

## Игровая практика на тему «Как устроен светофор»

или «В гости к Йохосветофору»

*Денисова О.Б.*

*филиал МБДОУ — детского сада  
комбинированного вида «Надежда»*

*детский сад № 461*

*г. Екатеринбург*

В МБДОУ – детского сада комбинированного вида «Надежда» детский сад № 461 г. Екатеринбурга уделяет особое внимание организации игровой образовательной среды, содержанию образовательного процесса и игровых заданий, связанных с изучением основ технического контента в дошкольном возрасте. Наши педагоги не ограничиваются уже существующими его компонентами, а ищут новые подходы, игровые практики, технологии, и одной из таких находок является Программа «От Фребеля до робота: растим будущих инженеров». Внедряя парциальную Программу, мы постарались объединить теорию и практику, обогатили развивающую среду игровым оборудованием, организовали общее рабочее пространство, дети придумали название «Мастерская сомоделкино», дали возможность воспитанникам самостоятельно изучить и исследовать все предложенные конструкторы и строительные наборы. И только после этого стали проводить запланированные занятия.

В данной статье мы вас познакомим с нашим опытом работы и расскажем, как из простого вопроса ребенка появилась долгосрочная игра «В гости к Йохосветофору».

Однажды на утреннем сборе ребенок рассказал неприятную историю о том, как они с мамой очень долго не могли утром перейти проезжую часть, потому что сломался светофор. И у детей возникли вопросы: а почему сломался светофор, а что в светофоре могло сломаться, а как устроен светофор и т.д. И наша исследовательская работа «закипела», дети превратились в специалистов по изучению и разработке светофора. На первом этапе поставили задачу выяснить принцип работы светофора, предлагали разные варианты как можно об этом узнать, нашли ответ на вопрос в детской

энциклопедии. Изучив картинки и прочитав информацию, дети познакомились с новыми понятиями (электрический ток, электрическая цепь, электрическая энергия), узнали новые слова (клемма, патрон, источник питания, проводник). Для закрепления новых понятий сыграли в мало подвижную игру «Живая электрическая цепь». Дети строились в цепочки взявшись за руки с помощью рукопожатия передавали электрический ток и таким образом создавали электрические цепи. Распределяли роли (роль лампочки, роль выключателя, источника питания и т. д.) каждый ребенок играл важную роль в живой электрической цепи. После игры в гости к детям пришел Незнайка (кукла — игрушка) с рассказом о том, как его ударило током. Игровой прием активизировал детей на необходимость разработать правила безопасного обращения с электрическими приборами. Все понятия и правила безопасного обращения с электрическими приборами в виде схем занесли в инженерную книгу, а для Незнайки придумали игру «Как правильно обращаться с электрическими приборами». На сторонах куба из конструктора «Йохокуб» наклеили картинки с изображением правил обращения с электроприборами. Незнайка и кубик с правилами теперь находятся в «Мастерской самоделкино».

Далее педагог предложил детям собрать электрическую цепь с помощью электронного конструктора «Знаток». Цепь собрали по схеме и увидели результат, лампочка загорелась. Что бы закрепить полученные знания педагог предложил детям сыграть в игру парами. Один ребенок выкладывал схему электрической цепи с помощью Даров Фребеля из палочек, кружочков и квадратиков, а другой проверял правильность построенной схемы, собрав по ней цепь из настоящих проводников, лампочки и источника питания. Если лампочка загорелась схема построена правильно. Данный этап опять зафиксировали в инженерной книге.

На следующем этапе занятия педагог поставил перед обучающимися задачу: «Из чего сделать действующую модель светофора, в который можно бы было вставить электрическую цепь?». У детей возникла новая идея, сделать действующую модель светофора из деталей конструктора «Йохокуб». Дети разделились на группы и приступили к сборке. Собрали три йохокуба, в каждый куб вставили подходящие по размеру круглого отверстия лампочки (красного цвета, желтого и зеленого), присоединили к ним провода, на противоположные стороны кубов вывели выключатели, замкнули цепь на аккумуляторе, соединили три куба вместе и получилась

действующая модель светофора. Дети придумали название - «Йохосветофор». Каждый обучающийся зарисовал получившийся светофор в инженерную книгу. Цель занятия была достигнута, ребенок получил ответ на вопрос.

На этом юные изобретатели не остановились, и чтобы «Йохосветофор» не остался без работы предложили сделать макет улицы. Из конструктора «Йохокуб» собрали пешеходов, дома, машины, животных, нарисовали дорогу и тротуары. В арт – студии всех персонажей зарисовали и украсили. Вот так воспитанники детского сада придумали игру «В гости к Йохосветофору», а педагоги предложили эту игру разнообразить с помощью карточек, на которых изображены различные проблемные ситуации. Карточки вырезали по размеру грани куба и каждый раз перед игрой наклеивали на каждую сторону куба картинку с изображением дорожной ситуации. На карточках дети самостоятельно рисовали придуманный ими сюжет происходящей дорожной ситуации на проезжей части, тротуаре, во дворе, или вырезали готовую картинку и наклеивали на карточку. В итоге игра «В гости к Йохосветофору» детям не надоедает, постоянно пополняется новыми персонажами, сюжетами, декорациями и всегда имеет продолжение.

Разработали правила игры. Ведущий игры бросает кубик и определяет какая ситуация выпала для игры. Согласно этой ситуации, дети выстраивают игровое пространство, макет улицы, перекрестка и т.д. Разбирают игровых персонажей, каждому определяют роль. Оставшиеся без роли дети выступают в роли экспертов, которые будут решать правильно или неправильно проиграна ситуация. Дети моделируют проблемную ситуацию, проигрывают ее и предлагают правильное решение. Эксперты определяют, все ли правила дорожного движения были соблюдены, правильно ли действовали участники движения.

Вот, например, дети придумали сюжет картинки: проезжая часть, темное время суток, мальчик с собачкой переходит дорогу по пешеходному переходу. Дети моделируют ситуацию и объясняют:: действие происходит в темное время суток, когда видимость на дороге плохая, поэтому у пешеходов на одежде должны быть световозвращающие элементы (прикрепляют к йохо - пешеходам световозвращающие элементы); пешеходы правильно переходят дорогу по пешеходному переходу, но в данной ситуации животное надо вести через дорогу на поводке или нести на руках (надевают на йохо – собаку поводок) и так

далее... Взрослые за игрой могут наблюдать и наводящими вопросами помогать детям, если у них возникают трудности.

Играя в игру «В гости к Йохосветофору» воспитанники закрепляют знания правил дорожного движения, отрабатывают навыки по выполнению правильных действий при переходе проезжей части, учатся решать проблемные ситуации и давать оценку деятельности пешеходов и водителя, развивают способности к сюжетосложению.

Придумывая игру из конструктора «Йохокуб», дети исследовали, изучали, познавали. Освоили алгоритм сборки моделей по собственному замыслу. Создали свой собственный творческий продукт. В процессе практического использования конструктора у детей развивалось воображение, образное мышление, способность систематизировать свойства и отношения в предметном мире. Дети научились планомерно - шаг за шагом – организовывать свою деятельность с использованием различного рода символических опосредствующих звеньев между целью (замыслом) и результатом (продуктом): образцов и графических моделей (схем, чертежей, выкроек, пооперационных планов, эскизов),

В процессе разработки игры были созданы условия для положительных эмоциональных реакций, от умственных усилий в процессе перехода ребенка от присущего всем детям любопытства к любознательности и дальнейшему её преобразованию в познавательную потребность.

#### Список используемых источников

1. Волосовец Т.В., Карпова Ю. В., Тимофеева Т.В. Парциальная образовательная программа дошкольного образования «От Фребеля до робота: растим будущих инженеров»: учебное пособие. 2-е издание, испр и доп. Самара: Вектор; 2018. 79 с. ISBN 978-5-6041403-5-2.