

## ПОЗНАВАТЕЛЬНО-РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ

### «МАШИНА ВРЕМЕНИ»

#### Игра-путешествие

Игра-путешествие «Машина времени» позволяет реализовать разные виды детской деятельности: игровую, продуктивную, познавательно-исследовательскую. Это возможно потому, что все они в той или иной мере моделируют и прошлое, и настоящее.



*У макета «Парк Юрского периода»*

тановок с понятными детям названиями: Древность - Старина - Наше время - Будущее (в соответствии с этапами человеческой истории: Древний мир первобытных людей, мир Средневековья, современный мир, будущее).

Воспитатель подбирает «метки» каждой остановки во времени. Ими могут стать изображения динозавра, пещерного человека, жителя Средневековья, обитателя



*Делаем коллаж из даров моря*

Символическое изображение «машины времени» крепится магнитами к магнитной доске, висящей на стене. Лобовое окно машины - это своеобразный экран, на котором появляется информация о том или ином явлении, предмете или событии. Изображения - это результат продуктивной деятельности детей. Они фиксируются с помощью магнита.

Машина может перемещаться во времени и оказываться в разных исторических эпохах. Для этого существует лента времени, которая символизирует движение от прошлого к настоящему.

Вдоль ленты намечаются несколько остановок с понятными детям названиями: Древность - Старина - Наше время - Будущее (в соответствии с этапами человеческой истории: Древний мир первобытных людей, мир Средневековья, современный мир, будущее).

Воспитатель подбирает «метки» каждой остановки во времени. Ими могут стать изображения динозавра, пещерного человека, жителя Средневековья, обитателя современного города. Внутри машины на ходится то, что мы называем «компьютер». Он помогает подбирать материал по интересующей детей теме. Вставляешь карточку-символ, выкладываешь буквы на магнитной доске, выбираешь нужную эпоху на ленте времени - и попадаешь в организованное игровое пространство, которое соответствует выбранному историческому времени и теме.



*Преодолеем с динозавриком все препятствия!*

## Я хочу стать капитаном

Я хочу стать капитаном,  
Путешествовать по странам  
И увидеть обезьяну,  
Попугая, кенгуру.  
Приглашу их покататься  
И по волнам покачаться,  
И, конечно, вкусным тортом  
Всех гостей я угощу.  
А потом нарву бананов,  
Апельсинов и кокосов  
И своей родной мамуле  
Их с любовью подарю!

*Эдик Мозговой*

Воспитатели и педагоги дополнительного образования подбирают игры познавательного и развивающего характера по теме, придумывают занимательные сюжеты, предлагают провести опыты и эксперименты, собрать коллекцию, нарисовать рисунки, сделать поделки.



*«Ветер по морю гуляет и кораблик подгоняет!»*

, познавательную литературу, которая есть и дома, и в детском саду.

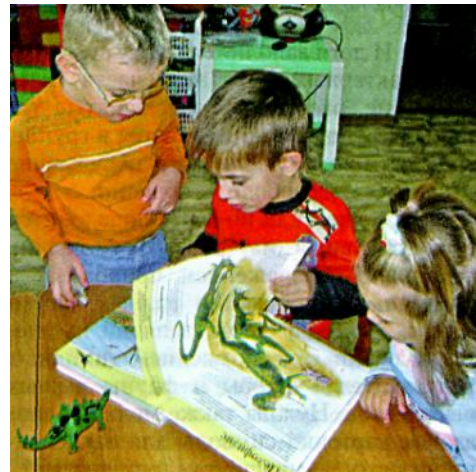
Начиная воображаемое путешествие, воспитатель и дети обсуждают и выбирают пункт назначения (отправиться на родину кенгуру - в Австралию? изучать подводный мир? оказаться на стоянке древнего человека?),



*Необычный континент – Австралия!*

определяют подходящий вид транспорта, намечают маршрут или возможные пути на глобусе, прокладывают его цветным маркером на карте, высказывают предположения о том, какие необыкновенные приключения могут произойти в дороге. Затем место путешествия появляется на экране машины более крупным планом. И дети заполняют карту символами, характерными для этой части света (животные,

Путешествовать на «машине времени» помогает глобус и большая физическая карта полушарий, которые служат своего рода моделью целостного пространства мира. Эти предметы хорошо известны современному дошкольнику. Они естественным образом входят в его жизнь через средства массовой коммуникации



*В путешествиях помогают книги*

приключения могут произойти в дороге. Затем место путешествия появляется на экране машины более крупным планом. И дети заполняют карту символами, характерными для этой части света (животные,



*Так раньше жили казаки!*



растения, люди, занятые типичным трудом). Карта остается в группе, чтобы дети могли продолжить обсуждение путешествия в свободном общении.

Для путешествий по карте понадобится иллюстративный материал: фотографии, карточки с изображением природных и культурных ландшафтов разных частей света, жизненной среды, занятий населения; рисунки с изображением типичных представителей флоры и фауны разных континентов. Нужны также мелкие одноразовые карточки-символы для наклеивания на карту по маршрутам путешествий.

Путешествия во времени мы начинаем с обсуждения, в каких жилищах мы живем сейчас и в каких обитали люди в древности. Дети любят динозавров, поэтому путешествие в доисторическую эпоху вызывает у них большой интерес. Они приносят в группу фигурки, обмениваются ими, сравнивают, обсуждают мультфильмы, рассматривают иллюстрации в книгах о динозаврах.

Учитывая интересы детей, мы подобрали научно-познавательную и художественную литературу, дидактические игры и задания, развивающие интеллект и творчество. Активизировать познавательный интерес помогают и современные изобразительные средства. Из множества небольших иллюстраций дети и взрослые выбирают нужные и выставляют на экране машины. В следующих путешествиях можно перейти к истории быта, транспорта, профессий, письменности, используя книги познавательного характера,

обращаясь к произведениям художественной литературы. Рассказывая, воспитатель показывает не только иллюстрации, но и реальные старинные вещи; например, можно самому попробовать и определить, удобно ли писать... гусиным пером!



*Крепость, пушки, частокол – все, как во времена Суворова!*

*Отважный казачонок*

*Если б я во времени*

*Перемещаться мог,*

*Я б в бою за Родину*

*Суворову помог!*

*Я скакал бы по полю*

*На лихом коне.*

*Песни о Кубани*

*Пел бы ветер мне.*

*Егор Базаров*

Занимаясь в изостудии, дети сделали макет «Парк Юрского периода» и фриз «Доисторический лес». Вместе с психологом они создали образ динозавра, который мог бы жить в наше время, и придумали истории, которые с ним могли бы произойти. Ребятам предлагались задания на развитие внимания, памяти, мышления.

В театральной студии дети пытались мимикой и пластикой передать, как себя чувствует современный человек, попав в прошлое, в эпоху динозавров. С помощью родителей изготовили планшет настольно-печатной игры «Хищники и травоядные». Нашлось интересное занятие и в лаборатории. Дети наблюдали, как из «яйца» вылупился маленький «динозаврик».

А к концу месяца появилась коллекция динозавров, обживающих макет.

Жизнь ребенка в нашем детском саду наполнена играми, сказками, путешествиями, приключениями. Предложенная форма работы открывает немалые возможности для реализации развивающих задач, создает пространство для гибкого проектирования образовательного процесса, учитывающего детские интересы.

Преимущество данной модели нам видится в том, что детская инициатива реализуется за



*Какие разные динозаврики!*

счет проектирования партнерской деятельности, где обе стороны выступают как центральные фигуры образовательного процесса.

**В. МАРКОВА,**

кандидат педагогических наук,  
заведующая кафедрой развития ребенка  
младшего возраста  
ККИДППО,  
Краснодар

**Т. НЕЩЕРЕТОВА,**

заместитель заведующей,

**Л. ШИНКАРЕНКО,**

воспитатель, заслуженный учитель РФ,  
Центр развития ребенка - детский сад № 2,  
город Усть-Лабинск,  
Краснодарский край

-  
Авторы замечательных стихов - воспитанники нашего детского сада.