

Методические рекомендации к использованию игр по ознакомлению детей дошкольного возраста с профессиями сельского хозяйства и проведению до-пропедевтической работы на занятиях по ознакомлению с окружающим и развитию речи

Аннотация

Данные методические рекомендации раскрывают методику использования игр в процессе занятий, образовательной деятельности, осуществляемой в ходе режимных моментов, в самостоятельной деятельности детей и совместной деятельности с семьёй при ознакомлении с орудиями труда (комбайн, секатор, плуг, соха), с профессией «комбайнёр», для расширения знаний детей о растительном мире. Цель рекомендаций: оказание методической помощи педагогу при организации деятельности воспитанников.

Автор-составитель методических рекомендаций: Салтанова Надежда Аркадьевна, воспитатель ВКК, МАДОУ д/с «Гармония» д/с № 4.

Пояснительная записка

Актуальность. На формирование идеи разработки игр оказал влияние фактор появления начального интереса детей к профессиям сельского хозяйства (что, в свою очередь, связано со спецификой расположения детского сада: близость к природным объектам, наличие у семей воспитанников возможности развивать подсобное хозяйство), знаниям об орудиях труда, названиям сельскохозяйственных машин, элементам трудового процесса профессий, связанных с обработкой земли.

Методические рекомендации составлены в помощь педагогам – дошкольникам, воспитателям детских садов для использования разного вида игр по организации деятельности детей в процессе до-пропедевтической профориентации (развития интереса к миру профессий, в частности, - профессиям сельского хозяйства) с целью успешной социализации, а также развития речи детей на материале предметов и явлений «профессионального» мира.

Результатом использования игр может стать проявление интереса детей к экспериментально-исследовательской деятельности. У детей проявляется интерес к расширению знаний об орудиях труда, названиях сельскохозяйственных машин, элементах трудового процесса комбайнера. Дети с желанием различают деревья по листьям и ягодам, демонстрируют умение размышлять, делать умозаключения.

Дошкольники с удовольствием участвуют в игровой деятельности, умеют договариваться, планировать и обсуждать действия всех играющих; выполняют правила и нормы поведения в игре, проявляют инициативу, организаторские способности.

Игры для детей 6 -7 лет

Дидактическая игра «Снежный ком»

Цель: Расширять знания детей об орудиях труда: комбайн, секатор, плуг, соха
Активизировать словарь детей названиями сельскохозяйственных машин и профессий.

Оборудование: иллюстрации комбайн и комбайн в поле убирает урожай; плуг, трактор пашет землю плугом; соха, лошадь тянула соху; секатор, секатором обрезают ветки деревьев.

Игровые действия:

-Как труд человека связан с орудиями труда? (Орудия труда - это помощники человека, без них человеку трудно было бы выполнять работу в поле.)

- Какие орудия труда вам известны? (комбайн, секатор, плуг, соха)

Ведущий показывает картинку, на которой изображено орудие труда.

Дети смотрят на картинку и рассказывают о нем по очереди: первый ребёнок – первое предложение, второй ребёнок – предыдущее предложение и своё, третий ребёнок - повторяет два предыдущих и добавляет своё.

Например:

1. «Комбайн – это зерноуборочная машина».
2. «Комбайн – это зерноуборочная машина. Комбайн собирает урожай с поля.»
3. «Комбайн – это зерноуборочная машина. Комбайн собирает урожай с поля. Он косилкой срезает колосья пшеницы.»
4. «Комбайн – это зерноуборочная машина. Комбайн собирает урожай с поля. Он косилкой срезает колосья пшеницы. Зерна по рукаву высыпаются в грузовые машины. Комбайны работают и днём и ночью, чтобы убрать сухое зерно.»
5. «Комбайн – это зерноуборочная машина. Комбайн собирает урожай с поля. Он косилкой срезает колосья пшеницы. Зерна по рукаву высыпаются в грузовые машины. Комбайны работают и днём и ночью, чтобы убрать сухое зерно. На комбайне работает комбайнёр»

и так далее.

Плуг

1. Плуг – это сельскохозяйственное орудие

2. Плуг – это сельскохозяйственное орудие. Трактор тянет железный плуг.

3. Плуг – это сельскохозяйственное орудие. Трактор тянет железный плуг.

Плуг опускается в землю на большую глубину.

4. Плуг – это сельскохозяйственное орудие. Трактор тянет железный плуг. Плуг опускается в землю на большую глубину. Он переворачивает и рыхлит землю.

Соха

1. Соха-древнее орудие труда.

2. Соха-древнее орудие труда. Соха - это палка с развилиной.

3. Соха-древнее орудие труда. Соха - это палка с развилиной.

Сохой пахали землю.

4. Соха-древнее орудие труда. Соха - это палка с развилиной.

Сохой пахали землю. Соха пахала только верхний слой почвы

5. Соха-древнее орудие труда. Соха - это палка с развилиной.

Сохой пахали землю. Соха пахала только верхний слой почвы.

Лошадь тянула соху.

Секатор

1. Секатор - это садовый инструмент.

2. Секатор - это садовый инструмент. У секатора есть лезвие и ручка.

3. Секатор - это садовый инструмент. У секатора есть лезвие и ручка. Им обрезают ветки растений.

Дидактическая игра «Птичка»

Цель: Различать деревья по листьям и ягодам.

Воспитывать правильно вести себя в игре: не подсказывать друг другу, не перебивать сверстников.

Оборудование: веночки из листьев деревьев: ирги, облепихи, жимолости, боярышника; фанты – игрушки.

Игровые действия:

Перед началом игры дети вспоминают различные деревья, сравнивают их по форме и величине листьев.

Дети должны перед игрой подобрать для себя фант – любую мелкую вещь или игрушку. Игроки усаживаются и выбирают собирателя фантов. Он садится в середину круга и остальным игрокам даёт названия деревьев (ирга, облепиха, жимолость, боярышник и так далее) и дети берут и одевают. Каждый должен запомнить своё название. Собиратель фантов говорит: «Прилетела птичка и села на иргу».

Ирга должна ответить: «На ирге не была, улетела на облепиху».

Фант говорит: «Прилетела птичка и села на облепиху». Облепиха: «На облепихе не была, улетела на жимолость».

Фант говорит: «Прилетела птичка и села на жимолость». Жимолость: «На жимолости не была, улетела на боярышник».

Боярышник называет другое дерево и так далее. Кто прозевает – отдаёт фант. В конце игры фанты выкупаются.

Дидактическая игра «Головоломки»

Цель: Расширять знания детей о растительном мире.

Способствовать умению размышлять, делать умозаключения.

Воспитывать доброжелательное отношение к растениям.

Оборудование: карточки: ромашка, василёк, розы, клевер, фиалка, банан, апельсин, яблоко, помидор, огурец, лимон, мандарины, вишня, баклажан.

Игровые действия:

Воспитатель загадывает задачки – головоломки:

1. На поляне росли садовые цветы: ромашки, васильки, розы, клевер, фиалка.

Какие цветы являются садовыми? Сосчитайте только лесные цветы.

Таня сорвала все 1 розу, 2 клевера, 3 ромашки. Сколько у Тани цветов в букете?

2. В вазе лежат фрукты: банан, апельсин, яблоко, помидор, огурец, лимон. Сколько всего фруктов лежит в вазе?

3. На грядке выросли сочные, вкусные яблоки и мандарины, спелая вишня и баклажан. Сколько овощей выросло на грядке?

Подвижная игра «Овощи»

Цель: Называть и различать овощи.

Воспитывать любовь и умение любоваться их красотой.

Оборудование: эмблемы овощей: тыква, кабачок, фасоль, бобы, баклажан.

Игровые действия:

Дети вспоминают известные им овощи, сравнивают их.

Каждый участник игры выбирает для себя эмблему овоща (тыква, кабачок, фасоль, бобы, баклажан). У каждого ребёнка своя картинка. Одно и тоже название не может быть у нескольких детей.

По жребию выбранный овощ, например, тыква, начинает игру.

Он называет какой-нибудь овощ, например кабачок. Кабачок бежит, а тыква догоняет его. Когда кабачку грозит опасность быть пойманным, он называет какой-нибудь другой овощ, участвующий в игре (например, фасоль). Убегает названный овощ (фасоль).

Пойманный овощ меняет своё название и снова включается в игру. Побеждает тот, кто ни разу не был пойман.

Подвижная игра «Комбайнеры»

Цель: Уточнить, закрепить знания детей о труде комбайнеров.

Оборудование: обруч, игрушки машины – грузовики, ложки, зерно.

Игровые действия:

Давайте с вами представим, что мы попали на поле (обруч). Посмотрите – у нас выросла пшеница. Мы с вами комбайны. А комбайнерам ее надо собрать, и засыпать в грузовик (игрушки). В обруче (поле) лежит пшеница – дети по очереди подбегают с ложкой зачерпывают из кучки зернышки и уносят в машину (игрушка). Кто больше соберет зерна в свою машину и перевезёт в зернохранилище.

Подвижная игра «Перевези зерно»

Цель: Уточнить, закрепить знания детей о труде комбайнеров.

Оборудование: обруч, игрушки машины – грузовики, ложки, зерно.


Игровые действия:

Комбайнеры собрали зерно, машины перевозили и рассыпали зерно в зернохранилище. Сейчас мы все вместе соберем зернышки и увезем их на мельницу, что бы там получилась мука. Зерна рассыпаются на полу в обруч в одну общую кучу. Дети, пока звучит музыка, все вместе подбегают и набирают зерно из общей кучи и увозят его к себе на «мельницу». Счетовод считает, кто больше перевёз машин с зерном на мельницу, тот становится счетоводом.

Данная подборка игр поможет воспитателям и педагогам дошкольного образования в работе при изучении профессий, расширении знаний о них, закреплении материала, а также в работе над развитием речи детей, обогащении словарного запаса.

Литература:

1. Даль В.И. Пословицы русского народа. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 1997.
2. День работой весел: Пословицы и поговорки о труде. – М.: «Детская литература», 1986.
3. Краснощекова, Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. [Текст] / Н.В Краснощёкова. - Санкт - Петербург: 2000. – 189с.
4. Куцакова Л.В. Нравственно-трудовое воспитание в детском саду. Для работы с детьми 3–7 лет.
5. Нефедова К.П. Инструменты. Какие они? – М.: Издательство ГНОМ и Д, 2005.
6. Образцова Т.Н. Ролевые игры для детей.
7. Потапова Т.В. Беседы с дошкольниками о профессиях. – М.: ТЦ Сфера, 2005.
8. Степанов В.А. Профессии. Когда я вырасту.- М.: «Омега», 1998.
9. Шалаева Г.П. Большая книга профессий для самых маленьких. – М.: Издательство Эксмо, 2005.
10. Шорыгина Т.А. Профессии. Какие они? – М.: Издательство ГНОМ и Д, 2005.



Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение детский сад «Гармония» комбинированного
вида детский сад № 4

**«Развивающие игры для детей старшего
дошкольного возраста по ознакомлению
с сельскохозяйственной техникой и
орудиями труда агропромышленного
комплекса»**

Разработчики:
Воспитатель Кравченко О.П., I КК
Воспитатель Салтанова Н.А., ВКК

Нижний Тагил, 2021г.



Актуальность

Ознакомление детей с разными видами игр используется с целью развития интереса к миру профессий, в частности, - профессиям сельского хозяйства, успешной социализации, а также развития речи детей на материале предметов и явлений «профессионального» мира.

Результатом использования игр может стать проявление интереса детей к экспериментально-исследовательской деятельности. У детей проявляется интерес к расширению знаний об орудиях труда, названиях сельскохозяйственных машин, элементах трудового процесса комбайнера. Дети с желанием различают деревья по листьям и ягодам, демонстрируют умение размышлять, делать умозаключения.

Дошкольники с удовольствием участвуют в игровой деятельности, умеют договариваться, планировать и обсуждать действия всех играющих; выполняют правила и нормы поведения в игре, проявляют инициативу, организаторские способности.



Дидактическая игра «Снежный ком»

Цель: Расширять знания детей об орудиях труда: комбайн, секатор, плуг, соха. Активизировать словарь детей названиями сельскохозяйственных машин и профессий.

Оборудование: иллюстрации: комбайн и комбайн в поле убирает урожай; плуг, трактор пашет землю плугом; соха, лошадь тянула соху; секатор, секатором обрезают ветки деревьев.



Игровые действия:

-Как труд человека связан с орудиями труда? (Орудия труда - это помощники человека, без них человеку трудно было бы выполнять работу в поле.)

-Какие орудия труда вам известны? (комбайн, секатор, плуг, соха). Ведущий показывает картинку, на которой изображено орудие труда. Дети смотрят на картинку и рассказывают о нем по очереди: первый ребёнок – первое предложение, второй ребёнок – предыдущее предложение и своё, третий ребёнок - повторяет два предыдущих и добавляет своё.



Дидактическая игра «Птичка»

Цель: Различать деревья по листьям и ягодам.

Воспитывать правильно вести себя в игре: не подсказывать друг другу, не перебивать сверстников.

Оборудование: веночки из листьев деревьев: ирги, облепихи, жимолости, боярышника; фанты – игрушки.



Игровые действия:

Перед началом игры дети вспоминают различные деревья, сравнивают их по форме и величине листьев.

Дети перед игрой подбирают для себя фант – любую вещь или игрушку. Игроки усаживаются и выбирают собирателя фантов. Он садится в середину круга и остальным игрокам даёт названия деревьев (ирга, облепиха, жимолость, боярышник и др.). Каждый запоминает своё название. Собиратель фантов говорит: «Прилетела птичка и села на иргу». «Ирга» должна ответить: «На ирге не была, улетела на облепиху» и т.д. Кто пропустит – отдаёт фант. В конце игры фанты «выкупаются».



Дидактическая игра «Головоломки»

Цель: *Расширять знания детей о растительном мире.*

Способствовать умению размышлять, делать умозаключения.

Воспитывать доброжелательное отношение к растениям.

Оборудование: *карточки: ромашка, василёк, розы, клевер, фиалка, банан, апельсин, яблоко, помидор, огурец, лимон, мандарины, вишня, баклажан.*



Игровые действия:

Воспитатель загадывает задачки – головоломки:

- На поляне росли садовые цветы: ромашки, васильки, розы, клевер, фиалка.*
- Какие цветы являются садовыми?*
- Сосчитайте только лесные цветы.*
- Таня сорвала все 1 розу, 2 клевера, 3 ромашки. Сколько у Тани цветов в букете?*



Подвижная игра «Овощи»

Цель: Называть и различать овощи.

Воспитывать любовь и умение любоваться их красотой.

Оборудование: эмблемы овощей: тыква, кабачок, фасоль, бобы, баклажан.



Игровые действия:

Дети вспоминают известные им овощи, сравнивают их.

Каждый участник игры выбирает для себя эмблему овоща (тыква, кабачок, фасоль, бобы, баклажан). У каждого ребёнка своя картинка. Одно и тоже название не может быть у нескольких детей.

По жребию выбранный овощ, например, тыква, начинает игру. Он называет какой-нибудь овощ, например кабачок. Кабачок бежит, а тыква догоняет его. Когда кабачку грозит опасность быть пойманным, он называет какой-нибудь другой овощ, участвующий в игре (например, фасоль). Убегает названный овощ (фасоль). Пойманный овощ меняет своё название и снова включается в игру. Побеждает тот, кто ни разу не был пойман.



Подвижная игра «Комбайнеры»

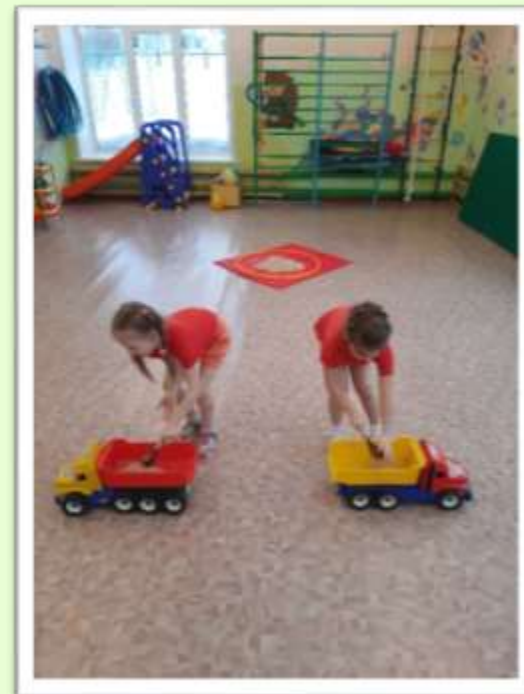
Цель: Уточнить, закрепить знания детей о труде комбайнеров.

Оборудование: обруч, игрушки машины – грузовики, ложки, зерно.



Игровые действия:

Давайте с вами представим, что мы попали на поле (обруч). Посмотрите – у нас выросла пшеница. Мы с вами комбайны. Комбайнерам ее надо собрать, и засыпать в грузовик (игрушки). В обруче (поле) лежит пшеница – дети по очереди подбегают с ложкой зачерпывают из кучки зернышки и уносят в машину (игрушка). Кто больше соберет зерна в свою машину и перевезёт в зернохранилище.



Подвижная игра «Перевези зерно»

Цель: Уточнить, закрепить знания детей о труде комбайнеров.


Оборудование: обруч, игрушки машины – грузовики, ложки, зерно.



Игровые действия:

Комбайнеры собрали зерно, машины перевозили и выгрузили зерно в зернохранилище. Сейчас мы все вместе соберем зернышки и увезем их на мельницу, что бы там получилась мука. Зерна рассыпаются на полу в обруч в одну общую кучу. Дети, пока звучит музыка, все вместе подбегают и набирают зерно из общей кучи и увозят его к себе на «мельницу». Счетовод считает, кто больше перевёз машин с зерном на мельницу, тот становится счетоводом.





Спасибо за внимание!

