

муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 213»
ОКПО 54497126 ОГРН 1022402484158 ИНН/КПП 2465047140/246501001
660111, РФ, г. Красноярск, ул. Ферганская, д.7А, т.8(391)224-35-70, e-mail: dou213.krsk@yandex.ru

Паспорт дидактического пособия

«Играем в школу»

Авторы: Кудряшова Елена Александровна

Косых Юлия Ринатовна



Методические рекомендации

Дидактическое пособие «Играем в школу» предназначено для детей старшего дошкольного возраста. Это пособие реализует принципы развивающего обучения и воспитания и соответствует требованиям ФГОС ДО. Его использование способствует развития у детей речи, мышления, обогащает знания об окружающей действительности.

Данное пособие можно использовать в совместной деятельности детей и воспитателей, в непосредственно организованной деятельности как демонстрационный материал, а также для создания игровой мотивации и решения проблемных ситуаций.

Цель:

Формирование положительного отношения детей к предстоящему школьному обучению, личностных качеств, адекватной самооценки и психологической готовности в целом.

Задачи:

Образовательные:

Формировать у детей положительное отношение к обучению в школе, включая в целостный педагогический процесс, разносторонние формы совместной деятельности.

2. Формирование связной речи. Обогащать и активизировать словарь.

Воспитательные:

1. Знакомство детей со школой, ее помещениями и профессией учителя.
2. Создание предметно-развивающей среды для ознакомления воспитанников со школьным классом.

Развивающие:

1. Формировать у детей предпосылки к учебной деятельности: коммуникативные и поведенческие навыки, познавательные процессы, адекватную самооценку, способствующие принятию новой социальной позиции "школьника".

2. Обеспечивать эмоциональное благополучие каждого ребенка, укрепляя психическое здоровье дошкольника.

Коррекционные задачи:

Уточнять, обогащать и активизировать словарный запас.

Формировать лексико-грамматические категории (обогащать речь детей существительными, глаголами, прилагательными, обобщающими словами; закрепление в речи детей различных типов окончаний, согласования существительных с числительными, правильного употребления предлогов).

Формирование слухового восприятия, внимания, памяти.

Описание макета «Школьный класс».

Игровое поле макета выполнено в виде школьного класса на картонной основе. В нее входят: учительский стол, парты учеников, стулья, шкаф, школьная доска, указка, ноутбук, тетради, глобус, куклы –ученики, кукла-учитель.

Макет может быть, как настольным, так и напольным игровым пособием.

Элементы данного пособия могут использоваться как демонстрационный материал на занятиях по познавательному развитию, художественно-эстетическому развитию, речевому развитию, и социально-коммуникативному развитию.

Варианты использования в самостоятельной деятельности:

1. Сюжетно-ролевая игра «Школьный урок» (математика, русский язык, чтение, рисование и т.д.).
2. Игра по РЭМП «Посчитай столы и стулья» (ответы на вопросы «Сколько всего?», «Который по счету?», сравнение и уравнивание множеств, результат счета от расположения предметов и направления счета, счет парами).
3. Игра по социально-коммуникативному развитию «Научи неряшливую ученицу(-ка) выглядеть опрятно» (описание внешнего вида школьника), «Дежурство по классу» (соблюдать порядок на рабочем месте и в классе).

4. «Нарисуй класс будущего», «Составь схему класса» (развивать творческое воображение).

Варианты использования в организованной образовательной деятельности:

1. Закрепление знаний по лексическим темам «Мебель», «Профессии», «Школьные принадлежности».
2. Пополнение активного словаря и автоматизация звуков:
 - сонорных [Л], [ЛЬ] (стоЛ, стуЛ, учитеЛЬ, портфелЬ), [Р], [РЬ] (двеРЬ, Рюкзак, фоРма, фаРтук, штоРЫ, паРта, тетРадь);
 - свистящих-шипящих [С], [СЬ], [Ш], [Ж], [З] (Школа, Шторы, Зеркало, Стул, Стол, доСка, укаЗка, Жилет, пидЖак и т.п.).
3. Демонстрационный материал.

Правила использования:

- Аккуратное использование демонстрационного материала;
- Возможна перестановка мебели;
- Можно перемещать макет в удобное место;
- Пополнение макета атрибутами для сюжетных и режиссерских игр.

