



Департамент социальной защиты населения Владимирской области
**Государственное казенное учреждение социального
обслуживания Владимирской области**
**«Владимирский социально-реабилитационный центр
для несовершеннолетних»**

Методические рекомендации
**«Использование дидактических игр для формирования социально-
бытовых навыков у дошкольников»**

Дидактическая игра - одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка. В то же время игра является ведущим видом деятельности у детей дошкольного возраста. Таким образом, дидактическая игра имеет две цели: одна из них - обучающая, которую преследует взрослый, а другая - игровая, ради которой действует ребенок. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала.

Дидактические материалы должны соответствовать санитарно-гигиеническим требованиям, требованиям безопасности (ГОСТ 25779-90, ГОСТ Р 51557-99, ГОСТ Р ИСО 8124-1-2014, СанПиН 2.4.7.007-93), эстетическим требованиям: игрушки должны быть раскрашены яркими красками, художественно оформлены, помещены в удобные для хранения коробки и папки. Яркие, красивые дидактические игрушки привлекают внимание детей, вызывают желание играть с ними. Весь материал для дидактических игр должен храниться в группе в определенном месте, доступном детям для его использования.

Таким образом, особая роль дидактической игры в обучающем процессе дошкольников определяется тем, что игра должна сделать сам процесс обучения эмоциональным, действенным, позволить ребенку получить собственный опыт.

Интересной формой дидактической игры является конструктор, т.е. набор элементов, с помощью которых можно решать комплекс образовательных задач.

Так для работы по формированию социально-бытовых навыков, знаний и умений в кулинарии можно изготовить дидактические наборы продуктов питания (овощи, фрукты, молочные продукты, колбасные изделия и т.д.) из фетра, фоамирана и ткани и использовать их для составления блюд. Для воплощения своих кулинарных замыслов дети не ограничены составленным одним набором.

Учитывая принцип доступности, к конструктору можно сделать кулинарную книгу «Советы маленькой хозяйке», в которой показаны

алгоритмы действий, схемы. Это может быть книжка–раскладушка, на страницах которой нечитающие дети смогут поэтапно ознакомиться с приготовлением бутерброда, салата, супа, десерта, правильно научиться заваривать чай и украшать стол салфетками.

Благодаря такой форме подачи информации и формулировке задания дети учатся планировать: делят всю работу на этапы, определяют конечный результат и анализируют его.

Используя конструктор, задача развития и образования решается комплексно. В игре дети расширяют свой кругозор, получают новые знания об окружающем мире, закрепляют умения классифицировать и дифференцировать (овощи – фрукты, ...), у детей формируются математические представления (части – целое, ...) – все это включает в себя образовательная область «познание».

Игры должны проводиться с учетом принципа научности. В беседах с детьми и в материалах конструктора должна быть использована только проверенная информация о пользе продуктов питания и способах их приготовления. Интересной формой дидактической игры является лото «Здоровое питание».

Дидактические игры «Вкусный пирог», «Бутерброды для зверей» и др. могут быть использованы для коррекции коммуникативных навыков. Решая игровые задачи, дети общаются друг с другом, что способствует развитию обращенной речи.

В целях формирования навыков безопасного поведения информационный материал предлагается разместить в виде лепбука «Один дома», а затем разыгрывать с детьми сюжетно-ролевые игры, в которых дети сами могут выступать в роли родителей и «обучать» своих кукол.

Содержание игровых наборов конструктора

1. **Бутерброд** (два кусочка хлеба, помидор, сыр, листья салата, яйцо, колбаса).
2. **Салат** (листья салата, сладкий перец, маслины, колбаса, лук, морковь, яйцо, помидоры).
3. **Пицца** (основа для пиццы, состоящая из шести частей, грибы, ветчина, сыр, кетчуп, помидоры, перец).
4. **Пирог** (основа для пирога, карточки с изображением возможных вариантов начинок).
5. **Сладкоежка** (торт, разделенный на пять частей, печенье и пирожное, ягоды, цветы, листья для вариативного оформления кондитерских изделий).

Описание дидактических игр

Игра «Салат и компот»

Дидактическая задача: формирование умений дифференцировать предметы по их свойствам; закрепление знаний об овощах и фруктах; развитие связной речи, способности определять существенные признаки предметов; воспитание любознательности, терпения, способности наблюдать за действиями товарища.

Игровые правила: фрукты можно класть только в кастрюлю, а овощи – в салатницу.

Игровые действия: маленькой хозяйке предлагается приготовить два блюда: компот и салат, но для этого все продукты необходимо распределить по группам: для салата – овощи, для компота – фрукты и ягоды.

Педагог проводит краткую беседу до начала игры, в процессе которой уточняет знания детей о том, что на грядке растут овощи, на дереве и кустарнике – фрукты и ягоды.

Другой вариант игры - закрепляющий. Педагог загадывает загадки, дети отгадывают и раскладывают продукты как указано выше.

Игра «Накрой стол»

Дидактические задачи: закрепление знаний о столовой посуде; активизация речи; воспитание культуры поведения во время еды, заботливого отношения к игрушкам.

Игровые правила: необходимо правильно находить и отбирать посуду для обеда. Безошибочно показывать предметы. При правильном выборе дети хлопают в ладоши, при неправильном - грозят пальчиком.

Игровые действия: накрыть игрушечный стол к обеду: постелить скатерть, поставить посуду, салфетницу, поставить стул, посадить куклу за стол.

Игроку предлагается посуда: чайная, столовая, кухонная. На стол можно ставить лишь то, что нужно для обеда. Дети поочередно находят нужный предмет и проговаривают его название (тарелки – глубокая и мелкая, вилка, ложка – большая и маленькая, хлебница, чашка). В конце дети усаживают куклу за стол и желают ей приятного аппетита.

Игра «Бутерброды для зверей»

Дидактические задачи: закрепление знаний о диких животных, умения распределять их по группам в зависимости от пищевых предпочтений (хищники и травоядные); развитие грамматического строя речи (образование формы родительного падежа у существительных); воспитание любознательности, интереса к живой природе.

Игровые правила: играть могут от 1 до 8 детей. Задание выполнено правильно, если бутерброд составлен с учетом деления животных на хищников и травоядных.

Игровые действия: игроки вытягивают карточки с изображением животных и составляют для них бутерброд из имеющихся в наборе продуктов. В конце игры педагог просит детей ответить на вопрос: «Для кого бутерброд? Почему дети выбрали именно эти продукты?».

Игра «Всем поровну»

Дидактические задачи: знакомство с математическими понятиями «части – целое», «деление на части»; развитие эстетического вкуса; воспитание положительных качеств личности: справедливость, доброжелательность, гостеприимность.

Игровые правила: правильным считается накрытый стол, если количество приборов и кондитерских изделий на нем соответствует количеству кукол.

Игровые действия: педагог проводит предварительную работу, объясняя, как можно поделить целое на равные части. Маленькой хозяйке предлагается накрыть стол для гостей – кукол. Количество приглашенных можно менять в ходе игры. В заключении ребенку предлагается ответить на вопрос: «Почему так важно знать счет и уметь делить поровну?»

Игра «Сладкоежка»

Дидактические задачи: закрепление названий фруктов и ягод, знакомство с профессией кондитера; развитие фантазии, художественного вкуса, творческого мышления; воспитание стремления видеть красивое в окружающем.

Игровые правила: можно использовать весь материал конструктора, работы всех детей должны быть прокомментированы.

Игровые действия: детям предлагается участие в конкурсе кондитеров. Участники украшают любое изделие и придумывают к нему название. В жюри входят остальные дети группы. Им предоставляется возможность оценить работы. Педагог помогает детям назвать номинации для поощрения всех участников. В заключении готовыми изделиями можно оформить витрину кафе для сюжетно – ролевой игры.

Игра «Вкусный пирог»

Дидактические задачи: повторение названий продуктов питания; развитие речевой активности, стремления использовать слова – признаки; воспитание у детей ориентированности на правильное питание и здоровый образ жизни; социализация дошкольников; закрепление умения работать в коллективе.

Игровые правила: в игре участвуют две команды. Победившей считается команда, правильно образовавшая прилагательное и назвавшая большее количество блюд из выбранного продукта.

Игровые действия: перед началом игры педагог проводит предварительную работу: рассказывает, как пекут пирог, как называются его составляющие. Показывает пример открытого пирога с помощью оборудования из конструктора. Дети делятся на две команды, попеременно вытягивают карточки с изображением продуктов для пирога. Команда должна ответить на вопрос: «Как называется пирог из ...?» и «Какие блюда можно еще приготовить из этого продукта?»

«Волшебный мешочек»

Дидактические правила:

1. *Вариант.* Дети рассматривают и называют продукты, которые лежат на столе (овощи, фрукты, хлебобулочные изделия, конфеты и др.). Затем эти продукты помещаются в мешочек. Дети по очереди отгадывают по одному продукту из «волшебного мешочка», определяя его на ощупь.

2. *Вариант.* Дети предварительно не рассматривают продукты, которые находятся в «волшебном мешочке». Нащупав в мешочке какой-нибудь продукт, ребенок называет его и после этого достает из мешочка. Дети отмечают, правильно ли их товарищ назвал продукт.

3. *Вариант.* Ребенку предлагается найти среди продуктов в «волшебном мешочке» заданный продукт (например: «Достань морковь», «Найди и достань из мешка сушку»).

4. *Вариант.* Педагог, опустив руку в мешок и нащупав один из продуктов, рассказывает детям о нем. Описанный продукт достается, если дети узнают его по описанию. Устное описание сопровождается письменным. У педагога заранее заготовлены таблицы.

«Магазин»

Материалы: наборное полотно – полки магазина (две-три полки). На каждой полке размещены продукты.

Дидактические правила: детям предлагается назвать продукты, которые продаются в этом магазине (например: «Сколько полок в магазине?», «Что находится на нижней (верхней) полке?», «Сколько яблок в магазине?», «На какой полке они лежат?» и т. п.).

Потом педагог сообщает, что в магазин приходил какой-либо игровой персонаж и купил некоторые продукты. При этом часть рисунков незаметно прячется. Дети должны внимательно посмотреть на «прилавки» и сказать, что купил этот персонаж в магазине.

Усложненный вариант игры: продукты, которые остались в магазине после посещения героя, меняются местами на своей полке или помещаются на другие полки.

Игра может продолжаться до тех пор, пока покупатели не раскупят все товары. Роли покупателей могут выполнять и сами дети.

«Четвертый лишний»

Дидактические правила: педагог предлагает детям выбрать три изображения продуктов и одно изображение посуды (или другой группы предметов); три изображения, например, молочных продуктов и одно изображение мясного продукта и т.д.

В данной игре можно использовать натуральные продукты, муляжи, изображения, слова (усложненный вариант).

«Наведи порядок»

В этой игре могут быть использованы натуральные продукты, муляжи и изображения, слова.

На наборном полотне (на доске или у каждого ребенка на столе) находятся в беспорядке рисунки двух (или более) групп предметов.

Дидактические правила:

1. *Вариант.* Педагог предлагает детям поделить рисунки на группы, определив при этом количество групп, назвав эти группы и обозначив, в какую сторону необходимо поставить (положить) рисунки каждой группы (например: «Разложите рисунки на две группы – продукты и посуда. Слева поставьте (положите) рисунки, которые относятся к продуктам, справа – к посуде»).

2. *Вариант.* Педагог определяет только количество групп, на которые необходимо поделить рисунки, не называя их. После выполнения дети рассказывают, почему одни рисунки разместили вместе слева, а другие выделили в отдельную группу справа (может быть и три-пять групп, например, при делении продуктов на молочные и мучные, мясные, овощи и фрукты).

3. *Вариант.* Детям предлагается самостоятельно поделить имеющиеся рисунки на группы (без определения педагогом групп и их количества).

4. *Вариант.* Среди рисунков двух групп предметов (например: продуктов и посуды, овощей и фруктов) находится рисунок третьей группы. Дети не должны отнести его ни к одной группе.

«Не ошибись!»

Дидактические правила:

1. *Вариант.* Педагог предлагает детям выбрать из набора рисунков только те, которые относятся к продуктам (или какой-либо группе продуктов).

2. *Вариант.* Педагог называет слова, показывает изображения и предлагает детям хлопать в ладоши, когда произносится слово-название и показывается изображение продукта (или только продуктов какой-либо группы).

«В магазине»

Дидактические правила:

1. *Вариант.* На столах-прилавках «магазина» размещены продукты по группам (либо их изображения, либо названия на доске). Педагог предлагает детям по набору продуктов определить каждую группу и положить соответствующие таблички с названиями на столы (или разместить их на доске). Как дополнительное задание можно предложить детям дополнить каждую группу соответствующими продуктами (натуральными, их изображениями или названиями).

2. *Вариант.* В каждой группе продуктов имеется один лишний продукт из другой группы (например, среди молочных продуктов - колбаса). Дети должны определить, какой продукт «заблудился» и помочь ему найти свою группу («семью»).

3. *Вариант.* На столах или на доске расположены таблички с названиями групп продуктов. Дети должны разместить продукты (натуральные, либо их изображения, слова-названия) в соответствующей группе. Это может осуществляться несколькими способами:

- дети размещают предлагаемые им продукты (натуральные, муляжи, изображения) соответственно группам: «Какие продукты относятся к этой группе?». Педагог может называть продукты, а дети определяют, к какой группе они относятся;

- после размещения в каждой группе двух-четырех продуктов педагог может предложить детям продолжить выполнение задания, ответив на вопрос: «Какие продукты этой группы вы еще знаете?» или «Какие еще молочные продукты вы знаете?».

Эта игра может проводиться как игра-соревнование.

«Назови слово»

Дидактические правила:

1. *Вариант.* Игра проводится как соревнование между группами детей. Педагог предлагает назвать предметы определенной группы (например: продукты, мясные продукты, овощи). Каждая группа по очереди называет по одному предмету. Слова не должны повторяться. Если какая-либо группа детей не назвала слова, она пропускает ход. Игра продолжается,

пока называются слова. В конце подсчитывается. Сколько предметов назвала каждая группа детей.

2. *Вариант.* Педагог называет обобщающее слово определенной группы продуктов, а дети, к которым он обращается, называют предмет названной группы (например: «Продукты» - «Сыр, хлеб»; «Молочные продукты» - «Молоко, кефир»). Или наоборот: педагог называет продукт, а ребенок, к которому он обращается, определяет группу, к которой относится названный продукт. Игра может проводиться с помощью мяча: отвечает тот ребенок, которому бросили мяч.

В процессе игры педагог меняет задания: называет то обобщающее слово, то отдельный продукт какой-либо группы.

«Найди такой же предмет»

Дидактические правила:

1. *Вариант.* Педагог называет обобщающее слово, а дети выбирают из набора соответствующий рисунок или все рисунки названной группы.

2. *Вариант.* Педагог показывает изображение какого-нибудь продукта. Детям предлагается найти рисунок (либо все рисунки) той же группы предметов (например, продуктов или продуктов определенной группы) и показать или поставить рядом с рисунком, который показывал педагог. Затем педагог спрашивает детей, каким обобщающим словом можно назвать предметы, изображенные на рисунках.

«Найди ошибку»

Дидактические правила:

1. *Вариант.* Педагог предлагает детям внимательно послушать Буратино и сказать, правду он говорит или нет (например: «Хлеб, колбаса, сыр, масло – это посуда», «Морковь, огурец, свекла – это молочные продукты»).

2. *Вариант.* Буратино неверно выполняет задание «Четвертый лишний». Дети должны найти и исправить ошибки.

3. *Вариант.* Буратино неверно выполняет задание «В магазине» (например: неправильно размещает таблички с названиями групп продуктов; неверно наполняет продуктами предложенные группы).

Список рекомендованной литературы:

1. Бондаренко, А.К. Дидактические игры в детском саду. Кн. для воспитателя дет. сада / А.К. Бондаренко. – 2-е изд., дораб. – М.: Просвещение, 1991. – 160 с.: ил.

2. Комплексные занятия //под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой. – М.: Учитель, 2021. – 307 с.

3. Градусова, Л.В. Гендерная педагогика: учебное пособие / Л.В. Градусова. – 3-е изд., стер. – М.: ФЛИНГТА, 2021. – 176 с.
4. Удальцова, Е.И. Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников / Е.И. Удальцова. – Рига: Звайгзне, 1983. – 110 с.

Карточки для игры «Вкусный пирог»



Карточки для игры «Бутерброды для зверей»

