы

Материалы, оборудование: картонные коробки, игрушки (картинки) зверей, билеты, корм для животных, скребки, совочки, магнитофон, диски с записью голосов птиц и животных.

#### **Ход обучающей игровой ситуации.**

Из картонных коробок воспитатель делает «клетки», в которых находятся «животные» (*игрушки или картинки*). На входе в зоопарк работает касса, где кассир продаёт билеты. Контролёр, пропуская посетителей и отрывая билеты, просит детей не подходить близко к «клеткам», не кормить животных. На территории зоопарка детей встречает экскурсовод (*эту роль берет на себя воспитатель*), который беседует с ними, рассказывает о питомцах (*о том, что они едят, как себя ведут, какой у них характер*).

Особое внимание животным, которые занесены в Красную книгу и охраняются государством. Экскурсовод рассказывает о том, где обитают эти животные, почему их так мало осталось, как их охраняют.

Экскурсовод возле каждой «клетки» ведет с детьми разговор: выясняет, что они знают про это животное, задавая им вопросы.

*Ответы детей.*

А затем коротко дает новую, небольшую по объему информацию.

При посетителях зоопарка организовать раздачу корма, чистку «клеток». Эти ролевые действия, выполняемые детьми, поддерживают игровую ситуацию и позволяют ребятам получать новые сведения.