

**Кудряшова Ирина Владимировна**

воспитатель

**Малова Ирина Владимировна**

воспитатель высшей категории

**Кочубейник Елена Михайловна**

воспитатель

АНО ДО «Планета детства «Лада» –

Д/С №140 «Златовласка»

г. Тольятти, Самарская область

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УНИВЕРСАЛЬНОГО ИГРОВОГО ПОСОБИЯ «УМНАЯ ДОРОГА» В ПОЗНАВАТЕЛЬНОМ РАЗВИТИИ ДОШКОЛЬНИКОВ**

*Аннотация: в статье раскрываются возможности использования универсального игрового пособия в работе с детьми дошкольного возраста.*

*Ключевые слова: многофункциональность, универсальность, игра, игровое пособие.*

Важнейшим средством решения образовательных задач в процессе организованного взаимодействия с дошкольниками в условиях ДОО являются игровые формы, методы и приёмы. Они являются наиболее эффективными формами развивающего обучения, которые очень часто преобразуют познавательную задачу в игровую и практическую, имеющую для них большее значение.

Включаясь в игру, ребенок попадает в среду, в которой он учится контактировать со своими сверстниками, развиваются способности к договору, предварительному согласованию своих действий; учится практически применять свои знания и умения, стремится к достижению цели.

Игра – один из важнейших видов деятельности ребенка, его самовыражения, способ его совершенствования. В процессе игры развиваются внимание, память, воображение, вырабатываются навыки и привычки, усваивается общественный опыт. Игра является основным видом активности дошкольника, в

процессе которой он упражняет силы, расширяет ориентировку, усваивает социальный опыт. Поэтому, важнейшей задачей является: создание единых подходов к разработке и организации дидактических игр для детей дошкольного возраста, создание условий, необходимых для более широкого внедрения дидактических игр в образовательный процесс детей в дошкольных учреждениях.

В федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования большое внимание уделяется развивающей предметно-пространственной среде. Она должна быть насыщена игровыми материалами, соответствующими возрастным особенностям и реализуемой программе. Для эффективности использования пространственной среды нами было разработано универсальное игровое пособие «Умная дорога». Данное пособие дает возможность обучать детей посредством активной интересной для них деятельности. Многофункциональность пособия обеспечивается большой вариативностью заданий, возможностью использования различного рода картинок, игрушек и осуществления значительного количества дидактических игр с этим пособием.

*Целью* данного пособия является: обеспечить реализацию задач образовательной программы дошкольного образования. Используя пособие, можнознакомить с новым содержанием, упражнять в выполнении различных действий, систематизировать представления детей по разным темам.

Пособие предназначено для детей старшего дошкольного возраста как для совместной деятельности педагога с ребенком, так и для самостоятельного использования его детьми.

*Задачи пособия:* закрепление знаний о профессиях АвтоВАЗа, о модельном ряде «Жигулей»; развитие пространственного мышления и внимательности; упражнение в умении осуществлять математические вычисления; создание условий для игрового взаимодействия детей в малых группах.

«Умная дорога» – это игровое поле, которое представляет собой макет города с нанесенным на него силуэтом дороги и комплектом заданий к нему. В ходе игры надо построить (выложить) дорогу и собрать машину будущего. На каждом дереве, расположенном на макете, находится цифра, в соответствии с

которой дети выбирают конверт с игровым заданием. В качестве фишек используются маленькие машинки. После того как задание выполнено, дети получают карточки с элементами дороги, выкладывают их и передвигают машинки к следующему дереву, где их ждет новое задание. Деревья с номерами могут представляться, чтобы порядок представления задач менялся. Универсальность пособия заключается в том, что в конвертах задания могут меняться. Это зависит от цели, поставленной педагогом. В данном варианте для игры предложены следующие задания:

1. «От копейки до ...».
2. «Составь машину».
3. Кроссворд «Кто работает на ВАЗе».
4. «Определи номер колонки для заправки автомобиля».

#### *Игра «От копейки до ...»*

*Цель:* закрепить представления детей о моделях автомобилей, собранных на ВАЗе. Учить распознавать их. Воспитывать внимательность и быстроту реакции.

*Оборудование:* парные картинки с изображением автомобилей.

*Содержание:* в руках у детей картинки, на которых изображены вазовские модели машин. Сначала дети расходятся по группе. По сигналу воспитателя они должны найти себе пару, т.е. ребенка, у которого на картинке была бы изображена эта же модель машины. Когда дети найдут пару, все вместе проверяют правильно ли они сделали, спрашивая их, почему они выбрали именно эту карточку.

#### *Игра «Собери машину»*

*Цель:* закрепить знания об окружающем; упражнять детей в нахождении лишних предметов или объектов в определенной группе; уметь группировать по назначению; объяснять свой выбор.

*Оборудование:* разрезные картинки автомобилей разных форм и конфигураций.

*Содержание:* за определенное время детям предлагается правильно собрать из частей целый автомобиль. Определить его название. По ходу игры побеседовать с детьми о людях, выпускающих автомобилий.

### *Кроссворд «Кто работает на ВАЗе»*

*Цель:* уточнить и закрепить названия профессий Волжского автомобильного завода, развивать мышление, смекалку, сосредоточенность.

*Оборудование:* карты с сюжетным изображением людей, работающих на ВАЗе.

*Содержание:* чтобы заполнить кроссворд, детям предлагается рассмотреть внимательно сюжетные картины, отображающие труд работников Волжского автомобильного завода. Например, слесарь механосборочных работ собирает машину на главном конвейере; дизайнер лепит машину из пластилина; инженер чертит; маляр красит автомобиль; металлург лить металл для кузова; штамповщик штампует детали на станке.

### *Игра «Определи номер колонки для заправки автомобиля»*

*Цель:* закрепить знания детей и последовательности чисел в пределах 10.

*Оборудование:* набор машин с примерами в пределах 10, колонки для заправки автомобиля с цифрами.

*Содержание:* педагог сообщает детям, что в машинах закончился бензин. Чтобы машину заправить нужно, определить номер колонки для каждого автомобиля. Для этого надо решить примеры и найти ответ на колонке.

### ***Список литературы***

1. Изготовление и использование дидактических игр и пособий в ДОУ: Материалы методической выставки педагогов ДОУ «От ФГТ к ФГОС». – Троицкое: РМК. – 2014. – С. 40.

2. Пенькова Л.А. Универсальные модули в детском саду: Методическое пособие / Л.А. Пенькова, О.В. Дыбина, Н.П. Рахманова, Т.И. Бартошевич; под ред. О.В. Дыбиной. – Кассандра, 2013. – 76 с.

3. Пенькова Л.А. Игры по ознакомлению дошкольников с родным городом: Методическое пособие / Л.А. Пенькова, М.В. Ромахова, И.В. Чурбанова. – Тольятти, 2004 – С. 85.