**Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение «Детский сад
общеразвивающего вида №5 «Радуга» г. Слюдянки»**

ИНН 3810340272 ОГРН1143850043578
665904, Иркутская область, Слюдянский район,
г.Слюдянка, ул.Слюдянских Красногвардейцев,9 А
тел. 8 (39544)51446, Radugasad2014@yandex.ru

РЕГИОНАЛЬНЫЙ КОНКУРС МЕТОДИЧЕСКОЙ ПРОДУКЦИИ – УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИХ КОМПЛЕКСОВ ДИСЦИПЛИН «ФИНАНСОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ»

Методическая разработка по использованию многофункциональных маркеров игрового поля

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА

«От молочного продукта - к товару»

Номинация: «Методические издания»

Вид продукции: Методическая разработка

Авторы: ***Ушакова Надежда Владимировна,***
Комарова Ирина Александровна
Воспитатели МБДОУ «Детский сад
общеразвивающего вида №5
"Радуга" г.Слюдянки»
(МБДОУ №5 «Радуга г.Слюдянки»
Иркутская область г. Слюдянка

г.Слюдянка,2021

СОДЕРЖАНИЕ

№	Заголовки разделов	стр
1	Аннотация	2
2	Пояснительная записка	2
3	Основная часть	3
3.1.	Игровое поле «Ферма»	3
3.2.	Игровое поле «Молокозавод»	4
3.3.	Игровое поле «Склад»	5
3.4.	Игровое поле «Магазин»	6
3.5.	Игровое поле «Рекламное агентство»	8
4	Заключение	9
5	Список использованных источников и литературы	10
6	Приложение	10

1.Аннотация

Данная методическая разработка представляет опыт использования многофункциональных маркеров игрового пространства при решении проблемных ситуаций в работе с детьми в возрасте от 5 до 7 лет. Разработка содержит описание «Многофункциональных маркеров игрового пространства» и способы их использования. Может быть полезной воспитателям, педагогам ДОО, родителям в семейном воспитании. Методическая разработка создана в контексте реализации педагогического опыта по теме: «Использование проблемных ситуаций в совместной деятельности с детьми». Маркеры игрового пространства представляют собой игровые предметы и конструкции, указывающие на место событий, в которых разворачивается сюжет (игра) и решается проблема [2,с.22]. Многофункциональные маркеры игрового пространства могут применяться, как в совместной деятельности детей с педагогом, так и в самостоятельных видах детской деятельности: игровой, коммуникативной, двигательной, познавательно - исследовательской, продуктивной [6].

2.Пояснительная записка

Одним из принципов Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (далее ФГОС ДО) является принцип содействия и сотрудничества детей и взрослых. ФГОС ДО ориентирует детей на создание условий, открывающих возможности социализации ребенка, его познавательных, творческих потребностей, развития инициативы на основе совместной деятельности детей и взрослых. В этой связи усилия педагога детского сада должны быть направлены на развитие у ребенка дошкольного возраста самостоятельности, целеполагания, мотивации деятельности, нахождения путей и способов ее осуществления, самоконтроля и самооценки, способности получить результат [6]. Применяемая нами технология проблемного обучения положительно влияет на развитие у детей творческого мышления, познавательных умений и способностей, развивает инициативность и самостоятельность. Для поддержки детской инициативы и самостоятельности дошколят нужно приобщать к разным видам деятельности [6].Использование маркеров игрового пространства обусловлено необходимостью пробудить активность детей, желание приобретать знания, возможность самостоятельно решить игровые ситуации, организовывать и преобразовывать игровые действия, пространство для решения проблемных ситуаций способствует развитию познавательной активности, умению высказывать свою точку зрения, находить пути решения, воспитания дружеских взаимоотношений между детьми [5, с.99]. Многофункциональные маркеры игрового пространства являются составляющим звеном развивающей предметно пространственной среды, отвечают современным требованиям организации среды, которая «должна быть содержательно насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной [6,п.3.3.4], гарантируют охрану и укрепление физического и психического здоровья детей, обеспечивают эмоционально благополучие детей.

Одно из актуальных направлений образования детей дошкольного возраста – формирование финансовой грамотности. В решении задачи формирования представлений детей о появлении продуктов на прилавке магазинов поможет игра «От молочного продукта - к товару». Через данную игру дети больше узнают, кто и как ухаживает за животными, как называются данные профессии, как молоко появляется на заводе, узнают новые профессии (в том числе профессии согласно атласу профессий будущего), какая продукция изготовляется из молока и, как молоко появляется в магазине молочных продуктов, знакомятся с маркетингом через работу рекламного агентства. На основе нестандартного оборудования дети сами смогут развивать сюжет игры**.**

Практическая значимость. Многофункциональность маркеров позволяет преобразовывать один и тот же маркер при решении разных проблем, что эффективно реализует новые современные подходы к организации образовательного пространства ДОО [2, с.23]. Помимо развивающего характера нельзя не отметить их другое достоинство - они очень удобны в использовании и не занимают много места при хранении. Пособие легкое, яркое, выполнено из картона, все составляющие детали экологичны и безопасны.

Новизна. Новизна данных многофункциональных маркеров игрового пространства заключается в применении эффективных методов для решения познавательных задач и проблемных ситуаций.

Внедряемость. Многофункциональные маркеры игрового пространства могут быть использованы любым педагогом в соответствии с теми образовательными задачами, которые он перед собой поставил. Многофункциональность маркеров служит мощным стимулятором эмоционального и интеллектуального развития детей. Благодаря такой простой методике, применению многофункциональности маркеров, можно добиться значительных результатов в развитии самооценки ребенка, его творческих способностях, умении решать проблемы разными способами, расширять представления об окружающем мире [4, с.3].

3.Содержание и описание игры

3.1. ИГРОВОЕ ПОЛЕ «ФЕРМА»

Рисунок 1

Игровое поле «Ферма» состоит из помещения для содержания коров.

Задачи:

- Расширяет представления детей о молочной ферме.
- Формирует представления о профессиях, работниках фермы и их труда.

Предварительная работа: Рассматривание иллюстраций, тематических альбомов, виртуальная экскурсия, чтение художественной литературы.

Действующие лица: фермер, доярка, ветеринар, рабочий, тракторист-механизатор, шафер.

Оборудование: вырезные картинки: коровы, телята, сено, трактор, доильный аппарат, бидоны для молока, машина для перевозки молока, ограждения, загон для животных.

Основная линия сюжета. Дети готовят поле для игры. Распределяют роли при помощи считалки, бейджика, или по договоренности. После рассматривания макета, дети выбирают самостоятельно или с помощью воспитателя линию игрового сюжета и начинают его развивать. Накормить животных, подоить корову, перевезти молоко, полечить коров.

- Фермер руководит работой фермы, разрабатывает план действий: даёт задания рабочим, помогает работникам справиться с трудностями, передаёт продукцию на рынок или молокозавод.
- Доярка кормит коров, чистит, доит, выводит на выпас.
- Ветеринар осматривает и лечит животных.
- Тракторист – механизатор развозит корм животным, грузы, следит за состоянием техники, ремонтирует технику.
- Шофёр развозит продукцию в магазин.

3.2. ИГРОВОЕ ПОЛЕ «МОЛОКОЗАВОД»

Рисунок 2

Игровое поле «Молокозавод» состоит из изображения завода, оборудования завода.

Задачи:

- Расширять представления детей о производстве ближайшего окружения (на примере производства молокозавода родного города), знакомство с молочной продукцией, расширяет кругозор,
- Закреплять новые профессии и особенности их трудовой деятельности.

Предварительная работа: работа с интерактивной доска, виртуальная экскурсия на молокозавод (МАУ г. Слюдянка), рассматривание альбома с фото молокозавода (МАУ г. Слюдянка), беседы, игры эксперименты с молоком «Чудеса с молоком» (кипящее молоко, секретные чернила), игра «Польза молока и вред кока-колы».

Действующие лица: вырезные картинки человечков (технолог, лаборант, оператор линии, аппаратчик по пастеризации молока, водитель-грузчик-экспедитор)

Оборудование: вырезные картинки на липучках (коробки для упаковки молока, масла, йогурта, ягодки).

Сюжетная линия сюжета: Дети готовят поле для игры. Распределяют роли при помощи считалки, бейджика, или по договоренности. После рассмотрения макета, дети выбирают самостоятельно или с помощью воспитателя линию игрового сюжета и начинают его развивать. Детям предлагается обработать молоко в йогурт, масло, сыр разлить молоко в емкости упаковать в коробки. Перевезти в склад.

- Технолог организует процесс переработки молока в молочные продукты.
- Лаборант проверяет молоко на качество.
- Оператор линии следит за работой линии производства молочных продуктов.
- Водитель-грузчик-экспедитор перевозит молоко в слад.

3.3. ИГРОВОЕ ПОЛЕ «СКЛАД»

Рисунок 3

Игровое поле «Склад молочных продуктов» состоит из здания - склад, холодильного оборудования.

Задачи:

- Учить детей логическому мышлению, счету.
- Развивать внимание, память.
- Учить детей взаимодействию.

Действующие лица: Менеджер склада, рабочий склада, водитель-грузчик-экспедитор.

Оборудование: картинки изображающие молочные продукты, коробки, машина для перевозки товара в магазин, маршрутный лист товаров, отписываемых заказчиком.

Основная линия сюжета: Дети готовят поле для игры. Распределяют роли при помощи считалки, кубика, или по договоренности. После рассмотрения макета, дети выбирают самостоятельно или с помощью воспитателя линию игрового сюжета и начинают его развивать.

- Менеджер склада принимает продукты, упаковывает, раскладывает по холодильникам принятый товар с завода, ведет подсчет и учет молочной продукции, сверяет продукцию с маршрутными листами товаров заказчика, следит за правильностью отписываемого товара.
- Рабочий склада ведет учет товара и формирует отправку товара в магазин.
- Водитель-грузчик-экспедитор загружает машину, перевозит заказ в магазин.

3.4. ИГРОВОЕ ПОЛЕ «МАГАЗИН»

Рисунок 4

Игровое поле «Магазин молочных продуктов» состоит из торгового зала, в котором располагаются полки холодильное оборудование, в которых хранится продукция. Содержание маркера можно пополнять и усложнять.

Задачи:

- Расширять знания детей о профессиях, развивать навыки классификации продуктов по внешнему признаку, развитие речи, логики, памяти, концентрации внимания.
- Учить ребёнка культуре поведения в общественных местах.
- Развивать у детей воображение.
- Обогащать словарь, развивать связную речь.

Предварительная работа: знакомство в совместной образовательной деятельности с новой профессией мерчандайзер и ее функциями, дидактическая игра «Разложи товар по полкам», сюжетно- ролевая игра «Соверши покупки», беседа «Правила этикета», чтение художественной литературы, рассматривание иллюстраций, беседа о работе продавца, наблюдение за работой работников магазина во время посещения магазина с родителями.

Действующие лица: кассир, мерчандайзер, охранник, покупатели.

Оборудование: карточки с изображением товара, тележки, списки покупок, тележки, корзинки, деньки, кошельки.

Основная линия сюжета: Дети с воспитателем выбирают продавца, охранника, водителя, мерчандайзера с помощью считалок или бейджика, остальные дети покупатели.

- Водитель привозит товар.
- Мерчандайзер раскладывает молочную продукцию на полки, расставляет ценники, следит за сроками хранения молочной продукции.
- Покупатели могут взять список покупок с определенным набором продуктов, либо самостоятельно выбрать товар по своему усмотрению, берут кошелек с деньгами, корзины для покупок молочных продуктов.
- Кассир пробивает на кассе молочную продукцию и берет за нее оплату.
- Охранник следит за порядком в зале.

1 вариант игры. «Запланированная покупка» (покупки со списком набора товаров)

Сюжет: мерчандайзер в торговом зале, проверяет наличие ценников, порядок на полках. Кассир готовит кассу с деньгами. Покупателям предлагается выбрать список с набором товаров и определить способ оплаты (наличные средства или безналичные). Охранник следит за порядком в магазине.

Покупатели отправляются в магазин за покупками, покупая покупки соотносят их с списком товаров, количеством денег. Проходят на кассу, оплачивают товар.

2 вариант игры. «Составляем список молочных продуктов для определенного события»

Сюжет: Согласно игровому сюжету распределяют роли.

Покупатели должны составить сами список молочных продуктов для покупки:

- день рожденье испечь торт (масло сливочное, молоко, сметану).

- для приготовления завтрака (сыр, молоко, творог, йогурт, сметану, сливочное масло).

3.5. ИГРОВОЕ ПОЛЕ «РЕКЛАМНОЕ АГЕНСТВО»

Рисунок 5

Игровое поле «Рекламное агентство» состоит из комнаты рекламного агентства с экраном компьютера и поля для составления рекламы.

Задачи:

- Расширять представления детей о рекламном агентстве.
- Формировать представления о профессиях работниках рекламы в практической деятельности.
- Учить детей работать в команде.
- Воспитывать дружелюбность, взаимопомощь.

Предварительная работа: Рассматривание визиток, брошюр, плакатов, беседы «Что можно рекламировать?», «Какая реклама нам известна», просмотр видеороликов рекламы. Работа по «мнемотаблицам». Знакомятся с новыми профессиями в образовательной деятельности «Я будущей креатор».

Действующие лица: менеджер по рекламе, креатор, копирайтер.

Оборудование: карточки мнемотаблиц, тематические картинки, раскраски, шаблоны коробочек молока, йогурта, карандаши, фломастеры, краски, пластилин, восковые мелки.

Основная линия сюжета: После рассмотрения макета, дети распределяются по ролям, создают рекламное агентство и делают рекламу молочной продукции. Используют технику

мнемотаблиц для создания лозунгов. Составляют слоган из набора картинок. Придумывают дизайн коробок, рисуют разными способами, фантазируют. Дети работают в команде.

- креатор составляет плакат, баннер к рекламе.
- копирайтер составляет текст к рекламе.
- менеджер по рекламе координирует распространение рекламы в социальном окружении.

4.Заключение

Результативность. В ходе игры с поле маркером «От молочного продукта- к товару», у детей могут быть сформированы следующие компетентности:

- проявляется инициатива и самостоятельность;
- знакомятся с профессиями ближайшего окружения;
- формируются первичные представления о производстве молока и молочных продуктов;
- выстраивается модель производства от получения молока на ферме до реализации молочной продукции в магазине;
- формируются коммуникативные навыки;
- подчиняются правилам игры с поле маркером;
- формируется активный словарь словами: фермер, мерчандайзер, водитель-грузчик-экспедитор, рекламное агентство, креатор, копирайтер и др.
- развивается логическое мышление;
- закрепляются навыки работы в технике «мнемотаблицы» (могут рассказать технологический процесс производства молока, составить рекламный слоган для продвижения продукции на рынке товаров и услуг и пр);
- развивается связная речь;
- проявляется любознательность (задают вопросы, касающиеся близких и далёких предметов и явлений, интересуются причинно-следственными связями (как? почему? Зачем?), пытаются самостоятельно придумывать объяснения своим решениям дети способны к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных сферах действительности).

Примечание:

Варианты поле маркеров могут быть разными в зависимости от темы, изучаемой в образовательной деятельности, согласно календарно- тематическому планированию. Например:

- изучая правила дорожного движения, создаем поле маркёр состоявших из четырех полей: поле №1 «Школа правил ПДД», поле №2 «Улицы нашего города», поле №3«Пост ГАИ», поле № 4 «Автосервис для служебных машин».
- Изучая тему «Малая Родина» можно организовать: Поле № 1 «Здания нашего города», поле № 3«Памятники нашего города», поле № 4«Мой Байкала» (животные растения), поля №4 «МЧС – мы за чистый Байкал».

Соединение учебно-игровой и реальной деятельности наиболее эффективно для усвоения дошкольниками новых профессий и сложных экономических знаний, в том числе социально-коммуникативных умений.

Яркие картинки, оригинальный крепеж элементов на липучках делают обучающую игру невероятно увлекательной. Пособие практичное длямногоразового использования может быть расширено дополнительными материалами и атрибутами по усмотрению детей и развитию сюжета.

5.Список использованных источников и литературы

Литература.

1.Павлова Л.Ю. Сборник дидактических игр по ознакомлению с окружающим миром /[Text]: Л.Ю. Павлова.Москва : Мозаика-Синтез, 2015. - 67, [1] с.; 24 см.

2.Савицкая, Н. М. Маркеры игрового пространства / Н. М. Савицкая, Л. О. Сафонова, О. И. Лаврентьева. — Текст : непосредственный // Вопросы дошкольной педагогики. — 2016. — № 1 (4). — С. 118-127. — URL: https://moluch.ru/th/1/archive/24/718/.

Источники.

3.Атлас новых профессий [электронный ресурс]https://atlas100.ru/catalog/

4.Научный журнал «Молодой Ученый» [электронный ресурс] https://moluch.ru/th/1/archive/24/718/

5.Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Самара, март 2016 г.). — Самара: ООО «Издательство АСГАРД», 2016. — iv, 106 с. ISBN 978-5-9905785-1-7[электронный ресурс]

6. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО)[электронный ресурс] https://normativ.kontur.ru/document?moduleId=1&documentId=330197