

**КАРТОТЕКА ИГРОВЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СИТУАЦИЙ
ПО ТРУДОВОМУ ВОСПИТАНИЮ
ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА
(с 2 до 4 лет)**



ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА (МЛАДШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

ЦЕЛЬ: Ознакомление детей с предметами ближнего окружения, их назначением, строением и свойствами материала из которого она сделаны.

У обезьянки Чарли оторвалась пуговка, штанишки падают, и Чарли приходится их все время подтягивать, чтобы не потерять.

«Как помочь Чарли? Что нужно сделать? — Спрашивает воспитательница детей. — Правильно, нужно пришить пуговку на свое место. А кто знает, что нужно взять, чтобы пришить пуговку?»

Дети называют иголку, нитки, наперсток, ножницы...

«Ой, сколько всего нужно, — испуганно говорит Чарли. — Где же мы все это найдем?!» — «А вот волшебная шкатулочка, — показывает воспитатель, — в ней лежат все швейные инструменты, выбирай, что тебе нужно».

Чарли вытаскивает из шкатулочки спицу для вязания.

«Вот такая замечательная иголочка», — говорит он, — длинная, тонкая, острая... Это не иголочка? А что же это? Спица?! Почему в нее нельзя вдеть нитку?»

Дети вместе с игровым персонажем рассматривают оба конца спицы и убеждаются, что нет отверстия, некуда вдеть нитку. Затем воспитатель предлагает детям помочь Чарли найти в шкатулочке иголки и рассмотреть их. Уточнив, что с иголками надо обращаться очень осторожно, воспитатель дает возможность детям найти отверстие (ушко), потрогать пальчиком осторожно, чтобы не уколоться, острый конец иголки.

«Из какого материала сделана иголка?!» — Спрашивает воспитательница детей. «Почему иголки делают из металла? — Вновь вступает в разговор Чарли. — Можно ли иголки делать из других материалов, например, из бумаги?»

Обобщая ответы детей, воспитатель уточняет, что иголки должны быть очень прочными, острыми, иначе они не проколют ткань, будут сгибаться. Воспитательница вдевает нитку в иголку, завязывает узелок. *«Иголка очень острая. Кто знает, что надевают на палец, чтобы не уколоть его? Найдите наперсток в нашей шкатулочке. На какой пальчик правой руки надевают наперсток, когда шьют?»*

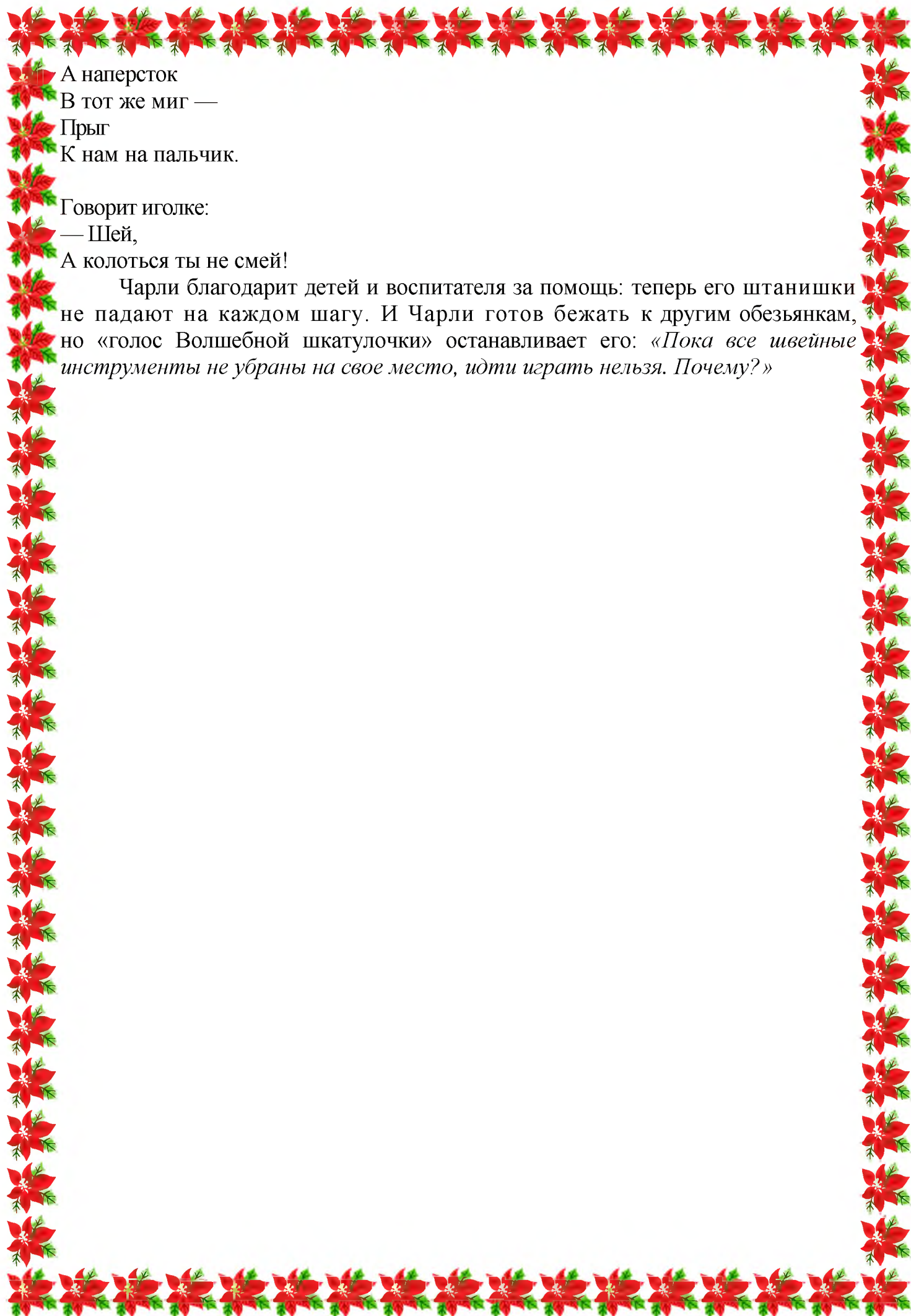
Воспитательница предлагает детям надеть наперстки и догадаться, почему наперсток не гладкий, а весь покрыт кругленькими углублениями. *«Верно, чтобы иголочка не скользила».*

Воспитательница надевает наперсток и начинает пришивать пуговку:

Вышивает-шьет иголка,

Пальцу больно,

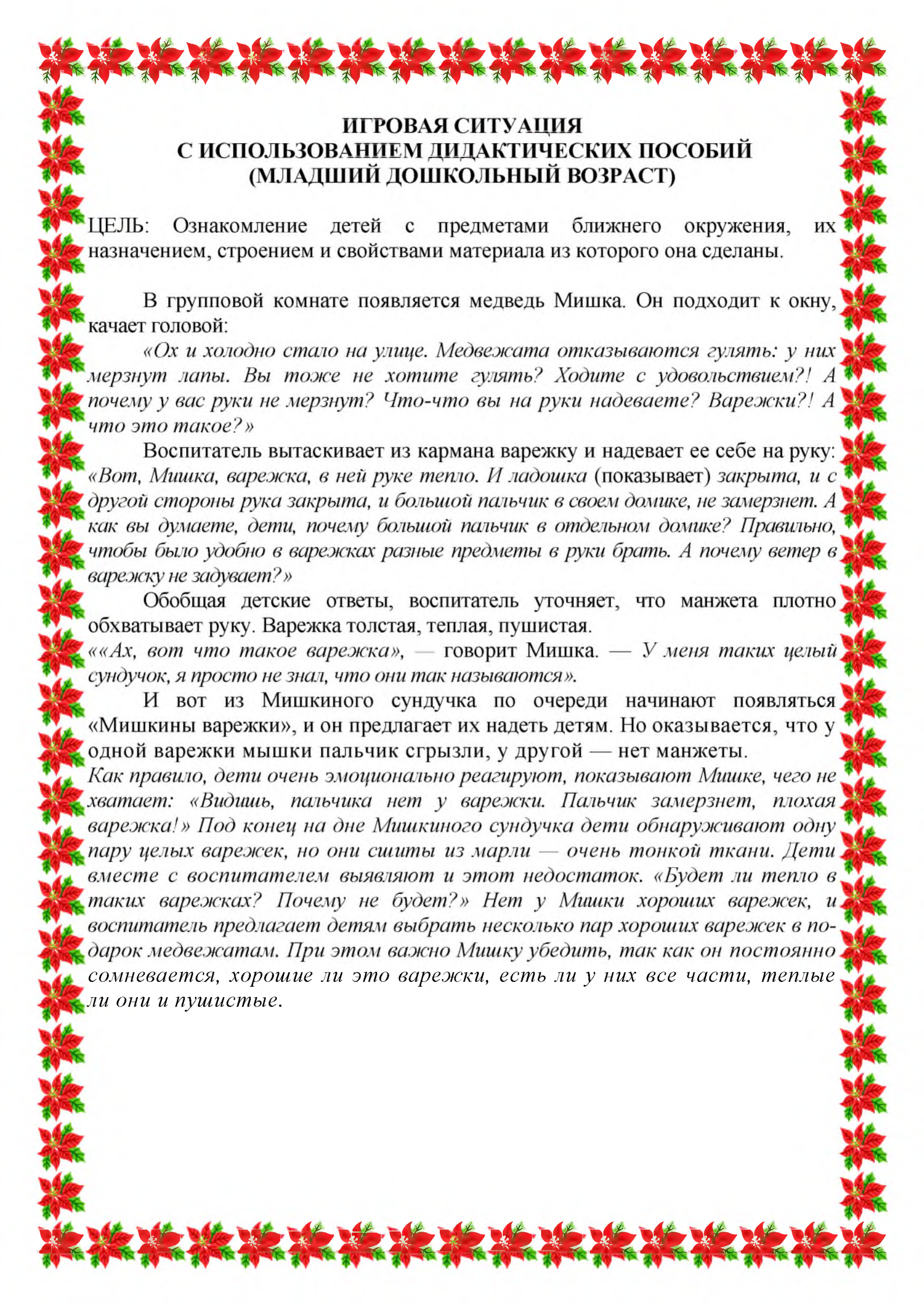
Пальцу колко.



А наперсток
В тот же миг —
Прыг
К нам на пальчик.

Говорит иголке:
— Шей,
А колотья ты не смей!

Чарли благодарит детей и воспитателя за помощь: теперь его штанишки не падают на каждом шагу. И Чарли готов бежать к другим обезьянкам, но «голос Волшебной шкатулочки» останавливает его: *«Пока все швейные инструменты не убраны на свое место, идти играть нельзя. Почему?»*



ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДИДАКТИЧЕСКИХ ПОСОБИЙ (МЛАДШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

ЦЕЛЬ: Ознакомление детей с предметами ближнего окружения, их назначением, строением и свойствами материала из которого она сделаны.

В групповой комнате появляется медведь Мишка. Он подходит к окну, качает головой:

«Ох и холодно стало на улице. Медвежата отказываются гулять: у них мерзнут лапы. Вы тоже не хотите гулять? Ходите с удовольствием?! А почему у вас руки не мерзнут? Что-что вы на руки надеваете? Варезжки?! А что это такое?»

Воспитатель вытаскивает из кармана варежку и надевает ее себе на руку: *«Вот, Мишка, варежка, в ней руке тепло. И ладошка (показывает) закрыта, и с другой стороны рука закрыта, и большой пальчик в своем домике, не замерзнет. А как вы думаете, дети, почему большой пальчик в отдельном домике? Правильно, чтобы было удобно в варежках разные предметы в руки брать. А почему ветер в варежку не задувает?»*

Обобщая детские ответы, воспитатель уточняет, что манжета плотно обхватывает руку. Варежка толстая, теплая, пушистая.

«Ах, вот что такое варежка», — говорит Мишка. — У меня таких целый сундучок, я просто не знал, что они так называются».

И вот из Мишкиного сундучка по очереди начинают появляться «Мишкины варежки», и он предлагает их надеть детям. Но оказывается, что у одной варежки мышки пальчик сгрызли, у другой — нет манжеты.

Как правило, дети очень эмоционально реагируют, показывают Мишке, чего не хватает: «Видишь, пальчика нет у варежки. Пальчик замерзнет, плохая варежка!» Под конец на дне Мишкиного сундучка дети обнаруживают одну пару целых варежек, но они сшиты из марли — очень тонкой ткани. Дети вместе с воспитателем выявляют и этот недостаток. «Будет ли тепло в таких варежках? Почему не будет?» Нет у Мишки хороших варежек, и воспитатель предлагает детям выбрать несколько пар хороших варежек в подарок медвежатам. При этом важно Мишку убедить, так как он постоянно сомневается, хорошие ли это варежки, есть ли у них все части, теплые ли они и пушистые.



ИГРОВАЯ ПРОБЛЕМНАЯ СИТУАЦИЯ (МЛАДШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

ЦЕЛЬ: Закрепление свойств материалов.

Играя с детьми, воспитатель создает в игре проблемную ситуацию, побуждающую ребенка встать в позицию субъекта познания.

Развивая сюжет ролевой игры, воспитатель предлагает слепить пирожки для угощения кукол. Дети находят в игрушечном холодильнике «тесто» — сухие комочки глины. Попытка вылепить из них пирожки первоначально заканчивается неудачей, при этом дети сами осознают, что у них не получается и почему. Раздаются возгласы: «Тесто плохое... Сухое очень... Фу, как камень... Не лепится!» Неудача направляет внимание на выявление свойств глины.

Возникшая проблемная ситуация активизирует познавательную активность детей. Если они сами не находят выхода из нее, воспитатель предлагает намочить глину, накрыть ее мокрой тряпочкой и подождать, пока «тесто подойдет», или поискать в холодильнике другое «тесто», пригодное для лепки.

Проблемная ситуация, неуспех в деятельности, замена материала и его сенсорное обследование приводят к осознанию свойств материала (мягкая, сырая глина хорошо лепится), дети знакомятся со способами обследования для выявления свойств (сжать, надавить пальцем), а также способом сделать глину пригодной для лепки. Дальнейшее конструирование педагогического процесса связано с включением освоенных способов поведения в повседневную жизнь ребенка. Например, для занятий по лепке требуется выбрать глину нужного качества.

ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ (МЛАДШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

ЦЕЛЬ: Закрепление свойств материалов.

Придя утром в детский сад, дети могут обнаружить в игровом уголке медвежонка с ворохом бумаги, сидящего в грустной позе у таза с водой, где плавает размокший бумажный кораблик.

«Бедный мишка, он плачет... У него кораблик утонул. Давай я тебе помогу, научу бумагу выбирать...»

И ребенок начинает играть, разговаривая с игрушкой; объясняет и показывает, как выбрать бумагу, чтобы кораблик плавал долго-долго, а затем просит педагога помочь ему сделать новый кораблик. А сколько радости, когда мы вместе с мишкой пускаем кораблик в долгое плавание.



ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА (МЛАДШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

«НАУЧИМ НЕУМЕЙКУ МЫТЬ РУКИ».

ЦЕЛЬ: Закрепление знаний и умений детей правильного и аккуратного мытья рук.

Предлагаемую образовательную ситуацию целесообразно конструировать во второй половине дня, когда дети заняты свободной деятельностью, играют в настольно-печатные игры, рассматривают книги и картинки. В этот момент и появляется игровой персонаж, который хочет подключиться к детской деятельности, но можно ли ему вместе с детьми рассматривать такие красивые книжки? Его руки черным-черны от грязи. (Готовясь к конструированию образовательной ситуации, педагог заранее окунает руки Неумейки в черную тушь, которая легко смывается, затем под струей воды и не портит игрушку.)

Замарашка рук не мыл,
Месяц в баню не ходил.

Оказывается, что Неумейка еще не научился сам мыть руки, и воспитатель предлагает детям стать его учителями.

«Что нужно сначала сделать?» — спрашивает педагог, обращая взглядом внимание детей на длинные рукава рубашки игрового персонажа. *«Нужно рукава поднять. Завернуть рукава. Засучить»*, — хором отвечают дети. *«Зачем это еще?»* — удивляется Неумейка. Дети объясняют игрушке важность выполнения этого действия при мытье рук.


Затем педагог предлагает детям пройти в умывальную комнату и показать, как они умеют мыть руки. Здесь дети показывают и объясняют Неумейке, как открыть кран, чтобы побежала водичка, и какой должна быть струйка, чтобы брызги не летели в разные стороны и не залили весь пол.

«Кто покажет Неумейке, как намочить водой руки? (Один или двое детей по предложению воспитателя подставляют руки под струю воды.) А теперь пусть это попробует сделать Неумейка. (Дети обычно с восторгом реагируют, когда с рук игрового персонажа текут черные, струи от размываемой водой туши.) Ой, какие грязные руки, как много на них грязи, микробов. Чем мы руки моем? Правильно, надо мыть обязательно с мылом.

Мыло душистое, белое, мылкое,
Мыло глядит на грязнулю с ухмылкой:
— Ты бы, грязнуля, вспомнил про мыло,

Мыло тебя наконец бы отмыло! (Я. Аким)

Покажите Неумейке, как намылить руки», — предлагает воспитатель. — «Покажите, покажите мне ваши ладошки, где же мыло, не вижу пены», — говорит игровой персонаж. — «Не спеши, Неумейка. Сейчас дети положат мыло на место, в мыльницу, и начнут хорошенько тереть



ладошки, пальчики, чтобы стало много пены, чтобы она покрыла руки, как перчатки. Покажите, у кого уже получились „мыльные перчатки“.

Молодцы, у всех прекрасные „мыльные перчатки“. Такие же перчатки сделаем Неумейке. А теперь смывайте „перчатки“.

«Что дальше делать? Руки мокрые, вода капает», — спрашивает Неумейка. Дети показывают и объясняют, как отжать воду с рук, сделав «замочек», вытереть их о полотенце. «Молодцы, хорошие учителя. Научили Неумейку руки мыть! Пойдем теперь покажем ему наши новые книжки».



ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СИТУАЦИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА «ШИТЬЕ ШАПОЧКИ ДЛЯ КУКЛЫ» (МЛАДШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

ЦЕЛЬ: Закрепление последовательности трудового процесса. Обоснование правильности выбора трудового материала. Содействовать становлению понимания назначения предмета.

Воспитатель предлагает детям убрать игрушки и собираться на прогулку.

В этот момент в групповой появляется игровой персонаж.

"Кукла Катя хочет пойти гулять с нами. «Она уже надела пальто», — говорит воспитатель. — А что она забыла надеть? Объясните Кате, почему сейчас без шапки нельзя гулять». (Педагог помогает детям сформулировать мысль, что на улице холодно, голова без теплой шапочки замерзнет, можно простудиться.) «А у меня нет теплой шапочки», — говорит воспитатель за куклу. — Что же делать?» Дети предлагают сшить шапочку для куклы.

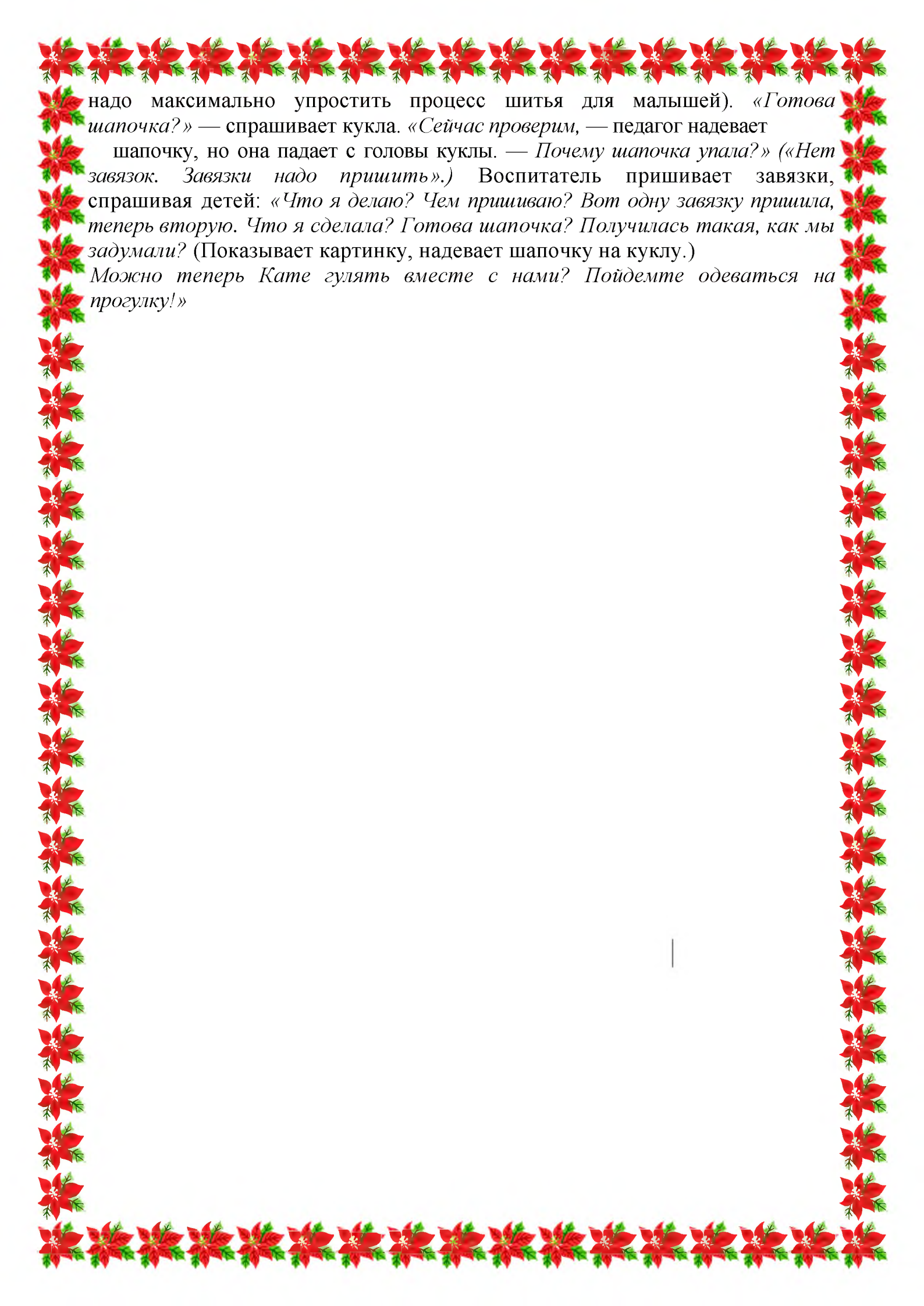
«Нужно выбрать, какую шапочку сшить». Педагог показывает две картинки: на одной летняя шапочка, на другой — зимняя, теплая. (Мышление младших дошкольников конкретное, поэтому зимняя шапочка должна быть точно такой же по фасону и цвету, какая будет сшита на занятии.) Кукла выбирает летнюю шапочку. Воспитатель обращается к детям: «Как вы считаете, правильно выбрала Катя? Почему? Какую шапочку вы предлагаете сшить?»

Обобщая детские ответы, педагог говорит: *«Давайте сошьем вот такую теплую, пушистую шапочку с завязками. Ушки закрыты, тепло Кате будет в такой шапочке».*

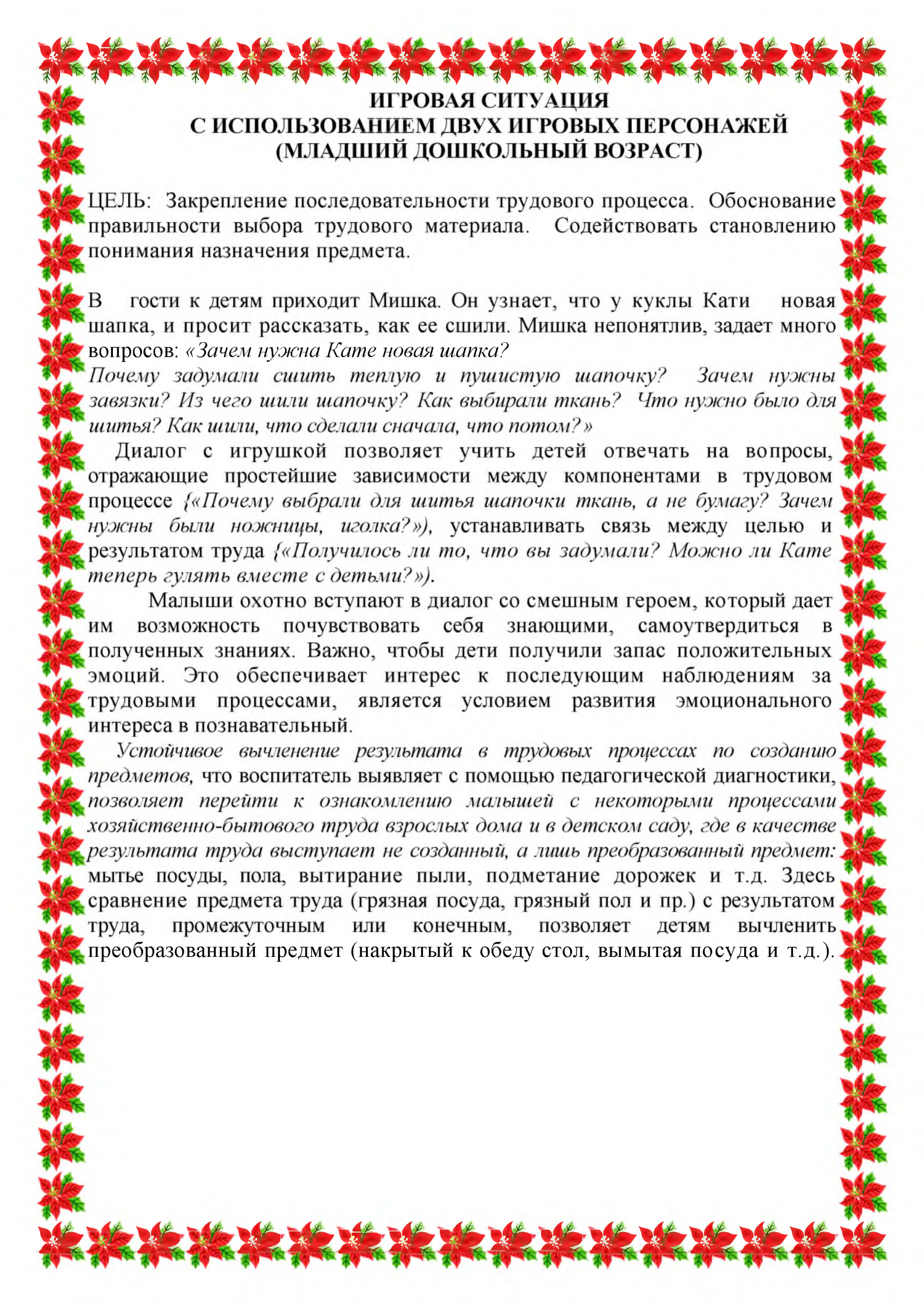
Кукла: *«Спасибо, готова моя шапочка!»* Воспитатель: *«Нет, Катя, шапочки еще нет, мы только задумали (выделить слово голосом) сшить шапочку. Дети, что мы сделали? (Хоровой ответ детей: „Задумали сшить шапочку“.) А чтобы не забыть, какую шапочку мы задумали сшить, поставим эту картинку на видное место. Такую будем шить шапочку, как на этой картинке. Из чего же нам сшить шапочку?»* Кукла показывает, что у нее есть два куска ткани: тоненькая, легкая шелковая ткань и теплая, пушистая. *«Из какой ткани будем шить?»* Кукле нравится тоненькая, с цветочками. Воспитатель предлагает детям объяснить кукле ее ошибку. Совместно выбирают ленту для завязок под цвет ткани.

Воспитатель: *«А какие инструменты нужны для шитья?»* В шкатулочке куклы много швейных инструментов, игровой персонаж не может выбрать нужное, педагог и дети помогают ему.

Далее воспитатель показывает сам процесс шитья. Он складывает кусочек ткани и сшивает его края (снимать мерки и выкраивать шапочку не следует,



надо максимально упростить процесс шитья для малышей). «Готова шапочка?» — спрашивает кукла. «Сейчас проверим, — педагог надевает шапочку, но она падает с головы куклы. — Почему шапочка упала?» («Нет завязок. Завязки надо пришить».) Воспитатель пришивает завязки, спрашивая детей: «Что я делаю? Чем пришиваю? Вот одну завязку пришила, теперь вторую. Что я сделала? Готова шапочка? Получилась такая, как мы задумали? (Показывает картинку, надевает шапочку на куклу.) Можно теперь Кате гулять вместе с нами? Пойдемте одеваться на прогулку!»



ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДВУХ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ (МЛАДШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

ЦЕЛЬ: Закрепление последовательности трудового процесса. Обоснование правильности выбора трудового материала. Содействовать становлению понимания назначения предмета.

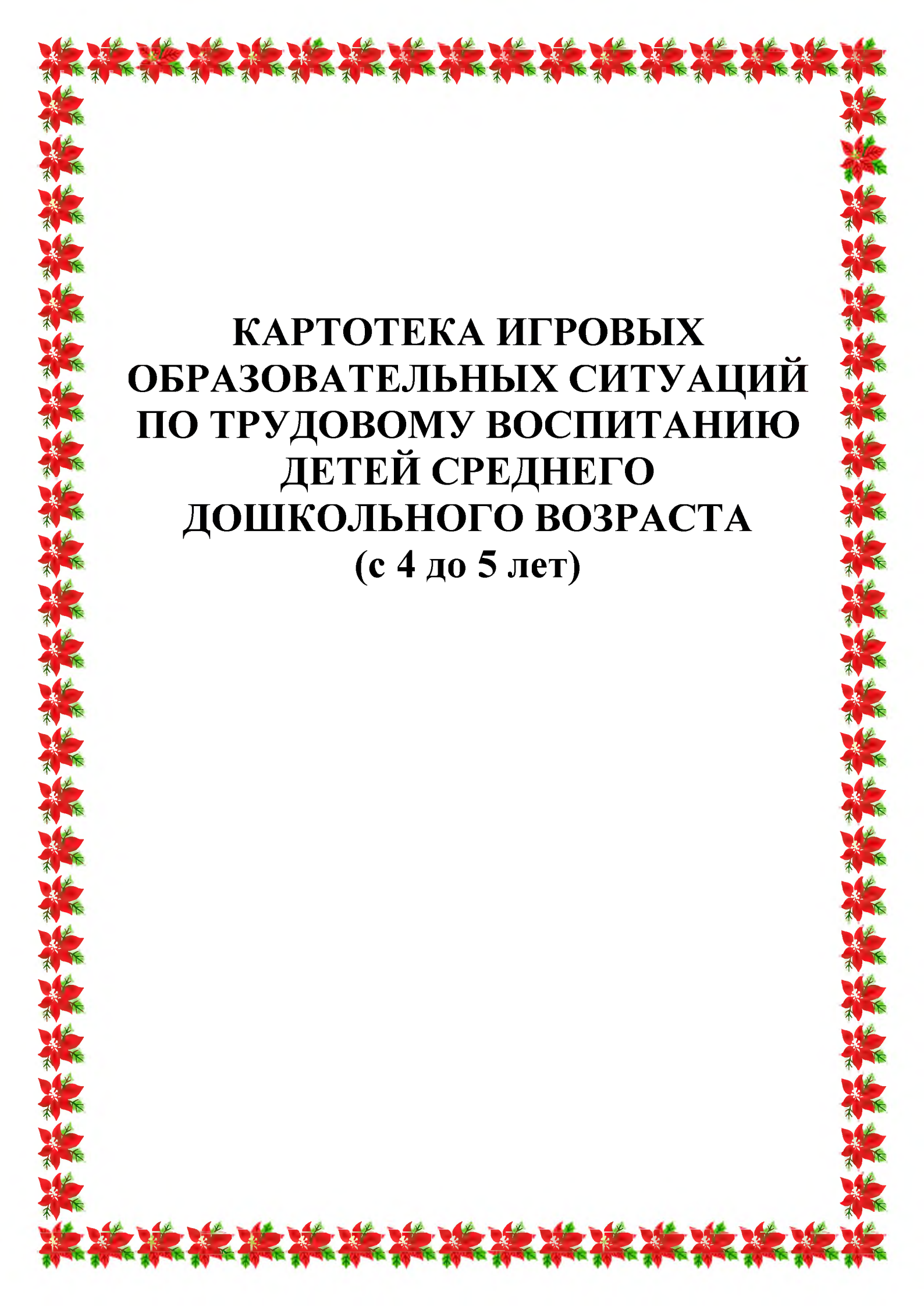
В гости к детям приходит Мишка. Он узнает, что у куклы Кати новая шапка, и просит рассказать, как ее сшили. Мишка непонятлив, задает много вопросов: *«Зачем нужна Кате новая шапка?»*

Почему задумали сшить теплую и пушистую шапочку? Зачем нужны завязки? Из чего шили шапочку? Как выбирали ткань? Что нужно было для шитья? Как шили, что сделали сначала, что потом?»

Диалог с игрушкой позволяет учить детей отвечать на вопросы, отражающие простейшие зависимости между компонентами в трудовом процессе {*«Почему выбрали для шитья шапочки ткань, а не бумагу? Зачем нужны были ножницы, игла?»*), устанавливать связь между целью и результатом труда {*«Получилось ли то, что вы задумали? Можно ли Кате теперь гулять вместе с детьми?»*).

Малыши охотно вступают в диалог со смешным героем, который дает им возможность почувствовать себя знающими, самоутвердиться в полученных знаниях. Важно, чтобы дети получили запас положительных эмоций. Это обеспечивает интерес к последующим наблюдениям за трудовыми процессами, является условием развития эмоционального интереса в познавательный.

Устойчивое вычленение результата в трудовых процессах по созданию предметов, что воспитатель выявляет с помощью педагогической диагностики, позволяет перейти к ознакомлению малышкой с некоторыми процессами хозяйственно-бытового труда взрослых дома и в детском саду, где в качестве результата труда выступает не созданный, а лишь преобразованный предмет: мытье посуды, пола, вытирание пыли, подметание дорожек и т.д. Здесь сравнение предмета труда (грязная посуда, грязный пол и пр.) с результатом труда, промежуточным или конечным, позволяет детям вычленить преобразованный предмет (накрытый к обеду стол, вымытая посуда и т.д.).

A decorative border of red poinsettias with green leaves surrounds the text. The border is composed of a top row, a bottom row, and two vertical side rows, all featuring repeating patterns of the flowers.

**КАРТОТЕКА ИГРОВЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СИТУАЦИЙ
ПО ТРУДОВОМУ ВОСПИТАНИЮ
ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА
(с 4 до 5 лет)**



ИГРОВАЯ ПРОБЛЕМНАЯ СИТУАЦИЯ

на основе конкретной ситуации
(СРЕДНИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

ЦЕЛЬ: Объяснение способа действия путем показа результата неудовлетворительного качества.

Надевая трусики, ребенок засунул две ноги в одно отверстие. Воспитатель, увидев это, предлагает малышу подойти к нему. *«Что же ты так медленно идешь, что тебе мешает?»* — спрашивает воспитатель. — *Посмотри, две ноги попали в одно „окошко“, им тесно. А вот второе „окошко“ (просовывает в отверстие свою руку) осталось без ноги. Сними и надень правильно: каждую ножку в свое „окошко“».*

Контролировать последовательность действий в процессе одевания на прогулку помогают детям наклеенные в раздевальной комнате на шкафчиках картинки с изображением одежды и обуви, обеспечивающие рациональную очередность действий.

Контроль и оценка действий, результатов самообслуживания переходят к игровому персонажу, который активно соперничает ребенку, но, как правило, замечает только ошибки, не зная, как их исправить: *«Ой, у тебя ботиночки поссорились, носочки в разные стороны смотрят. Как же их помирить?»* (ребенок надел правый сапог на левую, а левый — на правую ногу). Конструируя возникшую образовательную ситуацию, воспитатель от лица куклы задает вопросы, активизирующие ребенка и позволяющие ему осознать способы самоконтроля.

Игровой персонаж, которым умело руководит педагог, неизменно вызывает эмоциональный отклик у детей и тем самым является необходимым условием пробуждения соперничества сверстнику. Используя эти моменты общения, воспитатель наглядно демонстрирует способы гуманного поведения: как утешить, помочь, порадовать.



ИГРОВАЯ ПРОБЛЕМНАЯ СИТУАЦИЯ с использованием игрового персонажа. (СРЕДНИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

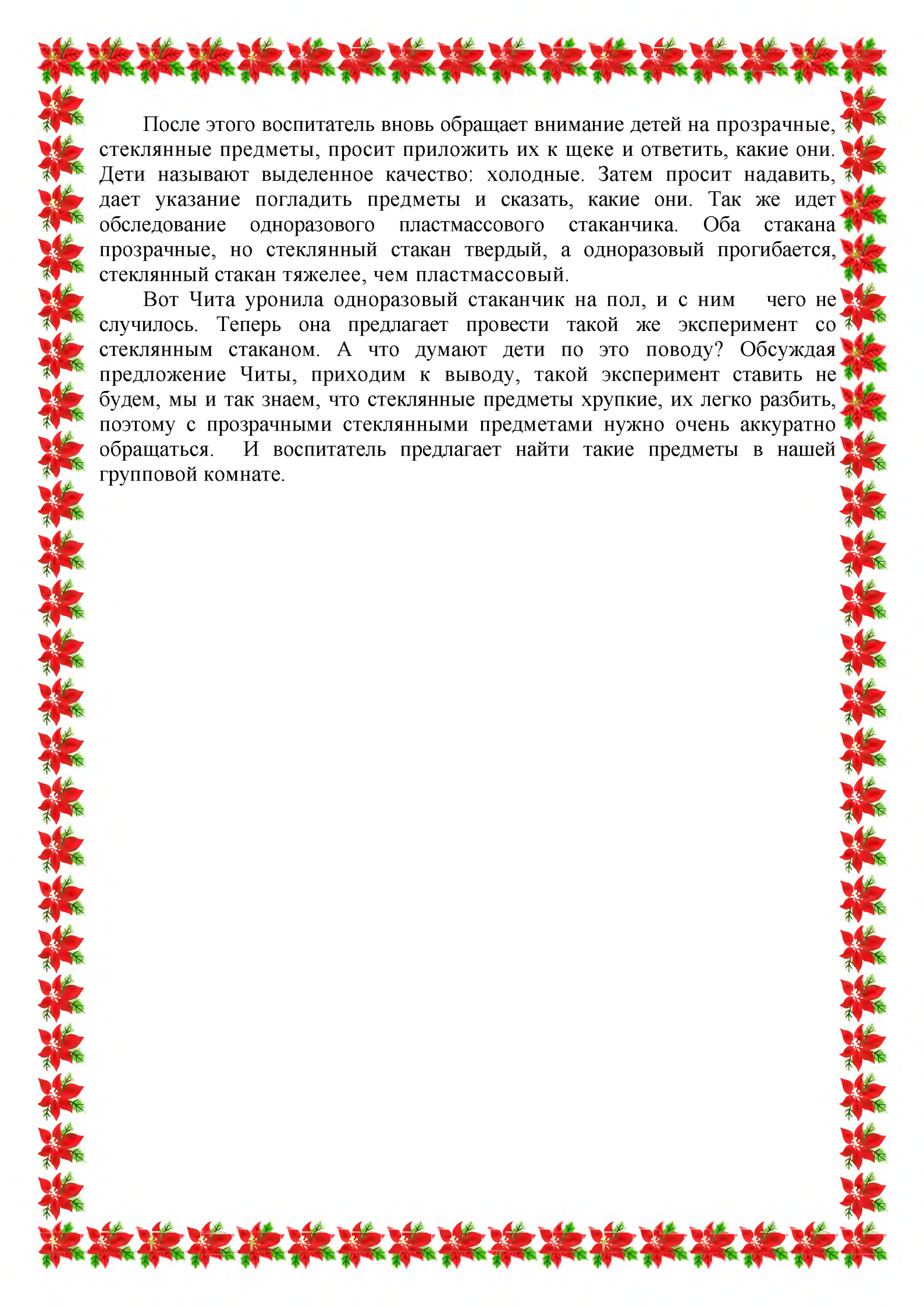
ЦЕЛЬ: вычленение качества предмета «прозрачный — непрозрачный».

Игровой персонаж — веселая обезьянка Чита — предлагает детям поиграть «в загадки», угадывая, что лежит в стаканчике. Но у хитрой Читы не один, а два стаканчика (целесообразно использовать одноразовые пластмассовые стаканчики для прохладительных напитков одинакового размера), и только один из них прозрачный, поэтому дети легко отгадывают, что лежит в прозрачном стакане, и не могут угадать, когда Чита опускает маленькие игрушки и предметы в другой, непрозрачный стакан. После двух-трех повторений игровой персонаж удивляется, почему дети отгадывают, что лежит в одном стакане (показывает прозрачный стаканчик), и не догадываются, если Чита прячет что-то в другом (показывает непрозрачный стакан). Детские ответы («Потому что через этот видно, а через этот не видно», «Потому что этот светлый стакан, а этот нет», «Потому что этот стакан видный» и пр.) свидетельствуют о выделении нужного признака, хотя, как правило, без правильного словесного обозначения, поэтому появляется возможность ввести соответствующее слово.

«*«Ах, какая хитрая мартышка»*», — говорит воспитатель, — *у нее два стаканчика. Через этот стакан предмет виден, стакан прозрачный. А этот стакан непрозрачный, через него предмет не виден.*

Дальнейшее развертывание образовательной ситуации связано с обучением детей обследовательским действиям, вычленением нужного качества каждым ребенком. Здесь особо важны четкие указания педагога к использованию обследовательского действия, адекватного вычленяемому качеству. Например, *надави* — для выделения твердости, *погладь* — при выделении характера поверхности, *сомни* — для определения мягкости и пр.

В данной ситуации, используя игровой персонаж, воспитатель может раздать детям разные прозрачные предметы (баночки, стаканы, графин и пр.). Чита предлагает детям взять в руки по одному предмету и посмотреть через них друг на друга, на воспитателя. «*Как узнать, найти прозрачные предметы?*» Дети смотрят через прозрачные предметы, обмениваются репликами. Затем Чита предлагает им посмотреть через крышку стола и сказать, видят ли они свои ноги. Получив отрицательные ответы, игровой персонаж задает вопрос: «*Какой стол — прозрачный или непрозрачный?*» Дети отвечают, что непрозрачный, потому что через него не видно.



После этого воспитатель вновь обращает внимание детей на прозрачные, стеклянные предметы, просит приложить их к щеке и ответить, какие они. Дети называют выделенное качество: холодные. Затем просит надавить, дает указание погладить предметы и сказать, какие они. Так же идет обследование одноразового пластмассового стаканчика. Оба стакана прозрачные, но стеклянный стакан твердый, а одноразовый прогибается, стеклянный стакан тяжелее, чем пластмассовый.

Вот Чита уронила одноразовый стаканчик на пол, и с ним чего не случилось. Теперь она предлагает провести такой же эксперимент со стеклянным стаканом. А что думают дети по это поводу? Обсуждая предложение Читы, приходим к выводу, такой эксперимент ставить не будем, мы и так знаем, что стеклянные предметы хрупкие, их легко разбить, поэтому с прозрачными стеклянными предметами нужно очень аккуратно обращаться. И воспитатель предлагает найти такие предметы в нашей групповой комнате.



ИГРОВАЯ ПРОБЛЕМНАЯ СИТУАЦИЯ
с использованием игрового персонажа.
(СРЕДНИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

ЦЕЛЬ: Ознакомление детей с родовыми понятиями.

Конструируя образовательную ситуацию, воспитатель предлагает детям рассмотреть 4—5 разных игрушки, которые появляются по очереди, например, из «Волшебного сундучка».

ИГРОВАЯ ПРОБЛЕМНАЯ СИТУАЦИЯ
с использованием игрового персонажа.
«НАУЧИМ ПОЧЕМУЧКУ МЫТЬ ПОСУДУ».
(СРЕДНИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

ЦЕЛЬ: Обучению детей умению мыть посуду.

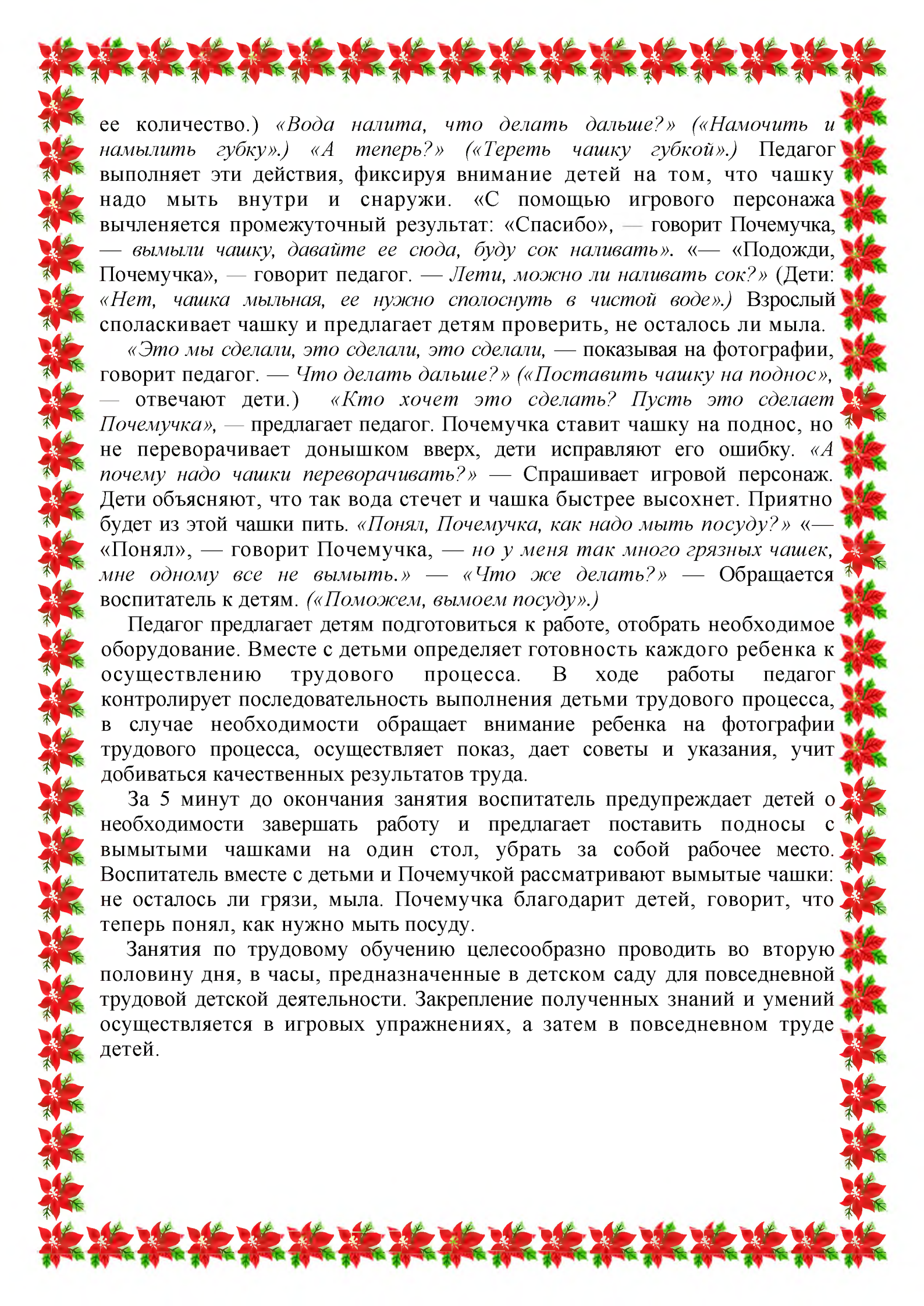
На столе воспитателя большой таз или поднос с грязными игрушечными чашечками и одной большой чашкой. Педагог вносит куклу Почемучку, в руках у которого кувшин с соком. Создается игровая проблемная ситуация: Почемучка хочет угостить детей соком. *«Вот как раз у вас тут и чашки стоят», — говорит он, — сейчас всем налью! Почему нельзя наливать? У вас есть другие чашки? А что же делать, если нет других чашек? Вымыть? А я не умею мыть чашки...»*

Конструируя образовательную ситуацию, воспитатель предлагает детям научить Почемучку мыть посуду: *«Давайте покажем Почемучке сначала на фотографиях, как надо мыть посуду. Разложим их по порядку и расскажем, что за чем следует делать.* (Воспитатель достает набор из 5 фотографий, на которых изображены основные трудовые действия процесса мытья посуды: девочка наливает воду; намыливает губку; трет чашку губкой; споласкивает; ставит чашку на поднос. Под руководством взрослого дети рассматривают фотографии, называют трудовые действия, которые на них изображены.) *Посмотрите внимательно, какую фотографию надо расположить первой. Вспомните, что нужно сначала сделать, если задумали вымыть посуду».* Постепенно дети выстраивают все фотографии в ряд.

Почемучка проходит вдоль всего ряда фотографий, вздыхает и качает головой: *«Ой, все это надо сделать?! Я так не смогу. Покажите мне, пожалуйста, как все это надо сделать».* — *«Хорошо, — отвечает педагог, — я буду показывать, а дети помогать мне. Как я должна подготовиться к работе?»* (Дети: *«Засучить рукава, надеть передник».*) *«А это еще зачем? Вы об этом ничего не говорили!»* — Возмущается Почемучка. Дети отвечают ему.

Затем педагог дает задание детям отобрать необходимое оборудование и расположить его так, чтобы взрослому было удобно работать. Если дети что-нибудь забыли приготовить, педагог не исправляет ошибку сразу, а приступает к работе, но действует так, конструируя образовательную ситуацию, чтобы в процессе труда дети сами ее поняли. Если дети отбирают все оборудование правильно, игровой персонаж предлагает взять что-либо из «лишних» предметов. Это могут быть графин, зубная щетка или щетка для чистки одежды. Дети объясняют Почемучке его ошибку.

«Все приготовлено к работе, — уточняет педагог. — Что теперь нужно сделать?» (Дети: *«Налить воду».*) Это делает взрослый, обращая внимание на



ее количество.) *«Вода налита, что делать дальше?» («Намочить и намылить губку».) «А теперь?» («Тереть чашку губкой».)* Педагог выполняет эти действия, фиксируя внимание детей на том, что чашку надо мыть внутри и снаружи. *«С помощью игрового персонажа вычленяется промежуточный результат: «Спасибо», — говорит Почемучка, — вымыли чашку, давайте ее сюда, буду сок наливать».* *«— «Подожди, Почемучка», — говорит педагог. — Лети, можно ли наливать сок?» (Дети: «Нет, чашка мыльная, ее нужно сполоснуть в чистой воде».)* Взрослый споласкивает чашку и предлагает детям проверить, не осталось ли мыла.

«Это мы сделали, это сделали, это сделали, — показывая на фотографии, говорит педагог. — Что делать дальше?» («Поставить чашку на поднос», — отвечают дети.) «Кто хочет это сделать? Пусть это сделает Почемучка», — предлагает педагог. Почемучка ставит чашку на поднос, но не переворачивает донышком вверх, дети исправляют его ошибку. *«А почему надо чашки переворачивать?» — спрашивает игровой персонаж.* Дети объясняют, что так вода стечет и чашка быстрее высохнет. Приятно будет из этой чашки пить. *«Понял, Почемучка, как надо мыть посуду?» «— «Понял», — говорит Почемучка, — но у меня так много грязных чашек, мне одному все не вымыть.» — «Что же делать?» — обращается воспитатель к детям. («Поможем, вымоем посуду».)*

Педагог предлагает детям подготовиться к работе, отобрать необходимое оборудование. Вместе с детьми определяет готовность каждого ребенка к осуществлению трудового процесса. В ходе работы педагог контролирует последовательность выполнения детьми трудового процесса, в случае необходимости обращает внимание ребенка на фотографии трудового процесса, осуществляет показ, дает советы и указания, учит добиваться качественных результатов труда.

За 5 минут до окончания занятия воспитатель предупреждает детей о необходимости завершать работу и предлагает поставить подносы с вымытыми чашками на один стол, убрать за собой рабочее место. Воспитатель вместе с детьми и Почемучкой рассматривают вымытые чашки: не осталось ли грязи, мыла. Почемучка благодарит детей, говорит, что теперь понял, как нужно мыть посуду.

Занятия по трудовому обучению целесообразно проводить во вторую половину дня, в часы, предназначенные в детском саду для повседневной трудовой детской деятельности. Закрепление полученных знаний и умений осуществляется в игровых упражнениях, а затем в повседневном труде детей.



ИГРОВАЯ ПРОБЛЕМНАЯ СИТУАЦИЯ
с использованием игрового персонажа.
МЛАДШИЙ ВОСПИТАТЕЛЬ МОЕТ ПОСУДУ.
(СРЕДНИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

ЦЕЛЬ: Закрепление опыта, приобретенного на занятиях по трудовому обучению, в игровой деятельности — дидактической игре.

Педагог предлагает детям поиграть в няню, позаботиться о куклах, вымыть для них посуду. Спрашивает: *«Кто хочет быть няней»!* Ребенок, взявший на себя эту роль, выполняет трудовой процесс до первой ошибки. Затем его сменяет другой ребенок, заметивший ошибку.

Каждый играющий должен:

- 1) подготовиться к работе: надеть передник, засучить рукава;
- 2) отобрать грязную посуду;
- 3) выбрать нужное оборудование, правильно организовать рабочее место;
- 4) выполнять трудовые действия в требуемой последовательности, добиваясь необходимых промежуточных и итоговых результатов.

Педагог ведет игру весело, эмоционально, гибко варьируя темп в зависимости от уровня детской умелости. Его задача — вселять уверенность в тех, кто ошибся, что они в следующий раз сделают все правильно.



ИГРОВАЯ ПРОБЛЕМНАЯ СИТУАЦИЯ с использованием игрового персонажа. (СРЕДНИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

ЦЕЛЬ: Закрепление основных трудовых процессов.

В игровых уголках по мере освоения детьми базовых процессов хозяйственно-бытового труда рекомендуется *создавать условия для организации детских игр по методу «игра — труд»*. Для этого воспитатель целенаправленно конструирует в игровых уголках ситуации, побуждающие детей к выполнению трудового процесса в реальном плане.

Придя утром в группу, дети обнаруживают, что у их "кукол грязная посуда или куклы начали, но не завершили уборку... Созданная таким образом педагогом игровая среда дает детям возможность включать в игровой сюжет выполнение осваиваемых ими трудовых процессов (мытьё игрушечной посуды, вытирание пыли и пр.).

Конструируя образовательный процесс в средней группе, *воспитатель совместно с родителями проектирует постепенное вхождение детей в реальные трудовые связи в детском саду и семье*. Существенную роль при этом играют *трудовые поручения* как значимое средство совершенствования детского трудового опыта и воспитания личности ребенка.



ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ (СРЕДНИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

ЦЕЛЬ: ЗНАКОМСТВО С БЫТОВОЙ ТЕХНИКОЙ, ЕЁ ПРИИМУЩЕСТВОМ ПЕРЕД РУЧНЫМ ТРУДОМ.

Разорвался старый мешок, в котором выносят на прогулку игрушки. Воспитательница, тяжело вздыхая, сшивает одну сторону мешка в течение нескольких дней. Дети подходят, интересуются, как идет работа, помогают вытащить иголку... Но вот в группе появилась швейная машина, и две другие стороны мешка прошиты всего за несколько минут. А какая красивая, ровная строчка.

Таких ситуаций можно найти много: делают фарш, используя ручную и электрическую мясорубки; чистят ковер в игровом уголке щеткой и пылесосом; нарезают овощи для салата ножом и с помощью овощерезки; стирают салфетки вручную и в стиральной машине.



ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ (СРЕДНИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

ЦЕЛЬ: ВОСПИТАНИЕ УВАЖИТЕЛЬНОГО ОТНОШЕНИЯ К ТРУДУ ВЗРОСЛЫХ, ВЫЗЫВАТЬ ЖЕЛАНИЕ ОКАЗАТЬ ПОМОЩЬ БЕРЕЖНОГО ОТНОШЕНИЯ К РЕЗУЛЬТАТУ ТРУДА.

Образовательную ситуацию лучше всего конструировать сразу после прогулки, перед обедом, так как к этому времени няней выполнены все трудовые процессы и результаты ее труда ярко представлены. Наглядно-образное мышление детей этого возраста требует наглядности, поэтому следует подготовить картинки или фотографии (размером 18x24), изображающие все трудовые процессы няни: мытье посуды; уборка групповой комнаты; смена белья; подготовка групповой комнаты к дневному сну детей; раздача еды; помощь детям в одевании на прогулку.

Конструируя образовательную ситуацию, воспитатель еще в раздевальной комнате начинает с детьми разговор:

«Как вы думаете, что делала няня, пока мы гуляли? Хотите узнать? Тогда давайте пойдём в умывальную комнату».

Войдя в умывальную, воспитатель дает возможность детям оглядеться и взглядом или жестом обращает внимание детей на кучу грязных полотенец, лежащих на полу:

«Что сделала няня в умывальной комнате? Зачем нужны чистые полотенца? Правильно, а, чтобы мы не забыли про то, что здесь сделала няня, повесим на доску эту картинку».

Затем воспитатель подводит детей к той части групповой комнаты, где уже расставлены постели для дневного сна:

«А что здесь сделала няня? Зачем это нужно? Да, чтобы вы хорошо отдохнули, чтобы спать было удобно».

Воспитатель предлагает повесить на доску соответствующую картинку.

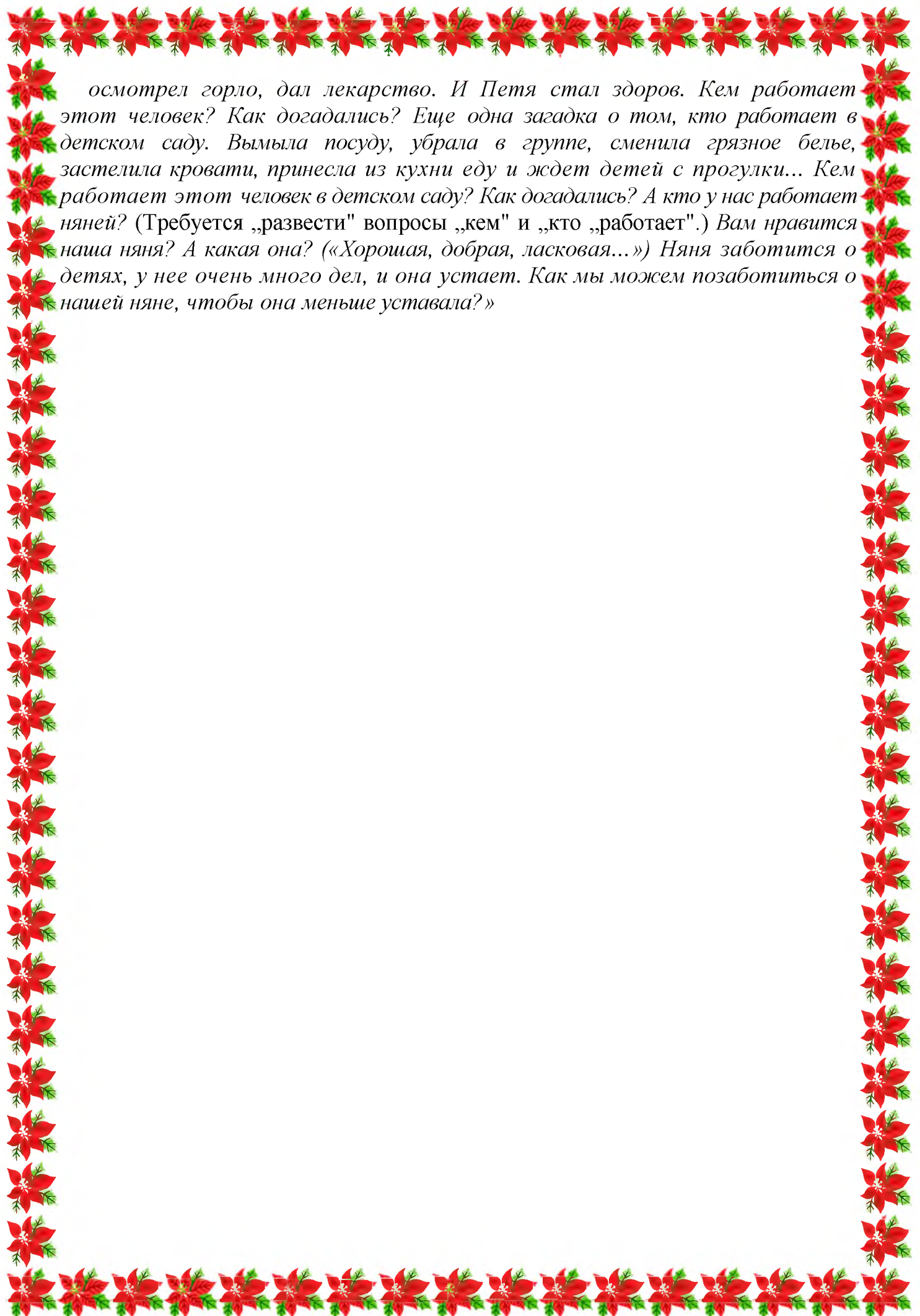
«Посмотрите внимательно на пол, подоконник, полки с игрушками. Что сделала няня, пока мы гуляли? Зачем она вымыла пол, вытерла пыль с полок и подоконников?»

На доске появляется еще одна картинка.

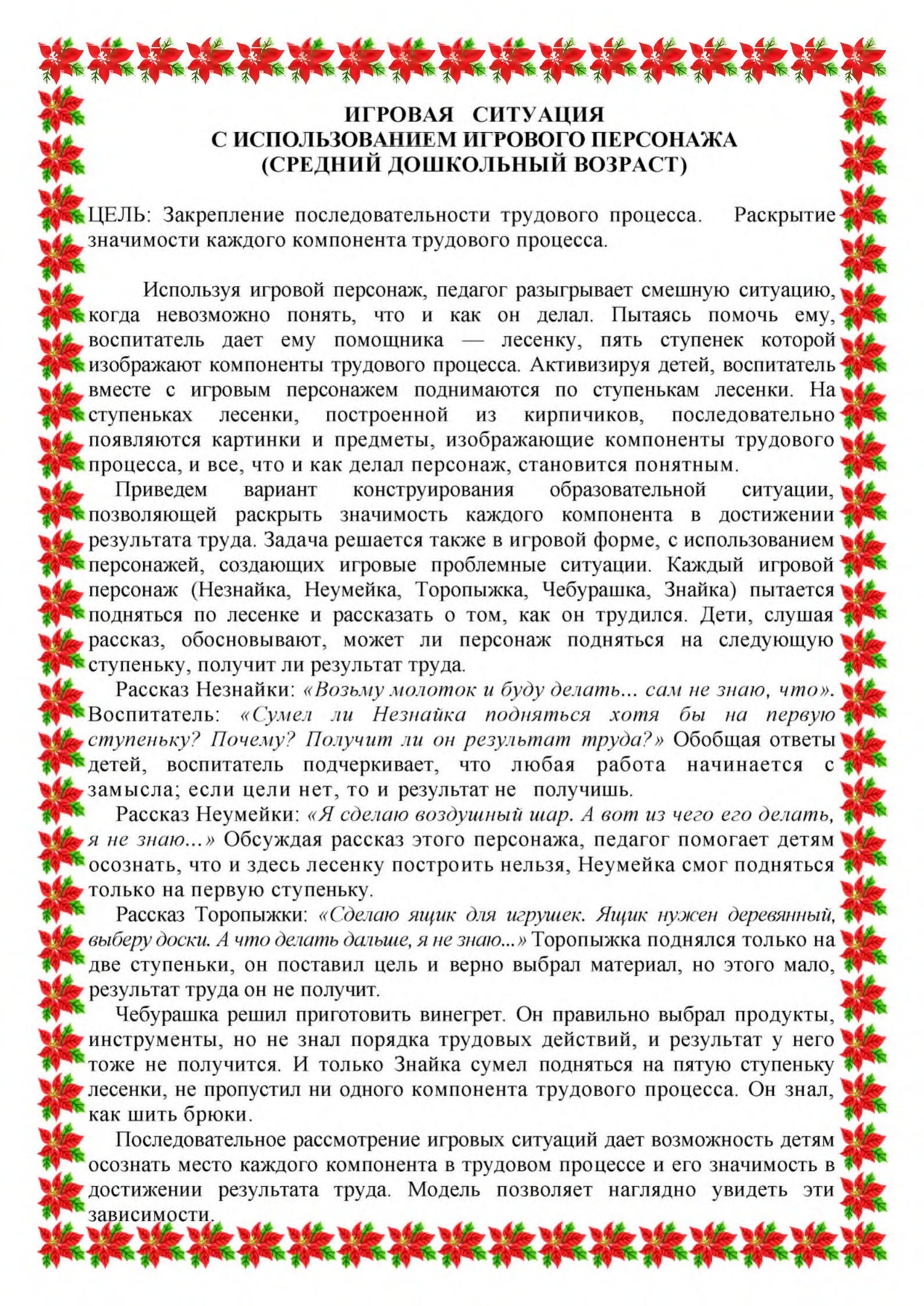
Аналогично воспитатель ведет с детьми разговор о том, что няня, пока дети гуляли, вымыла посуду, принесла с кухни еду, а когда дети вернулись с прогулки, помогла им быстро раздеться. После этого воспитатель предлагает детям сосчитать, сколько дел сделала няня, пока они гуляли. Педагог показывает на каждую картинку и называет результат труда:

«Чистая посуда — раз, чистые полотенца — два, чистая групповая — три... Вот сколько дел сделала няня, вот как она позаботилась о вас, чтобы вам было хорошо в детском саду!»

«А теперь поиграем в загадки, — предлагает педагог. — Я расскажу, что делает человек, а вы отгадайте, кем он работает. Измерил температуру,



осмотрел горло, дал лекарство. И Петя стал здоров. Кем работает этот человек? Как догадались? Еще одна загадка о том, кто работает в детском саду. Вымыла посуду, убрала в группе, сменила грязное белье, застелила кровати, принесла из кухни еду и ждет детей с прогулки... Кем работает этот человек в детском саду? Как догадались? А кто у нас работает няней? (Требуется „развести" вопросы „кем" и „кто „работает".) Вам нравится наша няня? А какая она? («Хорошая, добрая, ласковая...») Няня заботится о детях, у нее очень много дел, и она устает. Как мы можем позаботиться о нашей няне, чтобы она меньше уставала?»



ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА (СРЕДНИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

ЦЕЛЬ: Закрепление последовательности трудового процесса. Раскрытие значимости каждого компонента трудового процесса.

Используя игровой персонаж, педагог разыгрывает смешную ситуацию, когда невозможно понять, что и как он делал. Пытаясь помочь ему, воспитатель дает ему помощника — лесенку, пять ступенек которой изображают компоненты трудового процесса. Активизируя детей, воспитатель вместе с игровым персонажем поднимаются по ступенькам лесенки. На ступеньках лесенки, построенной из кирпичиков, последовательно появляются картинки и предметы, изображающие компоненты трудового процесса, и все, что и как делал персонаж, становится понятным.

Приведем вариант конструирования образовательной ситуации, позволяющей раскрыть значимость каждого компонента в достижении результата труда. Задача решается также в игровой форме, с использованием персонажей, создающих игровые проблемные ситуации. Каждый игровой персонаж (Незнайка, Неумейка, Торопыжка, Чебурашка, Знайка) пытается подняться по лесенке и рассказать о том, как он трудился. Дети, слушая рассказ, обосновывают, может ли персонаж подняться на следующую ступеньку, получит ли результат труда.

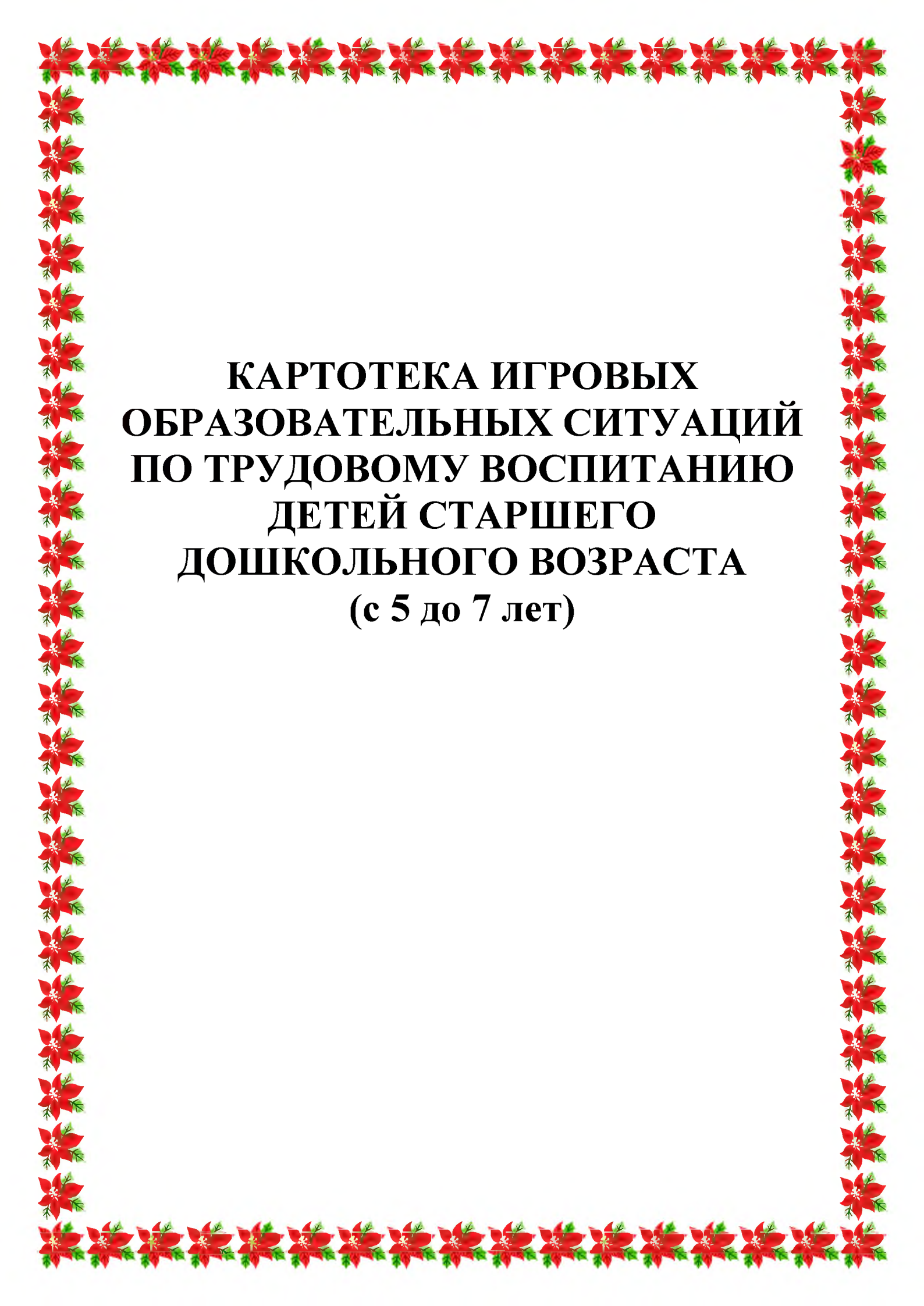
Рассказ Незнайки: *«Возьму молоток и буду делать... сам не знаю, что»*.
Воспитатель: *«Сумел ли Незнайка подняться хотя бы на первую ступеньку? Почему? Получит ли он результат труда?»* Обобщая ответы детей, воспитатель подчеркивает, что любая работа начинается с замысла; если цели нет, то и результат не получишь.

Рассказ Неумейки: *«Я сделаю воздушный шар. А вот из чего его делать, я не знаю...»* Обсуждая рассказ этого персонажа, педагог помогает детям осознать, что и здесь лесенку построить нельзя, Неумейка смог подняться только на первую ступеньку.

Рассказ Торопыжки: *«Сделаю ящик для игрушек. Ящик нужен деревянный, выберу доски. А что делать дальше, я не знаю...»* Торопыжка поднялся только на две ступеньки, он поставил цель и верно выбрал материал, но этого мало, результат труда он не получит.

Чебурашка решил приготовить винегрет. Он правильно выбрал продукты, инструменты, но не знал порядка трудовых действий, и результат у него тоже не получится. И только Знайка сумел подняться на пятую ступеньку лесенки, не пропустил ни одного компонента трудового процесса. Он знал, как шить брюки.

Последовательное рассмотрение игровых ситуаций дает возможность детям осознать место каждого компонента в трудовом процессе и его значимость в достижении результата труда. Модель позволяет наглядно увидеть эти зависимости.



**КАРТОТЕКА ИГРОВЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СИТУАЦИЙ
ПО ТРУДОВОМУ ВОСПИТАНИЮ
ДЕТЕЙ СТАРШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА
(с 5 до 7 лет)**



**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СИТУАЦИЯ
НА ЗАКРЕПЛЕНИЕ СФОРМИРОВАННОГО РАННЕ ПОНЯТИЯ
«ТРАНСПОРТ»
(СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)**

ЦЕЛЬ: Закрепление родовых понятий.

Конструируя образовательную ситуацию, педагог закрепляет ранее сформулированное у детей общее понятие "транспорт".

Он предлагает детям назвать изображенные на картинках предметы (легковая машина, автобус, лодка, велосипед, пароход, вертолет, товарный поезд, вьючная или запряженная лошадь с кладью или седоком и т.д.) и ответить на вопрос: *«Для чего они используются людьми?»* Уточняется понятие: *«Все, что служит для перевозки людей и грузов, можно назвать транспортом».*

Основная часть образовательной ситуации конструируется педагогом для формирования понятия о видах транспорта. Воспитатель переносит одну из картинок, например, пароход, в круг, условно обозначающий морскую стихию, и спрашивает, какие еще картинки можно поместить в этот круг.

Если дети называют и помещают в круг лодку, буксир, баржу, воспитатель спрашивает, что общего у всех этих предметов. При затруднении обращает внимание на условный значок и предлагает подумать, что он означает: *«Где передвигаются и пароход, и баржа, и лодка?»* Получив ответ, воспитатель вводит новое понятие: *«Лодку, пароход, баржу и другие виды транспорта, которые перевозят людей и грузы по воде, называют водным транспортом»*



**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СИТУАЦИЯ
НА ЗАКРЕПЛЕНИЕ СФОРМИРОВАННОГО РАННЕ ПОНЯТИЯ
«ВОЗДУШНЫЙ ТРАНСПОРТ»
(СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)**

ЦЕЛЬ: Закрепление родовых понятий.

Аналогично вводятся понятия «воздушный транспорт», а затем «наземный» и «подземный транспорт». Завершается образовательная ситуация разговором о том, почему людям нужны все виды транспорта и в чем преимущества каждого из них.

Важное значение для развития логики мышления старших дошкольников имеют задания на классификацию освоенных родовых понятий по разным основаниям. Так, посуду можно разделить на *кухонную, столовую, чайную*; по материалу — на *металлическую, пластмассовую, фарфоровую, деревянную*; по многократности использования — на *одноразовую и многоразовую*. Продукты можно разделить на *мясные, рыбные, молочные, кондитерские; для животных и человека*; по вкусовым качествам и запаху — на *сладкие, соленые, горькие, пахучие, кисло-сладкие* и пр. Инструменты могут быть разделены также по материалу, из которого они сделаны (*деревянные, металлические, пластмассовые* и пр.), по способу использования и профессиональной принадлежности (*садово-огородные, столярные, портновские, музыкальные*) и т. д.

Дети, особенно мальчики, очень любят «расшифровывать знаки» и предлагать свои способы группировки предметов по разным признакам. Одно из таких заданий приведено на рисунке 13. Ребенку предлагается догадаться, что положено в основу классификации предметов на схеме (материал), и с помощью условных обозначений и рисунков продолжить схему.



ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА (СРЕДНИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

ЦЕЛЬ: Учить детей готовить некоторые блюда.

Конструировать образовательную ситуацию на занятии по приготовлению пищи воспитателю помогает *игровой персонаж* — *поваренок Андрюша Ватрушкин*. Он прекрасно готовит, знает массу кулинарных рецептов и секретов кулинарии. Ватрушкин — шеф-повар *детской кухни*, организованной в детском саду. Детская кухня оборудована кухонной мебелью, соответствующей росту детей старшего дошкольного возраста, двухкомфорочной бытовой электрической плитой, холодильником, кухонной посудой и современной кухонно-бытовой техникой (соковыжималка, миксер и пр.)

Начиная веселый урок на кухне, Ватрушкин предлагает детям научиться готовить то или иное блюдо. Для освоения детьми способа осуществления трудового процесса и развития аналитических умений используются *предметные схематические модели предстоящей деятельности*. Поэтому, развивая сюжет, воспитатель с помощью игрового персонажа совместно с детьми составляет на фланели-графе (магнитной доске) из отдельных карточек «лесенку», обозначающую последовательность действий от замысла до получения результата.

Дети под руководством игрового персонажа отбирают картинки изображением необходимых продуктов и инструментов, располагают в нужной последовательности карточки, изображающие трудовые действия. Количество продуктов, требующееся для приготовления определенной порции блюда, условно обозначается кружками (кружок — одна штука) или мерками.

Возможен и второй способ конструирования образовательной ситуации в первой части занятия, когда игровой персонаж приносит уже готовый рецепт. В таком случае игровой персонаж помогает разобраться в проблемной жизненной ситуации.

Обсуждая с детьми, какой сюрприз сделать ко дню рождения одного из воспитанников группы, воспитатель ненавязчиво напоминает, что Кирюша очень любит апельсиновый сок. Как его приготовить самим? Игровой персонаж — поваренок Андрюша Ватрушкин — приходит детям на помощь. Они совместно рассматривают схему-рецепт, где наглядно представлена вся последовательность действий, необходимые инструменты и оборудование, количество продуктов для одной порции.

Игровой персонаж учит детей «читать» схему, чтобы ребенок приобрел умение действовать по алгоритму.