

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №31 «Зоренька»

**МУНИЦИПАЛЬНЫЙ КОНКУРС
ПЕДАГОГИЧЕСКИХ РАЗРАБОТОК**

«ПОНАРОШКИН МИР»

НОМИНАЦИЯ

«МАКЕТ РЕЖИССЁРСКОЙ ИГРЫ»

«ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ПОСЁЛОК СУККО!»



Выполнили:

Воспитатель: Супрунова Любовь Викторовна

Воспитатель: Базиль Ирина Васильевна

2021 г.

0

Содержание:

1. Предисловие.....	стр.2
2. Введение.....	стр.3
3. Создание макета «Добро пожаловать в посёлок Сукко!».....	стр.6
4. Варианты игры.....	стр.21
5. Фотогалерея.....	стр.23

Предисловие

Особенным периодом в жизни человека является дошкольное детство, время интенсивного вхождения в мир социальных отношений, усвоения социального опыта, или, по словам Л.С. Выготского, "вращения в культуру". Известно, что наиболее эффективно социальное взросление дошкольника происходит в игре, в ходе которой развиваются внимание, память, воображение, дисциплинированность, ловкость. Игра - это своеобразный, свойственный дошкольному возрасту способ усвоения общественного опыта.

Сюжетно-ролевые игры являются наиболее характерными играми дошкольников и занимают значительное место в их жизни. Отличительной особенностью сюжетно-ролевой игры является то, что ее создают сами дети, а их игровая деятельность носит ясно выраженный самостоятельный и творческий характер.

Большое место в жизни дошкольников занимает режиссерская игра с мелкими игрушками, когда ребёнок создает воображаемую ситуацию, придумывает события с персонажами, отождествляя себя с ними, выполняет одну или несколько ролей, моделирует реальные социальные отношения в игровой форме. Она требует высокого уровня развития воображения (по собственному замыслу ребенка).

Наравне с традиционными методиками для всестороннего развития детей в дошкольных учреждениях используются инновационные педагогические технологии. Одним из перспективных способов развития личности ребенка является макетирование. Его применение открывает дополнительные возможности для развития игровой деятельности детей.

Одним эффективным условием для развития режиссерских игр можно назвать создание макетов. Работа по созданию макетов также предполагает взаимодействие с родителями воспитанников.

Если макет создается детьми совместно с взрослыми, и если дети принимают участие в задумке игры, тогда мы можем говорить о развивающем эффекте данной игровой среды.

Введение

Макет «Добро пожаловать в посёлок Сукко!» - это результат совместной работы педагогов, детей и родителей. Актуальность создания данного макета определяется тем, что большинство воспитанников старшего дошкольного возраста затрудняются в описании своей дороги до детского сада, имеют поверхностное представление о сооружениях поселка Сукко, о дорожных знаках и правилах поведения на дороге и как следствие появляется вероятность увеличения случаев детского дорожно-транспортного травматизма.

Наш макет относится к разновидности макет-карта

Возрастная категория детей- 5-7 лет

Цель:

1. формирование основ безопасного поведения детей на дороге, профилактика детского дорожно-транспортного травматизма.

2. расширить представление детей о поселке Сукко.

Задачи:

1. Расширить знания детей о правилах безопасного поведения на дороге;

2. Закрепить имеющиеся знания о знаках дорожного движения;

3. Воспитывать культуру поведения на улице;

4. Научить детей ориентироваться на карте, закреплять пространственные отношения – на лево, на право, вперед, назад;

5. Формирование навыка составления краткого рассказа;

6. Создать условия для овладения навыками макетирования;

7. Расширить словарный запас детей;

8. Развитие творческих способностей детей.

Предварительная работа:

1. Создание фотоальбома «Достопримечательности поселка Сукко».

Рассматривание иллюстраций



2. Совместная работа детей и родителей по изготовлению лэпбука «Достопримечательности поселка Сукко»



3. Совместная работа детей и родителей по изготовлению лэпбука «Животный мир Сукко»



4. Изготовление совместно с детьми карты поселка «Сукко»



Создание макета «Добро пожаловать в посёлок Сукко!»

Данный макет представляет собой игровое наглядное пособие по изучению ПДД и безопасности дорожного движения дошкольников на дорогах поселка Сукко, и по дороге в детский сад.

Макет собирается и разбирается. В игровой форме ребята расставляют объемные фигурки домов, дорожных знаков, деревьев, что позволяет хорошо запомнить правила дорожного движения, расположение знаков дорожного движения, опасные зоны маршрута передвижения детей.

Разыгрывая разные проблемные ситуации на дороге, изучая правила дорожного движения воспитанники учатся осторожности и правильному безопасному поведению на дороге. Также игра с макетом дает возможность дошкольникам ориентироваться на местности поселка Сукко в реальной жизни.

Составляющие макета:

1. Карта поселка Сукко (большие листы картона)
2. Здания (домики)
3. Дорожные знаки
4. Животные, обитающие в поселке (фигурки)
5. Машины
6. Персонажи для игры (фигурки людей)
7. Фигурки, сделанные на 3-д принтере (кипарисы, дельфин, маяк, рыцарский замок, осьминог)
8. Деревья

1. Берем большие листы картона



2. Рисуем на картоне карту поселка (водоемы, дорога, горы, озеро)



3. Делаем домики из коробок от сока, зубной пасты и т.д.
Обклеиваем коробочки бумагой и раскрашиваем.



4. Даем задание детям и родителям изготовить домики для нашего макета





5. Делаем на домиках надписи для обозначения значимых построек поселка (Детский сад «Зоренька», Школа №17, Почта, Амбулатория, Магазин «Магнит, Магазин «Пятерочка», ФДЦ «Смена»)



6. Родители изготовили для нашего макета фигурки на 3-д принтере (маяк, кипарисы, дельфин, рыцарский замок, осьминог).



7. Изготовление деревьев для нашего макета.
8. А) берем шаблоны раскрасок дерева



Б) раскрашиваем деревья



В) Другой способ изготовления деревьев- вырезание из зеленого картона кроны деревьев.



Г) готовим стволы деревьев из деревянных палочек. Закрашиваем их в коричневый цвет.



Д) Собираем деревья, используя двусторонний скотч. Крепим крону к стволу и готовое дерево крепим к основе (в данном случае кубики)



Е) Изготавливаем персонажей своими руками

Вырезаем фигурки пешеходов и полицейского



Берем палочки, клей и паролон для основы



Крепим наших героев на основу



Персонажи для игры готовы



Д) Макет готов



Варианты игры

1. Игра «Как дойти до детского сада»

Цель: развитие памяти детей и умение ориентироваться в пространстве.

В игре могут принимать участие 3-4 человека.

Оборудование: макет, знаки дорожного движения, персонажи на каждого игрока, машинки, макеты зданий

Ход игры: дети совместно с педагогом расставляют на макете значимые сооружения поселка, фигурки деревьев, знаки дорожного движения и персонажей. Детям предлагается дойти от любого объекта до детского сада, запоминая путь и встречающиеся по дороге значимые социальные объекты. Также детям необходимо соблюдать правила дорожного движения и ориентироваться на встречающиеся знаки.

2. Игра «Берегись автомобиля!»

Цель: закрепить у детей знания о правилах дорожной безопасности.

Оборудование: макет, знаки дорожного движения, машинки, фигурка полицейского и пешеходов.

Ход игры: детям предлагается представить ситуацию перехода через пешеходный переход при движущихся автомобилях.

3. Игра «Автобусная остановка»

Цель: закрепить у детей представление о правилах поведения на автобусной остановке.

Оборудование: макет автобусной остановки, фигурки героев, автомобили, автобус.

Ход игры: в игре принимаю участие 2-3 игрока. Ситуация, когда одному герою нужно доехать от определенного места до другого. И необходимо найти нужную автобусную остановку, дождаться автобуса и выйти в нужном месте.

4. Игра «Угадай, что это? И где находится?»

Цель: закрепить у детей представления о значимых местах нашего поселка Сукко, научить ориентироваться на карте.

Оборудование: фигурки «дельфин», «кипарис», «Маяк», «рыцарский замок», «осьминог», «чудесный мешочек»

Ход игры: в игре принимают участие 3-4 человека. Из «чудесного мешочка» участникам предлагается на ощупь определить предмет и найти его место на карте.

5. Игра «Путешествие по посёлку Сукко»

Цель: расширить знания детей о посёлке Сукко, его достопримечательностях, значимых сооружениях. Научить детей принимать на себя роли «экскурсовода» и «туристов». Развитие диалогической речи, умения строить рассказ.

Ход игры: в игре принимают участие 3-5 человек. Один играющий в роли экскурсовода, остальные игроки- туристы. Задача экскурсовода провести экскурсию по поселку Сукко. Для того, чтобы участники поняли смысл игры, педагог может вначале сам принять на себя роль экскурсовода.

Результат применения макета режиссёрской игры

«Добро пожаловать в посёлок Сукко!»

1. В процессе игры дети легко запоминают названия улиц родного села, ориентируются на карте посёлка Сукко;
2. Развитие диалогической речи, умения играть в команде;
3. Формирование интереса к достопримечательностям посёлка;
4. Развивается интерес к будущему посёлка;
5. *Игра станет хорошим помощником для занятий в рамках региональной образовательной программы «Все про то, как мы живем».*
6. *Оригинальность макета в том, что мы с детьми имеем возможность каждый раз добавлять в него новые элементы по мере развития нашего поселка Сукко. Дети становятся активными создателями макета «Добро пожаловать в поселок Сукко!»*

ФОТОГАЛЕРЕЯ



















Mail.ru: почта, поиск в интернете X Почта Mail.ru X Сканированные файлы X Я текст.ру проверка текста — Я X 79.87% - Антиплагиат онлайн X

text.ru/antiplagiat/authorized

Новый текст 3 текстов в очереди

Проверка уникальности

Уникальность: 79.87%

infourok.ru/razvitiye-tvorcheskikh-sposobnoste... 12%
www.maam.ru/detskijсад/ispolzovanie-grivy... 9%

[Подробнее](#)

Проверка орфографии

В тексте найдено 17 ошибок:

- Супрунова
- Базиль
- Сукко

[Подробнее](#)

SEO-анализ текста

Всего символов: **7450** Заспамленность: **57%**
 Без пробелов: **6540** Воде: **7%**
 Количество слов: **919**

[Подробнее](#)

Подсвечено: Неуникальные фрагменты

Вы можете повысить уникальность текста на нашей бирже рерайтинга. [Повысить уникальность](#)

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад №31 «Зоренька»

МУНИЦИПАЛЬНЫЙ КОНКУРС
ПЕДАГОГИЧЕСКИХ РАЗРАБОТОК
«ПОНАРОШКОМ МИР»

НОМИНАЦИЯ
«МАКЕТ РЕЖИССЕРСКОЙ ИГРЫ»

«ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ПОСЁЛОК СУККО»

Выполнили:
Воспитатель: Супрунова Любовь Викторовна
Воспитатель: Базиль Ирина Васильевна

2021 г.

Содержание:

1. Предисловие.....стр.2
2. Введение.....стр.3
3. Создание макета «Добро пожаловать в посёлок Сукко».....стр.6
4. Варианты игры.....стр.14
5. Фотогалерея.....стр.15

Версии текста:

Несколько секунд назад (UTC +03:00)

Уникальность	79%	Орфография	17
Всего символов	7450	Заспамленность	57%
Без пробелов	6540	Воде	7%
Количество слов	919		

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите к параметрам. [Напишите нам, мы онлайн!](#)