

Муниципальное автономное дошкольное образовательное  
учреждение муниципального образования г. Краснодар  
"Детский сад комбинированного вида № 113"



## Дидактический модуль "Волшебная дорожка"

разработала воспитатель  
МАДОУ МО "Детский сад комбинированного вида № 113"  
Корниенко М.В.

Краснодар - 2022

### ***Пояснительная записка***

Современное общество предъявляет новые требования к системе образования подрастающего поколения и в том числе к первой его ступени – дошкольному образованию. Одна из первостепенных задач воспитания и обучения в дошкольных учреждениях, согласно вступившему в силу ФГОС - воспитание нового поколения детей, обладающих высоким творческим потенциалом. Но проблема заключается не в поиске одарённых, гениальных детей, а целенаправленном формировании творческих способностей, развитии нестандартного видения мира, нового мышления у всех детей посещающих детские сады.

Дошкольный возраст уникален, поскольку как сформируется ребёнок, такова будет его жизнь. Именно поэтому важно не упустить этот период для раскрытия творческого потенциала каждого ребёнка. Как воспитать личность, умеющую легко разрешать возникающие проблемы? Педагоги хорошо знают, что любой ребенок может быть творческой личностью, он от рождения является потенциально талантливым. Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не должен давать готовые знания, раскрывать перед ними истину, он должен учить ее находить. Предлагаю вашему вниманию дидактический модуль сшитый из ткани "Волшебная дорожка", предназначенный для детей 4-7 лет. Дидактический модуль могут использовать педагоги для занятий с детьми как индивидуально, так и по подгруппам в детских дошкольных образовательных учреждениях.

### ***Игра состоит из:***

Игровое поле - дорожка с десятью кармашками, шести комплектов тематических картинок (геометрические фигуры, животные, птицы, насекомые, предметы, транспорт), две прищепки, выполняющие функции меток (сужения поля поиска).

### ***Цель дидактического модуля "Волшебная дорожка":***

- \* научить детей задавать вопросы, благодаря которым углубляются знания ребенка об окружающем мире, расширяется словарный запас.
- \* учить слушать и быть внимательным
- \* научить отыскивать критерии классификации любых объектов окружающего мира, научиться слушать других, быть внимательным (не повторять вопросы).

Используя дидактическую игру с игровым модулем "Волшебная дорожка" дети учатся задавать вопросы продуктивно-поискового типа.

### ***Методические рекомендации в работе с модулем "Волшебная дорожка":***

Модуль "Волшебная дорожка" можно использовать для систематизации знаний в любой области: математике, ознакомлении с окружающим миром, экологии и т.д.

### ***Правила игры с "Волшебной дорожкой":***

Разложить картинки по кармашкам. Ведущий задумывает один из предметов, изображенных в кармашках. Другой участник (или участники) должен отгадать задуманный предмет, задавая вопросы, на которые ведущий может отвечать только "да" или "нет". Дорожку можно делить меткой (прищепкой) на две части, сужая поле поиска и облегчая поиск задуманного предмета. Например, дети могут задать такой вопрос: "Картинка находится слева от метки?".

### ***Дидактические игры с модулем "Волшебная дорожка":***

В кармашки вкладываются картинки различной тематики: животные, грибы, транспорт. Тогда вопросы могут звучать так:

#### **1. Игра "Ассорти"**

- Это гриб? - Нет.
- Это транспорт? - Да.
- Это наземный транспорт? - Да.
- Он перевозит грузы (специализация)? - Да.
- Это - грузовая машина.

#### **2. Игра "Угадай по части" (по подсистеме).**

В этой игре можно задавать только такие вопросы, которые обозначают, что делают с предметом или что предмет делает. Например:

- Его можно есть? - нет.
- На нем можно ездить? - Да.
- Можно перевозить грузы? - Да.
- Это - грузовая машина.

#### **3. Игра "Кто где живет?"**

В этой игре можно задавать вопросы, помогающие угадать предмет по надсистеме:

- Этот предмет живет в лесу?
- Его дом - аэродром?

А затем уточняющие вопросы, сужающие поле поиска:

- Это животное?

- Это самолет?

#### **4. Игра "Поиск геометрической фигуры"**

Фигуры расставляем на дорожке в любом порядке. Задумываем фигуру (пусть это будет круг). Ребенок, предположим, устанавливает метку посередине пояса.

И задает вопросы:

- Эта фигура находится справа от метки? - Нет.

- Это плоскостная фигура? - Да.

- Это маленькая фигура? - Нет.

- Это круг? - Да.

#### **5. Игра "Найти транспорт"**

Картинки расставить на дорожке в любом порядке, не пользуемся прищепкой-меткой. Вопросы:

- Это наземный вид транспорта? - Нет.

- Это воздушный вид транспорта? - Да.

- Винт расположен горизонтально? - Да.

- Это самолет!

Также можно использовать в игре слово "Сколько?"

Например:

Нужно придумать как можно больше вопросов, начинающихся со слов "Сколько".

"Сколько в кармашке грибов?", "Сколько ядовитых?", "Сколько съедобных?", "Сколько с грибов с красной шапочкой?", "Сколько животных?" и др.

За каждый придуманный вопрос можно раздавать детям фишки. Выиграет, тот кто наберет больше фишек.

#### **6. Игра "Молчанка"**

В этой игре также угадываем задуманный предмет, но играем молча, используя невербальные формы общения (жесты, мимику). И вопрос, и ответ - молча. В дорожке может быть 3-5 картинок.

#### **7. "Чем больше, тем лучше"**

В этой игре выигрывает тот, кто, рассматривая дорожку с картинками, сумеет придумать как можно больше вопросов, начинающихся со слов "Как", "Почему", "Кто", "Что", "Когда" и "Где". За каждый вопрос - фишка.

Также можно рассматривать одну картинку на дорожке и придумывать самые разные вопросы. За каждый вопрос - фишка.