

Формирование у дошкольников представлений об истории предметного мира  
с использованием игровых технологий

Авторы опыта:  
Бубнова Оксана Сергеевна,  
Зайцева Юлия Викторовна,  
воспитатели  
муниципального дошкольного  
образовательного учреждения  
«Детский сад комбинированного вида  
№19 п. Разумное Белгородского района  
Белгородской области»

## СОДЕРЖАНИЕ

Раздел I. Информация об опыте	3
Раздел II. Технология опыта	9
Раздел III. Результативность опыта	14
Библиографический список	15
Приложение к опыту	15

## РАЗДЕЛ I.

### ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОПЫТЕ

#### Условия возникновения и становления опыта

Данный опыт работы был сформирован в муниципальном дошкольном образовательном учреждении «Детский сад комбинированного вида №19 поселка Разумное Белгородского района Белгородской области». В детском саду функционирует 14 групп дошкольного возраста от двух до восьми лет, в том числе 4 группы компенсирующей направленности для детей с тяжелыми нарушениями речи.

Дошкольное учреждение имеет хорошую материально-техническую базу и учебно-методическое оснащение, что позволяет организовать воспитательно - образовательный процесс на высоком, современном уровне.

Образовательная программа дошкольного образования ДООУ стремится погрузить детей в мир предметов, открывая перед ними тайны прошлого и формируя системные знания о окружающем их мире и труде взрослых. Каждый предмет, начиная с первых дней жизни, неизменно сопровождает ребенка, будучи источником его любопытства и живого интереса. Этот стремительный порыв исследовать и преобразовывать мир требует от малыша к концу дошкольного возраста осознания истории создания и трансформации этих объектов человеком. В каждом предмете заключен опыт человечества, который, накопленный за века, отражает уровень общественного и технического прогресса. Однако, приходя в этот мир, дети зачастую не понимают назначения вещей. Здесь на помощь приходят взрослые, как носители опыта, открывающие завесу загадок. Дошкольное детство, с его уникальными темпами развития и качественными психическими образованиями, обладает непреходящим значением для формирования личности. В этом контексте особенно важен поиск новых форм воспитания и обучения, а также создание развивающей среды, которая даст детям больше возможностей для самостоятельности и способствует формированию их познавательной и практической активности.

ФГОС ДО, федеральная образовательная программа дошкольного образования побуждают и ориентируют педагогов к самостоятельному выбору направлений своей деятельности, на использование в практике эффективных форм, методов и подходов, мудро выстраивающих образовательный процесс, опираясь на значимые для развития детей виды детской активности, что, в свою очередь, стимулирует их любознательность и стремление познавать окружающий мир. Игра становится ключевым инструментом, позволяющим удовлетворить детское любопытство и вовлечь ребенка в живое освоение реальности. Через игру дети учатся устанавливать связи между предметами и явлениями, что углубляет их понимание мира. Поэтому авторы данного опыта акцентируют внимание на игровых технологиях, которые выступают как основной метод формирования у дошкольников представлений об истории создания предметного мира, открывая перед ними двери к бесконечному исследованию и познанию.

Условия возникновения, становления опыта связаны с выявленной проблемой недостаточно имеющихся представлений у воспитанников о создании и изменении предметов человеком. Для выявления уровня сформированности представлений об истории создания предметного мира использовалась диагностическая методика Е.А. Половинкиной (на основе исследований О.В. Дыбиной) (*Приложение №1*), в результате качественного и количественного анализа выяснилось, что высокий уровень имеют 4 ребенка (22%), средний уровень - 5 детей (28%), низкий уровень – 9 детей (50%).

С целью выявления заинтересованности родителей в сформированности у дошкольников представлений о создании предметного мира было проведено анкетирование «Отношение родителей (законных представителей) к формированию интереса дошкольников к предметному миру». Результаты анкетирования дали возможность выявить степень заинтересованности в сотрудничестве с педагогом и показали, что 12 человек (67%) из 18 опрошенных (100%) родителей проявили заинтересованность в развитии познавательного интереса детей к происхождению предметного мира, а 33% из опрошенных ранее не задумывались о том, что значит «формировать интерес у детей к предметному миру и истории его создания».

*Таким образом*, возникла необходимость в пересмотре подходов и поиске новых идей к построению процесса организованной и самостоятельной игровой детской деятельности в ДОУ и семье в соответствии с интересами детей, их потребностями и способностями.

#### **Актуальность опыта**

В формировании у детей дошкольного возраста представлений об истории создания и изменения человеком предметного мира на фоне современных тенденций, выражающихся в усложнении образовательных программ и повышении требований к уровню психологической готовности выпускников ДОУ к обучению в школе, педагогические возможности игры особенно актуальны.

Работа по формированию представлений у детей дошкольного возраста о предметном мире через игровую деятельность в процессе ознакомления с историей создания предметов способствует развитию интеллектуальных способностей, речевой деятельности, развитию творческого и исследовательского характеров, пространственных представлений, а самое главное, сохраняют психическое и физическое здоровье ребенка.

ФГОС ДО ориентирует на интенсивное развитие дошкольного образования в разных направлениях, а ФОП ДО одной из задач познавательного развития определяет формирование у детей представлений о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале), о социокультурных ценностях нашего народа.

Игра является ведущей деятельностью детей дошкольного возраста, при правильной организации которой создаются условия для развития физических, интеллектуальных и личностных качеств ребенка и обеспечение

социальной успешности дошкольника. Использование игровых приемов на протяжении всего пребывания ребенка в ДОО максимально стимулируют познавательные процессы и переработку информации.

Вместе с тем, следует отметить недостаточность использования на практике современных игровых технологий в работе по ознакомлению детей с историей предметного мира.

В ходе работы над данной проблемой авторами опыта были обнаружены **противоречия**:

- между потребностью повышения эффективности работы по формированию у дошкольников представлений о том, как человек создает и изменяет окружающий предметный мир и недостаточным использованием потенциала игровых технологий в педагогической практике;

- между необходимостью формирования у дошкольников представлений об истории предметного мира и отсутствием целенаправленной работы по данному направлению в ДОО.

Таким образом, противоречия стали условием углубленного изучения проблемы создания условий для формирования у дошкольников представлений об истории предметного мира.

#### **Ведущая педагогическая идея опыта**

Ведущая педагогическая идея опыта заключается в повышении эффективности работы по формированию у детей дошкольного возраста представлений об истории предметного мира посредством игровых технологий.

#### **Длительность работы над опытом**

Длительность работы над опытом составляет 3 года, охватывает период с августа 2021 года по август 2024 года и включает в себя 3 этапа:

*I этап – подготовительный*, август 2021 – ноябрь 2021 года.

На этом этапе работы была изучена методическая литература по данной теме, подобран диагностический материал, выявлен начальный уровень сформированности представлений об истории создания предметного мира у детей дошкольного возраста, определены основные направления работы, поставлены цель, задачи.

*II этап – основной*, ноябрь 2021 - май 2024 года.

Второй этап включал в себя создание условий и организацию игровой деятельности с детьми. Основным моментом данного этапа являлась апробация выбранных игровых технологий, форм и методов работы.

*III этап – заключительный*, май 2024 - август 2024.

Третьим этапом работы над опытом было проведение итоговой диагностики, обобщение и анализ результатов опыта, оценка эффективности использования выбранных игровых технологий, форм и методов работы, правильность их комбинирования для решения обозначенной педагогической проблемы и актуальность использования.

#### **Диапазон опыта**

Представлен системой использования игровых технологий для формирования

у детей дошкольного возраста представлений об историческом развитии и преобразовании предметного мира человеком.

Материалы педагогического опыта представлены картотекой игр, сценариями образовательных видов деятельности для детей; консультативными материалами для родителей и педагогов, диагностическими материалами. Материалы опыта могут быть использованы педагогами и методистами дошкольных образовательных организаций, дополнительного образования, а также студентами педагогических колледжей и ВУЗов.

### **Теоретическая база опыта**

Вопрос о том, как дети дошкольного возраста воспринимают предметный мир, не является новшеством для педагогической теории и практики. Значительный вклад в исследование влияния предметного окружения на развитие ребенка в возрасте до школы внесли такие ученые как Л.А. Венгер, А.В. Запорожец, В.И. Логинова, А.М. Леушина, Л.Г. Розенгарт - Пупко, О.В. Дыбина - Артамонова и многие другие. Предметный мир в их исследованиях рассматривается как совокупность предметов, характеризующихся формой, величиной, цветом, материалом, строением, функцией, назначением, его созданием и преобразованием. Исследование О.В. Дыбиной также посвящено рассмотрению предметного мира как средства формирования творчества, развития прогностического взгляда на предмет [5].

В сфере дошкольного образования знакомство детей с окружающим миром традиционно рассматривалось как одна из ключевых задач. Для достижения этой цели предлагались различные подходы и методики, разработанные известными и прогрессивными педагогами. (Ф. Фребель, М. Монтессори, К. Д. Ушинский, Л. Н. Толстой).

К. Д. Ушинский, ссылаясь на особенности детей дошкольного возраста, писал: «Детская природа ясно требует наглядности. Учите ребенка каким-нибудь пяти неизвестным ему словам, и он будет долго и напрасно мучиться над ними, но свяжите с картинками двадцать таких слов и - ребенок усвоит их на лету...» [10].

Предметная среда имеет в жизни ребенка огромное значение: являясь первым объектом деятельности дошкольника, она становится и одним из первых объектов познания окружающей действительности.

На современном этапе дошкольной педагогики эта проблема не утратила своей актуальности. Особое место в области изучения предметного мира занимают идеи отечественных исследователей А.Н. Леонтьева, С.П. Новоселовой, В.Я. Кисленко, О.В. Дыбиной, рассматривающих предмет как орудие предметной, игровой деятельности ребенка, как источник познания творчества взрослого. В многочисленных исследованиях психологов и педагогов предметный мир выступает как объект умственной, трудовой, изобразительной деятельности детей, как средство нравственного воспитания

дошкольников (Л.А. Венгер, Р.И. Жуковская, Т.С. Комарова, М.В. Крулехт, В.И. Логинова, Л.А. Мишарина, И.И. Розанова, С.Ф. Сударчикова).

По мнению ученых, ребенок выступает действующим лицом в предметном окружении. По мере взросления он начинает знакомиться со свойствами объектов, их пространственными отношениями; определенным образом действовать с ними; занимает активную позицию по отношению к предметному окружению, предполагающую стремление преобразовать и совершенствовать предметы в соответствии со своими потребностями. Последнее становится возможным при ознакомлении дошкольников с историей создания и преобразования человеком предметов и развития на этой основе способности к прогнозированию изменения объектов. Представления детей о прошлом, настоящем и будущем предметов позволяют ребенку видеть окружающий мир в динамике, временном движении и развитии.

Обращение к истории является важным инструментом для саморазмышления и понимания своего места в мире и времени (прошлое – настоящее – будущее), а также своих ценностей и приоритетов. В этой связи исторические знания выполняют познавательную, прогностическую и воспитательную роли, а также служат для накопления и обобщения социального опыта.

О.В. Дыбина утверждает, что «предмет выступает со стороны человеческих потребностей, мотивов, способностей, творчества, умелости. Он одухотворяется для ребенка, становится для него рукотворным и заставляет задуматься об истории своего появления». С этой целью ученый предлагает формировать у дошкольников представления о прошлом предметов [4].

С.В. Мухина пишет о том, что «...богатство и широта представлений ребенка о явлениях общественной жизни, о мире вещей, созданных руками человека, во многом определяет, как умственное, так и нравственное развитие ребенка. Чем ярче будут впечатления, тем интересней и содержательнее будет их жизнь» [7].

Иной подход к предмету осуществляют Н.А. Ветлугина, Е.А. Флерина, Г.Н. Пантелеев, Н.Н. Поддьяков, В.А. Аванесова, они указывают, что «предмет является средством эстетического воспитания дошкольников, который формирует чувство благодарности к взрослому за заботу, уважительное и бережное отношение к результатам труда» [8].

В своем исследовании в качестве ведущего средства авторы опыта рассматривают игровые технологии. Через полноценную реализацию данной деятельности ребенок познает окружающий мир, учится, развивается. Исследованием проблемы игры занимались такие отечественные ученые как: А.В. Запорожец, А.В. Венгер, А.П. Усова, Е.И. Удальцова, Л. С. Выготский. Эльконин Д.Б. пишет, что «ни один другой вид человеческой деятельности не создает вокруг себя такого мощного педагогического поля» и называет игру «гигантской кладовой настоящей творческой мысли будущего человека» [11].

Исследователь психологии Л.С. Выготский акцентировал внимание на уникальных характеристиках игры в дошкольном возрасте. Он утверждал, что в данной деятельности свобода и независимость участников гармонично сочетаются с жестким и безусловным следованием установленным играм правилам. [3].

Фридрих Фребель высоко оценивал значимость игры, рассматривая ее как ключевой инструмент в процессе воспитания и обучения детей. В своих исследовательских работах ученые, такие как А.П. Усов, А.И. Сорокина, Е.И. Удальцова, Ф.Н. Блехер, Т.С. Комарова, В.А. Аванесова, А.К. Бондаренко, Л.В. Артемова и Г.Г. Григорьева, также подчеркивают важность этой темы. Игру они рассматривают не как простое времяпрепровождение, а как тщательно продуманный педагогический метод, способствующий расширению и укреплению знаний у детей дошкольного возраста.

Н.К. Крупская писала «Для ребят дошкольного возраста игры имеют исключительное значение: игра для них - учеба, игра для них - труд, игра для них - серьезная форма воспитания» [6]. Отмечала воспитательное значение игр А.П. Усова: «Каждая игра ставит ребенка в такое положение, когда ум его работает живо и энергично, действия организованы» [9].

Значит, игра выступает как одна из форм наиболее активной жизнедеятельности личности, в которой ребенок всеми доступными ему средствами стремится к самовыражению, самоутверждению, самопознанию и самосовершенствованию.

В практике современной дошкольной педагогики игровые технологии представляют собой уникальный инструмент для формирования у дошкольников представлений об истории предметного мира. Использование игры в образовательном процессе способствует активизации познавательной деятельности детей, обеспечивает эмоциональную вовлеченность и создает условия для глубокого усвоения исторических знаний.

Во-первых, игра выступает как средство апробирования знаний, позволяя детям через ролевые действия и моделирование исторических ситуаций осваивать понятия и явления, связанные с предметным миром. Например, во время игр в «магазин», «мастерскую» или «археологические раскопки» дети не только учатся взаимодействовать с предметами, но и получают представления о их происхождении, функциях и значении в истории человеческой культуры.

Во-вторых, игровые технологии формируют у дошкольников креативное мышление. В процессе конструктивной игры, когда дети создают свои версии предметов или исторических событий, они учатся анализировать, сравнивать и делать выводы, что служит основой для их дальнейшего развития. Кроме того, современные игровые технологии отводят ребенку роль самостоятельного субъекта, взаимодействующего с окружающей средой. Это взаимодействие включает все этапы деятельности: целеполагание, планирование и организацию, реализацию целей, анализ результатов деятельности.

Таким образом, интеграция игровых технологий в образовательный процесс способствует не только формированию у дошкольников исторических знаний, но и развитию их личностных качеств, что делает данный подход особенно актуальным в условиях современного образования.

### **Новизна опыта**

Степень новизны опыта работы заключается в комбинации элементов классических и современных игровых технологий, которые были адаптированы и внедрены в образовательный процесс, направленный на формирование у детей дошкольного возраста представлений об истории предметного мира.

### **Характеристика условий, в которых возможно применение данного опыта**

Система работы может быть использована воспитателями и другими педагогическими работниками ДООУ в работе с детьми, в том числе и с ограниченными возможностями здоровья по формированию представлений об истории предметного мира с использованием игровых технологий.

Применение опыта работы авторов возможно, как в условиях ДОО, так и в повседневной жизни, поскольку технология охватывает всех участников образовательных отношений.

## **РАЗДЕЛ II. ТЕХНОЛОГИЯ ОПИСАНИЯ ОПЫТА**

**Цель данного педагогического опыта** состоит в повышении эффективности формирования представлений у детей дошкольного возраста об истории создания предметного мира посредством игровых технологий.

Для достижения заданной цели были разработаны и последовательно реализованы следующие задачи:

1. Формировать у детей представления о предметном мире и его истории создания.
2. Расширять знание детей о процессе производства различных предметов.
3. Углублять понимание ключевых характеристик объектов и особенностей различных материалов.
4. Воспитывать уважение к трудящимся в сфере производственных профессий.
5. Оценить эффективность мероприятий, направленных на развитие у дошкольников осознания процесса создания предметов человеком.

В работе над реализацией опыта были определены основные **принципы**, которые легли в основу организации деятельности педагогов:

**Принцип доступности и индивидуальности** учитывает, что каждому ребенку присущи свои качества, у каждого свой индивидуальный уровень развития, свой имеющийся первоначальный познавательный опыт.

**Принцип связи с жизненным опытом.** Закрепление полученных знаний и умений в повседневной жизни: во время самостоятельной деятельности, во время игры и т.д.

**Принцип наглядности обучения.** Тщательно продумываются цели,

методика показа, количество наглядного материала и последовательность демонстрации.

**Принцип интегрированности.** Осуществляется интеграция игровых приемов в разные виды детской деятельности.

**Принцип прочности.** Многократное повторение и закрепление полученных знаний, формируемых умений и навыков, применяемых на практике.

**Принцип прогнозирования.** Основан на представлении детей о прошлом, настоящем, умении рассматривать окружающие предметы во взаимосвязях («человек – предмет», «ребенок – предмет»).

С целью содействия развитию у детей представлений о мире предметов, а также об истории их создания и организации игровой деятельности, авторы опыта создали необходимые условия. В группе, были организованы тематические локации. Особое внимание уделено рабочей зоне, поскольку именно там осуществляется продуктивная деятельность, проводятся совместные и самостоятельные познавательные-исследовательские занятия, а также детская свободная деятельность по интересам, которая способствует формированию представлений о истории создания предметного мира у дошкольников. В спокойной зоне создан центр, где для расширения знаний о мире предметов представлены различные энциклопедии («От аэроплана до ракеты», «Большая детская энциклопедия для самых любознательных. Я знаю все!», «Энциклопедия для детей от 6 до 12 лет» и др.)). Собран иллюстративный материал по обобщающим темам («Мебель», «Электроприборы», «Предметы быта старины» и т.д.), которые помогают детям осваивать концепции о рукотворном мире, истории объектов и различных материалах. В предметно-пространственной среде группы имеется информационное поле и познавательные центры с тематическим познавательным материалом (картинки из серии «Все обо всем», наборы обучающих плакатов, предметные и сюжетные картинки, атласы посуды, сезонной одежды, современной мебели, транспорта, детская художественная литература «Кем быть», «Чем пахнут ремесла» и др.), стена творчества, детская мастерская. Организованная в группе предметно-развивающая среда пополнялась и изменялась с учетом возраста и интересов детей, а также с привязкой к уровню их понимания окружающего мира в зависимости от рассматриваемой темы, игровые пространства непрерывно обновлялись за счет новых элементов и содержимого.

Учитывая комплексный подход к использованию игровых технологий авторы опирались на педагогические условия, влияющие на эффективность внедрения игр в образовательный процесс, направленный на формирование у детей дошкольного возраста представлений о предметном мире:

- содержание игр должно соответствовать возрастным и индивидуальным особенностям детей;
- игры необходимо гармонично интегрировать в учебный процесс;
- важно вызывать у детей положительные эмоции как по отношению к

окружающей реальности, так и к самим играм;

- игра должна сочетать в себе обучающие цели, игровую форму, содержательное наполнение, правила и ожидаемые результаты.

Педагоги определили направление использования игровых технологий, учитывая системный подход к формированию представлений о мире (Приложение 5). Это включало раскрытие основных понятий, основываясь на наглядно-образном мышлении и воображении детей дошкольного возраста.

Игровая активность осуществлялась в различных формах детского участия в процессе занятий, образовательных и воспитательных мероприятий, культурных практик, а также в самостоятельной деятельности детей. Применялись разные методы организации игр (индивидуально, в подгруппах или в больших группах). В ходе образовательного процесса игры использовались не только при введении нового материала, но также на этапах закрепления, повторения и обобщения полученных знаний.

Формируя представления о том, как человек создает и модифицирует предметы, авторы опыта выделили три категории объектов.

*Первая категория* включает в себя предметы, которые упрощают домашнюю работу.

*Вторая категория* охватывает вещи, удовлетворяющие основные жизненные потребности.

*Третья категория* состоит из предметов, способствующих облегчению труда человека в производственной сфере.

В процессе работы были определены три возрастных этапа, каждый из которых отличается своими специфическими методами и подходами.

*На первом этапе, предназначенном для детей среднего дошкольного возраста 4-5 лет*, педагогами акцент был сделан на сенсорном восприятии, а также на обогащении воображения. В этот период воспитатели использовали дидактические игры, насыщенные элементами тактильного взаимодействия и музыкально-ритмических упражнений, что способствовало углубленному освоению ребенком основополагающих понятий о мире, окружающем его. Игры, такие как «Чудесный мешочек», «Подарки» и «Кому что нужно для работы» (отовсюду приглашаются предметы: кастрюля, мясорубка, шумовка – для повара; сумка, газеты, журналы, письма – для почтальона и др.), помогли создать увлекательные возможности для изучения. А задания, такие как «Найди предметы, облегчающие труд человека в быту» и другие подобные, позволили наполнить процесс обучения яркими открытиями и радостью познания.

В процессе общения с детьми педагоги использовали серию игр под названием «Загадки и отгадки». В рамках этих заданий детям предлагалось, к примеру, опознать предмет, описывая его характеристики без его наименования. Другие активности включали вопросы: «Какова функция этого предмета?» и «Назови предмет». Это позволило воспитателям сочетать процесс образования и воспитания в режиме игры, решать поставленные задачи в увлекательной форме. Так, в ходе занятия дети с помощью игровых

заданий «Угадай, какой предмет загадан», «Похож - не похож», «Что здесь лишнее?» и «Что изменилось?» (Приложение 7) сравнивали, сопоставляли предметы и делали выводы. Во время «Клубного часа» дошколята получили возможность изучить исторические аспекты различных предметов и осуществить маленькое путешествие с помощью увлекательных игр - путешествий «Великое Приключение во времена стула» и «Временной Путешественник: Часы, Одежда и Куклы». Эти интерактивные приключения открыли перед ними мир, позволив осознать его эволюцию. Через захватывающие рассказы о посуде, мебели, одежде и предметах личной гигиены у них формировалось представление о том, как эти вещи выглядели в прошлом, как изменялись со временем.

*На втором этапе, у детей старшего дошкольного возраста 5-6 лет* авторы обогащали полученные знания на предыдущем этапе. Широко в организованной деятельности использовались игры с ролевыми ситуациями, моделирование исторических событий, что позволило у детей не только закрепить полученные знания, но и сформировать навыки сотрудничества и критического мышления. Детям предлагались игры, направленные на развитие навыков выделения ключевых характеристик объектов: «Что может рассказать предмет о себе?», «Что случится, если...». Во второй половине дня во время тематического игрового часа педагоги задействовали игры, которые помогают тренировать способности обобщения и классификации предметов по разнообразным критериям: «Определи время предмета», «Назови три предмета», «Скажи одним словом». Чтобы дошкольники могли научиться менять и креативно преобразовывать объекты, была разработана серия игр, нацеленных на преобразование: «Используй по-другому», «Сделай иначе», «Можно - Нельзя» (Приложение 6).

Воспитатели применяли игры - путешествия, которые способствовали пониманию детьми изменений в функциях, качествах и предназначении различных предметов, а также осознанию роли человека в этих процессах. Например, игры «Послание из прошлого», «Определи время предмета», и «Каждому предмету свое время» были включены в занятие по развитию речи и математики. Дети проявляли живой интерес к формам деятельности, связанным с путешествиями, например, «Путешествие в прошлое жилища и бытовых предметов» (Приложение № 3). Большой интерес вызвали игры и задания интерактивного пособия лэпбук «Народный быт», «Народная культура и традиции», с помощью которых дети смогли узнать о разных предметах народного быта и хозяйственной утвари в Древней Руси. Увлекательно осуществлялся процесс знакомства с историей предметов с помощью таких игровых пособий, как мульти – куб «В мире предметов», «Пирамида времени», игр – ходилок, с которыми дошкольники продолжали с удовольствием играть и в свободной деятельности (Приложение № 2). С большим энтузиазмом во время развлечения «Путешествуя по свету» и в ходе маршрутной игры «От скалки до утюга» дети принимали участие в квест — играх, когда в увлекательном путешествии нужно было прийти к заранее

определенной цели, преодолевая при этом различные трудности и погружаясь в интересные сюжетные линии. В дни тематической недели «Мир вокруг нас» ребята с увлечением играли в такие игры, как «Там, где не ступала нога человека» или «На страницах древней книги». Участникам пришлось столкнуться с разнообразными проблемами или персонажами, создающими препятствия и суметь найти креативные решения для их преодоления, и в конечном итоге в ходе игры достигнуть определенных результатов.

*На третьем этапе работы с детьми 6-7 лет* педагоги в совместной деятельности с детьми использовали игры, направленные на обобщение конкретных понятий через знакомые родовые термины, уточнение понятий (например, виды зданий, посуды), обобщение через родовые категории (профессии, техника), классификацию (разделение понятий на однородные категории) и сравнение (выявление сходств и отличий). Для развития ретроспективного восприятия создания объектов и стимуляции познавательного интереса на занятиях использовались игры «Эволюция предметов», «Фантастические гипотезы», «Откуда появился предмет», «Предметы будущего» (Приложение 7). Интересными для детей стали игры интерактивного игрового пособия круга Луллия «Путешествие в прошлое предметов». В День детских инициатив, участвуя в игровой деятельности, дошкольники получили возможность находить недостающие элементы, собирать вещи из основных частей и осознавать, что отсутствие любой детали делает использование предмета невозможным. С целью углубления знаний о материалах и их характеристиках в процессе поисковой деятельности по проекту тематической недели «Мир удивительных предметов» организовывались игры - эксперименты, такие как «Мир металлов», «Родственники стекла», «Мир бумаги», «Вкусный опыт», «Коробка с секретом» и прочие (Приложение 7), игра – путешествие в прошлое посуды (Приложение 3).

С помощью игрового пособия кубик Блума «Как появилась книга» и многогранного додекаэдра «Важные профессии», «Мир электроприборов» дети смогли узнать о значении книг в развитии человеческой цивилизации, о том, как разные профессии влияют на повседневную жизнь, о том, как электроника перестала быть лишь научной фантастикой, став неотъемлемой частью нашего быта. Позволила оживить детские представления о зарождении и эволюции предметного мира игровая технология «Река времени». Использование игр, интерактивных заданий помогло воспитателям в ходе занятия – путешествия формировать у дошкольников четкое понимание изменений в предметном мире на протяжении веков. В игровой деятельности дошкольники не только приобретали новые знания, но и научились обсуждать свои идеи, договариваться (Приложение 4).

Внедрение современных игровых средств обучения наполнило занятия с детьми яркими эмоциями и увлекательными задачами, превращая обучение в захватывающее путешествие. С помощью игрового потенциала цифрового интерактивного пола дети смогли играть, исследовать и открывать мир

знаний с радостью и интересом, развивать креативность и навыки командной работы.

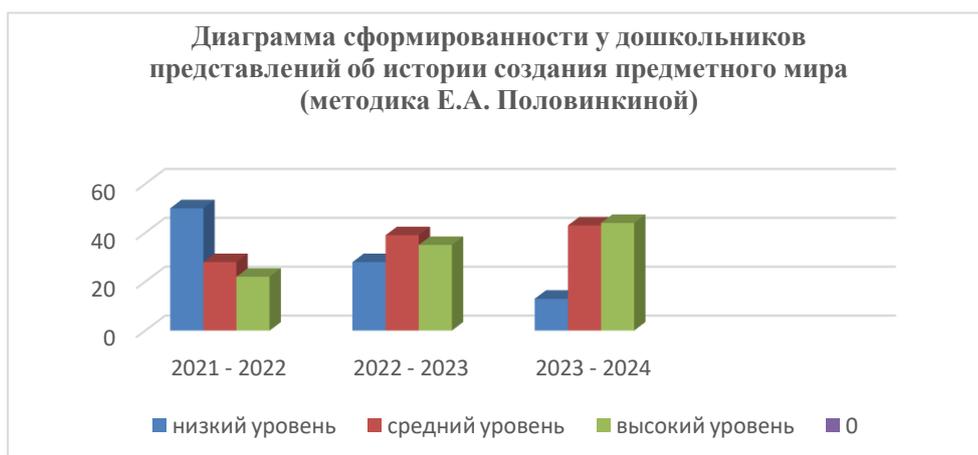
Коллектив детского сада и родители стали союзниками в решении поставленных задач. Взаимодействие осуществлялось через различные формы: изготовление лэпбуков «Как появилась книга», «Природный и рукотворный мир», проведение консультаций «Развивающий предметный мир», создание памяток и рекомендаций «Знакомим детей с историей вещей, которые нас окружают», обмен опытом на родительских собраниях и вечерах встреч (Приложение № 6). Авторы активно использовали дистанционные форматы, вводя рубрики на личных сайтах и задействуя различные мессенджеры и информационные каналы. Эти современные подходы позволили создать атмосферу сотрудничества и взаимопонимания, что позволило эффективно решать поставленные задачи, формируя единое пространство для роста и развития детей.

### Раздел III. РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ОПЫТА

Для оценки уровня сформированности у дошкольников представлений о происхождении предметного мира, авторами исследования применялась диагностическая методика Е.А. Половинкиной, основанная на работах О.В. Дыбиной, которая включает методики «Беседа с детьми», «Когда это было?», «Нарисуй предмет будущего» и «Закончим картинку художника».

На начальном этапе работы результаты по представлениям об истории создания предметного мира показали следующее: 9 детей (50%) продемонстрировали низкий уровень, 5 детей (28%) - средний, а у 4 детей (22%) был высокий уровень осознания. По завершении работы были получены новые показатели: у 7 детей (44%) уровень развития оказался высоким, у 6 детей (43%) - средним, и лишь у 2 детей (13%) - низким уровнем.

В ходе анализа результатов выявилась положительная динамика:



Обобщая данные, авторы пришли к *выводу*, что дети к концу дошкольного возраста имеют достаточно полные представления о прошлом предметов, последовательности их изменения человеком, понимают целесообразность создания предметного мира, выражают стремление участвовать в преобразовании предметного мира и добиваются успеха в этом.

Итоговое анкетирование родителей «Отношение родителей (законных представителей) к формированию интереса дошкольников к предметному миру» также показало положительную динамику: (начальный этап работы - 67%, а завершающий этап – 93%).

Это позволяет сделать вывод о *перспективности* дальнейшей работы через разработку тематического игрового комплекса, который углубит знакомство дошкольников с историей создания предметного мира и разнообразит игровые сюжеты.

### Библиографический список

1. Артамонова О.В. К постановке проблемы формирования отношения к человеку через ознакомление с предметным миром» // Теоретические основы программы воспитания дошкольников: Сб. СПб, 1992 – 230 с.
2. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Под ред. В.В. Давыдова. – М.: Педагогика, 2001. - 365с
3. Дыбина О.В. Предметный мир как средство формирования творчества у детей. Монография – М.: Педагогическое общество России, 2002 – 307 с.
4. Крупская Н.К. Педагогические сочинения. – М., 1959 – 278 с.
5. Мухина С. В. Детская психология. М.: Просвещение, 1985 - 272 с.
6. Сенсорное воспитание в детском саду: Пособие для воспитателей/ Под ред. Н.Н. Поддьякова, В.А. Аванесовой. М.: Просвещение, 1981 - 192с.
7. Усова А.П. Обучение в детском саду. – М., 1991 – 58 с.
8. Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания. Собр. соч. / К.Д. Ушинский – Фаир - пресс, 2011 – 285 с.
9. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Просвещение, 2010 - 226 с.

### ПРИЛОЖЕНИЕ

1. **Приложение № 1** - Диагностическая методика Е.А. Половинкиной определения уровня сформированности представлений об истории создания предметного мира у дошкольников (на основе исследований О.В. Дыбиной).
2. **Приложение № 2** - Игровые пособия по формированию представлений об истории предметного мира.
3. **Приложение № 3** - Игры - путешествия, игра - занятие для детей старшего дошкольного возраста.
4. **Приложение № 4** - Педагогическая технология «Путешествие по «реке времени».
5. **Приложение № 5** - Примерное перспективное планирование темы «Путешествие в прошлое предметов» в группах старшего дошкольного возраста.
6. **Приложение № 6** - Рекомендации для родителей «Знакомим детей с историей вещей, которые нас окружают».
7. **Приложение № 7** - Картотека игр по ознакомлению дошкольников с историей создания предметного мира.

**Пояснительная записка**

*Диагностический материал представляет комплекс вопросов, методики, которые предусматривают педагогическую оценку исходного уровня сформированности представлений у дошкольников об истории создания предметного мира.*

**Диагностическая методика Е.А. Половинкиной**  
(на основе исследований О.В. Дыбиной)

**Критерии и показатели**

1. Осмысление предмета как результата деятельности взрослого:
  - умение называть предметы, сделанные руками взрослых;
  - понимание детьми выражения «предметы, сделанные руками человека»;
  - понимание целесообразности создания взрослыми широкого круга предметов, их назначения удовлетворять потребности людей.
2. Умение видеть ретроспективу предмета:
  - понимание целесообразности преобразования человеком предметов;
  - умение устанавливать логическую связь на основе последовательности происхождения и совершенствования предметов.
3. Способность прогнозировать будущее предмета:
  - проявление желания совершенствовать и преобразовывать предмет;
  - степень самостоятельности детей при составлении замысла преобразования предмета;
  - умение видеть возможные способы преобразования, совершенствования предмета и реализовывать их;
  - предпочтение виду преобразования (эстетическому или функциональному).

**Методика №1. «Беседа с детьми»**

(модифицированная методика О.В. Дыбиной)

Цель: выявить наличие знаний о предметах как продуктах деятельности взрослого.

Инструкция: каждому ребенку индивидуально задаётся вопрос.

Задание: - Как ты понимаешь выражение «предметы, сделанные руками человека»?

Выполнение задания фиксируется в таблице.

Таблица

**Результаты проведения беседы по методике №1**

№ п/п	Ф.И. ребёнка	Высказывание

Критерии оценки:

**Высокий уровень** - ребенок самостоятельно не просто перечисляет инструменты, с помощью которых взрослый создает предметы, но и связывает с профессиональными, личностными качествами.

**Средний уровень** - ребенок называет инструменты, которые помогают взрослым создавать предметы.

**Низкий уровень** - ребенок ограничивается перечислением предметов рукотворного мира, не понимая смысла выражения «предметы, сделанные руками человека».

### Методика № 2. Игра «Когда это было?»

**Цель:** выявить представления детей о происхождении предметов рукотворного мира.

**Инструкция:** детям предлагаются картинки с изображением предметов прошлого и настоящего (корыто - стиральная машина – автоматическая стиральная машина, веник - щетка - пылесос, костер - печь- плита, игла - ручная швейная машина - электрическая машина, плот – лодка - корабль).

**Задание:** - Разложи картинки в порядке появления предмета.

Выполнение задания фиксируются в таблице.

Таблица

#### Результаты проведения игры «Когда это было?»

№ п/п	Ф.И. ребёнка	Количество ошибок	Уровень

#### Критерии оценки

**Высокий уровень**-ребенок самостоятельно правильно и логично определяет последовательность появления предметов.

**Средний уровень** - ребенок долго думает, ошибается в последовательности, но исправляет ее (сам или с помощью взрослого).

**Низкий уровень** - ребенок нарушает последовательность, не замечает ошибок, не исправляет их.

### Методика № 3. «Нарисуй предмет будущего» (О.В. Дыбина)

**Цель:** выяснить умение детей видеть перспективу предметов, т.е. прогнозирование их будущего.

**Инструкция:** детям предлагаются темы для рисования:

- «Игрушки будущего»,
- «Какие часы ты хотел бы иметь, когда вырастешь?»,
- «Машины будущего»,
- «Чем твой будущий предмет отличается от настоящего?».

#### Критерии оценки.

**Высокий уровень**- прогноз будущего предметов вызывает интерес у ребенка, он использует новые формы и функции, проявляет умение фантазировать.

**Средний уровень** - стремление прогнозирования будущего предметов неустойчивое, для работы характерна незаконченность, пользуется помощью взрослого.

**Низкий уровень**- ребенок только изменяет цвет, размер предмета.

### Методика № 4. «Закончим картинку художника» (О.В. Дыбина).

**Цель:** выявить умение вести поиск и находить возможности преобразования предмета, а также умение реализовать эти возможности, придать работе законченный характер.

Инструкция: детям предлагается помочь художнику и дорисовать картинки для новой детской книжки про людей, зверей, растения и окружающие предметы (какими они были раньше, какие сейчас или какими станут в будущем).

Задание: Дорисуй часть картинки так, чтобы получился целый предмет.

Выполнение задания фиксируются в таблице.

Таблица

*Результаты проведения игры «Когда это было?»*

№ п/п	Ф.И. ребёнка	Критерии									Уровень
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	

1. отказался от предложенной деятельности;
2. проявил полную самостоятельность поиска возможностей преобразования;
3. воспользовался советами друзей по поводу возможных преобразований;
4. ограничился изображением одиночного объекта, дополнил одиночный объект изображением неба или земли;
5. создал развернутый сюжет;
6. изобразил объекты ближайшего окружения;
7. запечатлел объекты, с которыми непосредственный контакт отсутствует;
8. изобразил сказочный персонаж;
9. создал оригинальные изображения с элементами фантастики.

Критерии оценки.

**Высокий уровень** - ребенок самостоятельно умеет вести поиск и находить возможности преобразования предмета, умеет реализовать эти возможности, придать работе законченный характер

**Средний уровень** - ребенок проявляет желание совершенствовать предмет, но прибегает к помощи взрослого, работа характеризуется незаконченностью.

**Низкий уровень** - ребенок не умеет вести поиск и не проявляет желание преобразовывать вещи.

### Пояснительная записка

*В приложении представлены игровые пособия и варианты их использования в педагогической практике.*

### Игровые пособия по формированию представлений об истории предметного мира

#### **Мульти – куб «В мире предметов»**

**Цель:** уточнение представлений детей о предметах и их истории.

Наполнение куба: дидактические игры, пазлы, ребусы, игры – ходилки, кроссворды, разрезные картинки, познавательные игры и задания и др.)



#### **Варианты игр:**

*«Как это называется?».*

Детям предлагается подобрать карточки-названия к предметам.

*«Раньше и теперь».*

Детям предлагается подобрать старинные предметы аналогичные современным или наоборот (печь - газовая плита, корыто - стиральная машина, телега - автомобиль и т.п.)

*«Путешествие в прошлое предметов, логическая цепочка».*

Игрокам необходимо подобрать карточки таким образом, чтобы предметы, изображенные на них составляли логическую цепочку в определенном бытовом процессе (колодец - ведро - коромысло - самовар = чаепитие; колодец - ведро - коромысло - корыто = стирка; печь - чугунок - ухват = приготовление пищи и т.п.)

*Кроссворд «Русский – народный быт».*

На отдельных цветных карточках – вопросы и загадки. Цвет карточки с загадкой соответствует цвету поля в кроссворде, куда нужно вписать ответ. Воспитатель читает детям загадки. Дети предлагают ответы. Выбирается правильный ответ и записывается в цветное поле кроссворда, соответствующее цвету карточки. На обратной стороне цветных карточек есть ответы. Ими можно воспользоваться в случае затруднения с выбором правильного ответа.

*Задание «Смастери коврик».*

Ребенку предлагается побыть в роли мастера и изготовить коврик, используя полоски разного цвета из фоамирана.

*Дидактическая игра «История русской печи».*

Воспитатель читает рассказ об истории возникновения русской печи, затем предлагает детям рассмотреть и назвать строение русской печи.

Воспитатель читает детям загадку об утвари используемой в печи, а дети из предложенных картинок выбирают ответ.

Дети рассматривают картинки и определяют по ним основные назначения русской печи.

### «Пирамида времени»

**Цель:** уточнять представления детей об изменении предметов во времени, учить рассказывать о преобразении предметов с момента их создания до настоящего времени.

Пособие может использоваться как демонстрационный материал и игровое пособие.

С помощью пособия дети знакомятся с тем, как человек изменяет предметы, совершенствует их для себя и других людей, делая жизнь более удобной и комфортной.



### Лэпбук «Народная культура и традиции»



**Цель:** приобщение детей к истокам русской народной культуры и традициям, формирование представления о предметах быта старины.

#### Описание вариантов игр

##### 1. Игра «Народные промыслы».

**Цель:** развивать способность различать стили в декоративном искусстве.

*Описание игры:*

*Вариант 1:* «Найди и расскажи», дети находят картинку по названию и рассказывают про нее.

*Вариант 2* Д/и «Четвертый лишний»: предложить детям выбрать из четырех картинок лишнюю, то есть ту, которая не сочетается с другими по виду предметами быта, объяснить,

почему они так думают.

##### 2. Игровое задание «Музыкальные инструменты».

**Цель:** расширять и закреплять знания детей о русских народных музыкальных инструментах.

##### 3. Игра «Собери матрешку».

**Цель:** закреплять умение составлять целое из частей. Упражнять в названии предметов и декоративных элементов.

##### 5. Игра «Назови предметы быта»

**Цель:** расширять знания детей о предметах быта русского народа.

*Описание игры:*

*Вариант 1:* карточки с изображением предметов быта выкладываются рубашкой вверх, ребенок берет карточку и называет предмет.

*Вариант 2:* детям (ребенку) предлагают посмотреть на предметы быта, а потом закрыть глаза. В это время убирают одну картинку. Дети по памяти называют, какого предмета не стало.

### Пояснительная записка

*Данный материал используется на занятиях с детьми в процессе ознакомления детей с историей бытовых приборов и жилища человека, книги, посуды.*

### Игра — путешествие в прошлое жилища и бытовых предметов для детей старшего дошкольного возраста

#### Программные задачи:

1. Углубить знания детей об истории жилища. Научиться ориентироваться в прошлом и понимать, что человек постоянно стремился улучшить свое жилище.
2. Закрепить знания детей о бытовых приборах и их усовершенствовании.
3. Воспитывать интерес к увиденному, многообразному миру, любовь к труду.

#### Материал:

Макеты: пещеры, шалаши деревянного дома, макет русской избы (печь, скамейки, прялка, половики, ступки, ухват, кочерга, чугуны).

Картины жилищ и бытовых приборов. Простой карандаш и лист бумаги.

#### Методы и приемы:

Словесный — беседа, рассуждения, рассматривание, худ. слово: загадка.

Наглядный — макеты жилища, картины жилищ людей других наций.

Практический — рисование домов.

#### Ход:

Сегодня мы с вами отправимся в музей, чтобы совершить путешествие в прошлое жилища. Мы узнаем, где живут сейчас; на чем готовили еду раньше и теперь. Почему человек всегда благоустраивал свое жилище.

*Слышится плач домовенка Кузи.*

- Кузенька! Почему ты так горько плачешь?

- Ой, горе какое. Прихожу я сегодня в музей, а все макеты жилища разбросаны.

- Ну, не плачь. Сейчас все поднимем, поставим на места.

- Поставить то я бы сам поставил, да в какой последовательности они стояли не помню (плачет).

- Давайте, ребята, поможем Кузеньке. Догадаемся, где люди жили раньше?

В пещерах. Почему? Потому что не было машин, инструментов, люди не умели обрабатывать дерево, делать кирпич. В шалашах. А сейчас люди живут в шалашах? Нет. Почему? Когда они ими пользуются? Когда идут в походы? Из чего сделан шалаш? Из прутьев. Люди построили шалаш, почему не остались жить в пещере? Камни могут обвалиться, сыро, темно, страшно. А почему шалаш лучше? Подует сильный ветер, шалаш их спасет?

Нужно колышки крепче прибить в землю. Но в шалаше зимой было холодно жить, не было дверей, окон. И человек задумался. Шло время — появились инструменты, научились люди обрабатывать дерево. И человек понял, что из дерева можно сделать множество разных предметов (дома,

дачи, мебель и т. п.) Он построил деревянный дом. Чем он удобен? В нем есть и окна, и двери, и крыша, и печь... А маленьким детям можно пользоваться печкою без присмотра родителей? Нет. А почему? Ответ детей. - Вот видишь, Кузенька, мы научили тебя и печку топить. Оставайся с нами. Дети садятся за столы (соедините точки на листе бумаги, и вы получите изображения вам знакомых предметов. Что получили? Дома. Подарите красивые дома Кузе (дарят, Кузя прячет их в сундучок).

А теперь игра «Назовите профессию строительную» (в кругу с мячом). Варианты: бульдозерист, архитектор, слесарь, электрик, крановщик, маляр, штукатур, плотник, сантехник, жестянщик, сварщик, стекольщик, стропольщик...

Дети, мы с вами много читали о том, что есть люди других национальностей, у них свои жилища и строят они их в зависимости от климатических условий в которых они живут, рассматривали и картинки в книжках.

Подойдите к столу и возьмите картинки тех жилищ, о которых вы знаете и хотите рассказать. Очень холодно зимой на севере Канады. В этом краю живут в своих иглу эскимосы. Иглу — это домик. Он построен из снежных глыб. В иглу все из снега: и лежанка и мебель. А вместо стекол льдинки. Это домик — юрта. Она нужна монгольским пастухам. Они пасут скот сегодня — здесь, а завтра — там. Разберут свои складные домики юрты, погрузят на телегу и поехали. А это бамбуковые дома. Такие можно увидеть во Вьетнаме. В этих домах все из бамбука, а крыша из листьев бамбука. Это яранга — жилище чукчей. Это дома из шестов, покрытые оленьими шкурами. В железной печурке трещит огонь, где варится оленина. Удобен деревянный дом, но все же люди не остановились на этом и в больших городах люди строят многоэтажные дома. Почему в деревнях люди строят маленькие деревянные дома, а в городах многоэтажные? Потому что в городах живет много народа, а в деревнях мало.

**Символом русской избы является русская печь.** Вот здесь у нас макет русской избы. В русской избе все деревянное: пол, стол, скамейка. А это кадка, в ней люди мочили яблоки, солили огурцы и капусту. А что это за старинный предмет? Прялка. Люди пряли шерсть и вязали из нее носки и варежки. А это? Половики. Люди в старину сами их ткали, а теперь у нас на полу лежат красивые ковры. А для чего нужна печь в доме? Чтобы было тепло, уютно, пироги печь. А еще для чего? В печи готовили еду и себе, и домашним животным. Сушили одежду и обувь, ягоды и грибы, мелкую рыбешку. На ней можно было спать. Там есть лежанка. А сколько много забавных историй рассказано на русской печи, сказок. Дети любили наблюдать за работой родителей, глядя на них с печи. А уж когда заболит кто-нибудь, ложились на лежаночку и прогревались, лечились от простудных заболеваний.

Во многих сказках упоминалось о русской печке, назовите их? (Жихарка, По шучьему велению, Трое из Простоквашино и т. д.).

Много пословиц и поговорок о печи есть Назовите их? («Мала печка, да тепленька», «Хорошая печь — гордость печника и хозяина», «Что есть в печи - на стол мечи»).

А теперь давайте вспомним на чем готовил еду первобытный человек? На костре. Да, поэтому мясо, которое они жарили на костре, было черным, подгорало и было неприятное на вид. Шло время, человек стал пользоваться печкой. Но в печь шло много дров, она занимала много места в доме. И люди изобрели керосинку. А из чего получают керосин? Из нефти. Во внутрь наливают керосин, поджигают, ставят кастрюлю на подставку. Быстро и удобно. Когда я была маленькой, то моя мама готовила еду вот на такой керосинке. Шло время, менялись бытовые приборы для приготовления пищи. Отгадайте мою загадку, и вы узнаете на чем я дома готовлю еду. «Четыре синих солнца есть у меня на кухне, четыре синих солнца горели и потухли. Пospели щи, шипят блины до завтра солнца не нужны» (Газ. плита) Да, я дома готовлю еду на газовой плите. А почему у газовой плиты есть огоньки? Стоит в кухне газовая плита. У нее 4 конфорки, 4 пластмассовых краника, длинная металлическая труба. Кто же здесь главный? Краники? Нет. Труба? Нет. Конфорки? Нет. Газ в трубе. Но откуда газ появился в трубе? Слушайте. Если бы вы стали маленькими такими, как мальчик-с-пальчик и как бы по дорожке побежали бы вдоль трубы (показываю). Сначала бы она вела тебя на улицу, потом дорожка повела бы вас под землю, потом бы снова оказалась на улице. Бежали бы вы мимо лесов, полей, городов, деревень, затем нырнули бы глубоко под землю, где скопился природный газ. Глубоко под землей хранится природный газ. Отовсюду шли люди, чтобы полюбоваться этим чудесным огнем. Они в земле своих хижин рыли ямки, вставляли в ямки тростинки, подносили лучинку, огонь вспыхивал, на водяном пару готовили еду. Земля была богата газом, который сам собой выбивался наружу. Люди стали бурить землю спец. Машинами, ставить скважины и сильными насосами качать газ из - под земли. Вот газ в настоящее время работает на нас. Очень быстро варится суп и пекутся пироги в духовке. Это электрическая плита, на ней тоже готовят пищу. Она от электричества. Что это за предмет? Микроволновая печью.

Эта печь удобная, она работает по спец. Программе. Включаешь кнопку, ставишь еду, и она быстро подогревается. Вот как совершенствовалось жилище человека и вместе с ним совершенствовались бытовые приборы. Кто знает, может быть, пройдет время, вы станете взрослыми, и кто-нибудь из вас изобретет новый бытовой прибор или построит необычный дом. Мы будем радоваться за вас!

Использованная литература:

1. Дыбина, О. В. Из чего сделаны предметы: Игры - занятия для дошкольников / О. В. Дыбина. - М.: ТЦ Сфера, 2015. – 128 с.
2. Дыбина, О. В. Творим, изменяем, преобразуем: Игры - занятия с дошкольниками / О.В. Дыбина. - М.: ТЦ Сфера, 2015. – 128 с.

## **Игра занятия – путешествия «Как появилась книга»**

**Тема:** «Как появилась книга».

**Цель:** ознакомление детей с историей создания книги путем расширения представлений о мире.

**Задачи:**

**Образовательные задачи:**

1. Способствовать стимулированию познавательно-исследовательской деятельности через исследование свойств природных материалов.
2. Содействовать активизации диалогической речи, обогащению активного словаря в ходе прослеживания истории трансформации книги.
3. Закреплять свойства природных материалов: песка, воды и глины.
4. Способствовать ознакомлению с приёмами письма на глине, шёлке, бересте и принципом раннего книгопечатания.

**Развивающие задачи:**

1. Развивать у детей творческое воображение путем использования активных форм обучения.
2. Развивать познавательный интерес.

**Воспитательные задачи:**

1. Воспитывать интерес к познанию предметного мира.
2. Воспитывать умение бесконфликтного взаимодействия.

**Здоровьесберегающие задачи:**

1. Создать положительную психологическую атмосферу.
2. Снижать мышечные зажимы, тревожность.

**Образовательные области:**

Социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, художественно – эстетическое развитие, физическое развитие.

**Методы и приёмы:**

Диалог, рассказ, просмотр изображения на слайде, элементы экспериментирования, ситуация погружения, ситуации успеха, поощрение.

**Оборудование:** «машина времени», клинки, глина, вода, песок, доски для лепки, ёмкости для песка и воды, палочки, шёлк, кисти, гуашь, поставки для кисти, мольберты, образцы китайских иероглифов, книжная выставка, лэпбуки, печати, книжные страницы, береста, мультимедийный проектор, ноутбук.

**Планируемые результаты:**

- ребенок позитивно настроен: снижен уровень нервно-психического напряжения, преобладают положительные эмоции;
- ребенок заинтересован выбранным содержанием и видом деятельности и поддерживает устойчивый интерес в течение организованной деятельности;
- ребенок конструктивно взаимодействует со взрослым и сверстниками, способен выстраивать диалог со взрослым и сверстниками в процессе

общения, использует речь для построения высказываний, проявляет творчество в различных видах деятельности;

- ребенок пытается самостоятельно делать аргументированные выводы.

### Ход деятельности:

**Воспитатель:** - Здравствуйте, ребята! Как я рада вас видеть. Посмотрите, что у меня есть. Как вы думаете, что это такое? (*Ответы детей*).

- Совершенно верно – это флешка. Она умеет хранить много-много разной информации, а комната, в которой мы находимся, называется Центром хранения данных. Здесь хранятся данные обо всем!

- Ребята, а вы любите путешествовать? (*Ответы детей*).

- Замечательно. Тогда разрешите пригласить вас в необычное путешествие - путешествие в ПРОШЛОЕ СОЗДАНИЯ КНИГИ.

- Скажите, а вы знаете, как появилась книга? Хотите это узнать? Тогда отправимся в прошлое. Как нам туда попасть? (*Ответы детей*)

- Правильно, мы с вами отправимся в прошлое на «машине времени». Открою вам секрет: она перед вами. Включите нам, пожалуйста, «машину времени». Мы хотим попасть в прошлое.

*(Помощник включает «машину времени» световой и звуковой сигнал.*

*Воспитатель берет «волшебную палочку»).*

- Ребята, заходите в «машину времени», только смотрите, здесь идут потоки информации, старайтесь на них не наступать. Договорились?

*(Свет выключается. Дети перемещаются в прошлое, стоя в кругу).*

**Воспитатель:** - Прошлое книги началось со страны, которая называется Египет. Там открыли первую книгу. Туда мы и переместимся. Передаем друг другу нашу волшебную палочку - перемещалочку.

*(Дети передают палочку по кругу).*

### **(ПРЕЗЕНТАЦИЯ ЕГИПЕТ)**

- Какие молодцы, посмотрите (*воспитатель обращает внимание детей на экран*) мы с вами попали в древний Египет (*звучит музыка древнего Египта*).

Пирамиды, фараоны,  
Сфинксы, древние жрецы –  
Это символы Египта,  
Древней сказочной страны.

- Египет — это необычная и загадочная страна: она омывается морями с красивыми рыбами, её пересекает великая река Нил, там есть горы и пустыни. Этой страной правили фараоны, а помогали им жрецы, они были умными, образованными людьми, умели читать, писать... Ребята, проходите и присаживайтесь за столы.

*(Дети присаживаются за столы, воспитатель — напротив).*

- Для вас на столах приготовлены различные природные материалы, которые жрецы использовали для написания книг. На чем-то же им надо было

писать, правда, ребята? Перечислите природные материалы, которые лежат перед вами. *(Ответы детей).*

- Совершенно верно. Давайте попробуем на них написать. Возьмите деревянные палочки острой стороной вниз и нарисуйте что-нибудь на песке. *(Дети пишут, рисуют)*

- Скажите, ваши изображения видны? *(да)*

- Положите палочки. Представим, что мы свою надпись понесли кому-нибудь почитать. Мы несли и трясли по дороге, потрясите тарелочки.

- Что стало с вашей надписью? *(Ответы детей).*

- Она исчезла. А почему такое произошло? Почему надпись исчезла?

- Потому что песок, какой? *(Сыпучий).*

- Совершенно верно. А теперь, ребята, давайте попробуем нарисовать на воде, опускайте свою палочку в воду и нарисуйте там что-нибудь *(Дети рисуют на воде).*

- Что получается, ребята? *(Ничего).*

- Как же так, а почему? *(Дети отвечают).*

- Вода какая, ребята? Вода жидкая, у воды нет формы, поэтому, то, что вы рисуете - не видно!

- Давайте отодвинем ваш поднос в сторону и возьмем дощечку с глиной. Попробуем написать на глине. Поставьте пять точек, вдавливая глину. Получилось?

- Проверим, можно ли эту информацию сохранить? Отложите в сторону палочки, возьмите свою доску для лепки и потрясите. Что стало с информацией? *(Сохранилась).*

- Она осталась? *(Да).*

- Подуйте на неё. *(Дети дуют).*

- Что с ней стало? *(Надпись сохранилась).*

Да, ребята, вот так диво!

Глина надпись сохранила!

- Значит, глина подходит для того, чтобы писать на ней? *(Да, подходит).*

- Вот к этому же выводу пришли и древние жрецы.

- Давайте посмотрим, как они это делали.

*(Воспитатель демонстрирует фото).*

- Для записи жрецы использовали почти такие же дощечки, на которых они писали, используя деревянные палочки, которые назывались **клинки**.

- Палочкой надавливали, как вы сейчас на глину, и получалось изображение, а после эти пластины обжигали, складывали друг на друга, и получались такие книжные страницы из глины. Вот какой секрет был в древнем Египте.

- Ну что же, вытирайте руки влажной салфеткой, нам пора отправляться дальше, нас ждет другая страна.

*(Приложение № 1, фото 1).*

*(Перемещаются в машине времени под музыку).*

- Сейчас мы окажемся в древнем Китае. *(Передают палочку по кругу).*

- Ребята, следующей страной, куда мы отправились, стал Китай, ведь Китай- родина многих открытий.

### **(ПРЕЗЕНТАЦИЯ «КИТАЙ»)**

- Вот перед нами китайская страна: это Великая китайская стена, это Дворец императора, а это храм Неба. *(Слайды демонстрируются на экране).*

- В Китае люди всегда выращивали чай, рис, а это — китайский Новый Год *(слайд)*, он считается самым главным праздником в Китае.

- А вы знаете, ребята, китайцы много времени уделяли своему здоровью. Поэтому я предлагаю вам сделать китайскую гимнастику.

- Встаньте так, чтобы не мешать друг другу, и повернитесь ко мне лицом. Готовы?

*(Дети вместе с воспитателем под музыкальное сопровождение выполняют релаксирующие упражнения).*

- Руки опустите вниз, ноги на ширине плеч.

- Сначала поприветствуем солнце. Руки медленно поднимаем вверх и опускаем вниз.

- Китайцы очень любят зонтики, поэтому превратимся в зонтики. Какие красивые зонтики!

- А теперь станем с вами деревьями, высокими и стройными! Руки соединили, взяли ногу и поставили стопу на колено, удерживаем равновесие, поддержали чуть-чуть и опустили.... молодцы.

*Наклонимся вниз, поднимаем руки вверх и говорим «х-х-х-ха!».*

- А теперь предлагаю вам пройти в китайскую книжную мастерскую и присесть на ковер, на подушки, потому что в Древнем Китае было принято работать, сидя на полу. *(Присаживаются на ковер).*

- История древней книги в Китае была очень интересной: сначала китайцы писали на шелке,- это такая нежная ткань, её нарезали маленькими кусочками и потом эти странички сшивали, получались шелковые книги.

- Я предлагаю вам стать создателями шелковых страниц, и написать на них специальные символы, которые называются иероглифы. Повторите за мной — иероглиф!

- Вот это — горы, этот иероглиф означает — человека, а это — рисовое поле.

- Я предлагаю вам написать понравившийся иероглиф на шелковых страницах.

- Возьмите кисточки и начинайте работать! *(Дети рисуют, попутно воспитатель уточняет, что пишут дети, хвалит их).*

- Какие вы молодцы, ребята. Положите кисточку на подставку, возьмите влажные салфетки, вытрите руки.

- Я открою вам секрет: китайцы - очень изобретательный народ, и следующим, что они изобрели - была бумага. Но о ней мы поговорим в другой стране и в другом времени?

- Проходите в нашу «машину времени»!

*(Перемещаются с палочкой в «машине времени» под музыку).*

**(ПРЕЗЕНТАЦИЯ «СОВРЕМЕННАЯ РОССИЯ»)**

- Мы с вами перенеслись в современный мир. Флаг какого государства вы видите на экране? А город узнали?

*(Ответы детей).*

-Я приглашаю вас посетить книжную выставку, где мы познакомимся с самыми разными книгами.

-История книги на Руси начинается с этого предмета. Подскажите, что это такое? *(Береста).*

-Именно бересту наши предки использовали в далёком прошлом. Позже появилась бумага, и были созданы печатные книги.

-Обратите внимание: перед вами очень старая книга, написанная ещё на старославянском языке. Ей, ребята, больше 150 лет.

-А это современные книги: художественные, исторические... Есть книга с шёлковым переплётом и даже с золотыми страницами...

-А такие красивые книги мы читаем с вами сейчас. Вы знаете, как нужно обращаться с книгами? *(Их надо беречь! Нельзя рвать, рисовать на них, загибать страницы).*

-Совершенно верно. Посмотрите, ребята, у меня в руках необычная книга. А необычна она тем, что мы её сделали сами. Называется она **лэпбук**. В нём разная информация о книгах: истории их создания, загадки, сказки и поговорки. Только книга эта не закончена, в ней недостаёт нескольких страниц. Помогите, пожалуйста, мне завершить их оформление. С этой целью приготовлены печати, которые помогут нам закончить работу. *(Воспитатель благодарит детей за помощь).*

-Ребята, я хочу вам задать очень важный вопрос: скажите, а как же сохраняют информацию в наше время?

-А где ещё можно её сохранять? *(На дисках, в компьютере, в письмах).*

-Ребята, сегодня на адрес нашего детского сада пришло видео письмо.

*(Дети подходят к экрану. Рефлексия.)*

**(Видео письмо из Центральной районной детской библиотеки)**

**Библиотекарь:** - Здравствуйте, ребята! Меня зовут Анастасия Алексеевна. Я живу в городе Строитель и работаю в Центральной районной детской библиотеке. В данный момент я нахожусь у себя на работе. А вы сейчас где?

*(Ответы детей).*

- Расскажите, что сегодня интересного было у вас в детском саду?  
*(Ответы детей).*

-У вас очень интересно, вы все очень умные и хорошие ребята, но извините, мне пора идти работать дальше, так что всего вам хорошего, слушайте своих воспитателей! Ждем вас в нашей библиотеке. До скорой встречи!

**Воспитатель:**- Вот и подошло к концу наше путешествие. Мне с вами было очень интересно! А вам понравилось наше перемещение в ПРОШЛОЕ СОЗДАНИЯ КНИГИ? (*Ответы детей*).

-Тогда давайте вместе с вами произнесём слова «Мы – молодцы!!!» (*3 раза с разной силой голоса*).

-Спасибо вам большое! В память о нашей встрече хочу подарить книги, которые пополнят вашу групповую библиотеку. До новых встреч! Наша «машина времени» работает круглосуточно!!!

Использованная литература:

1. Дыбина, О. В. Из чего сделаны предметы: Игры – занятия для дошкольников / О. В. Дыбина. - М.: ТЦ Сфера, 2015. – 128 с.
2. Дыбина, О. В. Что было до...: Игры – путешествия в прошлое предметов для дошкольников / О.В. Дыбина. - М.: ТЦ Сфера, 2015. – 160 с.
3. Дыбина, О. В. Творим, изменяем, преобразуем: Игры – занятия с дошкольниками / О.В. Дыбина. - М.: ТЦ Сфера, 2015. – 128 с.

### **Игра – путешествие**

#### **«История возникновения посуды» с использованием музейной педагогики для детей подготовительной группы**

**Программное содержание:**

- Познакомить детей с историей посуды, процессом ее преобразования человеком.
- Научить понимать, что человек создает посуду для облегчения своей жизнедеятельности.
- Закрепить умение узнавать посуду из глины, дерева, стекла, пластмассы, металла и их признаки.
- Развивать воображение, внимание, тактильное восприятие.
- Вызвать интерес к предметам рукотворного мира прошлого, желание беречь их.

**Материал:**

- Выставка посуды из глины, дерева, стекла, пластмассы, металла (народно – прикладное творчество).
- Деревянные лопатки на каждого ребенка, гуашь, кисти

**Предварительная работа:** чтение произведений Чуковского «Федорино горе», Дж. Родари «Чем пахнут ремесла», наблюдение за использованием посуды дома и в детском саду. Анализ ситуации (Почему посуда разбилась, почему испачкалась, закоптилась, почему чайная чашка внутри покрывается коричневым налетом, почему на печку нельзя ставить стеклянную или деревянную посуду, почему стакан может лопнуть, если в него налить кипятка). Рассматривание картинок с изображением посуды разного вида; знакомство со свойствами глины, дерева, стекла; рисование посуды, лепка посуды из глины; загадки. Знакомство с правилами обращения с посудой, дежурство, правила поведения в общественных местах.

## Ход ООД

*Дети в мини - музее, где оформлена выставка посуды.*

### Воспитатель:

Ребята, сегодня мы с вами находимся в чудесном мире предметов, без которых наша жизнь не возможна. Посмотрите вокруг, как вы думаете, о чём мы будем говорить? Дети смотрят на выставленную посуду. (О посуде)

**Воспитатель:** Отгадайте загадки про посуду.

1. И шипит, и кряхтит  
Воду быстро кипятит,  
Он наелся угольков,  
Вот для нас и чай готов.  
Кран на брюхе открывает,  
Кипяточек разливает. (*Самовар*)
2. Носит воду  
Хозяину в угоду.  
При нем живет.  
Пока не упадет. (*Чашка*)
3. Непрístupная на вид.  
Подбоченившись стоит.  
А внутри-то, посмотри  
Угощение внутри! (*Сахарница*)
4. Если я пуста бываю,

Про себя не забываю.

Но когда несу еду.

Мимо рта я не пройду. (*Ложка*)

1. Она бывает глубока.  
Она бывает мелка.  
Однако, это не река. (*Тарелка*)
2. Чайника подружка  
Имеет два ушка, варит кашу, варит суп.  
Скажите, как её зовут... (*Кастрюля*)
3. Если хорошо заточен,

все легко он режет очень –

Хлеб, картошку, свеклу, мясо,

Рыбу, яблоки и масло. (*Нож*)

1. Среди ложек я полковник.  
И зовут меня... (*Половник*)

**Воспитатель:** Назовите, одним словом, все эти предметы. (*Ответы детей*).

**Воспитатель:** Правильно. Это все посуда. В нашем музее будет несколько экспозиций. Мы будем делать остановки у каждой из них. Скажите, для чего нужна посуда?

*(Для приготовления пищи, чтобы из нее есть, пить, аккуратно кушать).*

**Воспитатель:** Знаете ли вы пословицы и поговорки о посуде?

**Дети.**

- В дырявой посуде вода не держится.
- Если за едой не наелся, не наешься, облизывая посуду.
- Сухая ложка рот дерёт.
- Без ножа хлеба не разрежешь.
- Решетом воду мерить - потерять время.
- Ложкой море не вычерпнешь.
- Какую чашу другу налил, такую и самому пить.
- Пока не поешь каши из одной чаши - так и человека не узнаешь.

**Воспитатель:** Что служило посудой древним людям? (*Палочки, ракушки, листья, камни*). Да, все правильно. До появления посуды люди пили прямо из водоемов, брали пищу руками. Первой посудой древним людям служили плоские камни, раковины, скорлупа плодов, веточки, листья. Постепенно человек научился делать посуду из материалов, который находил в природе. – Деревя, камня, глины.

**Воспитатель:** Из какого материала сделана эта посуда? (*Из глины*). Назовите, какую посуду из глины вы здесь видите? (*Горшки, кувшины, сковороды, тарелки, чашки, вазы*).

Глиняная посуда издавна служила людям. Ее делают из глины – почвы, которая во влажном состоянии становится вязкой, как тесто. Глиняную посуду можно ставить на огонь, но она тяжелая и хрупкая. Второе название посуды из глины – керамическая. А сейчас вы увидите, как гончар на гончарном круге из глины лепит кувшин. (*Видео*).

Одним из древних материалов для изготовления посуды было дерево. В нашей стране до сих пор пользуются деревянной посудой изготовленной в Хохломе и расписанной хохломскими мастерами.

- Какую посуду вы видите на стенде? (*Показ – ложки, миски и т.д.*)

**Воспитатель:** Дети, я взяла из детского сада деревянные лопатки, которые мы с вами покрыли золотистой краской, но не раскрасили. Давайте это сделаем сейчас. Распишем лопатки хохломской росписью. Но сначала давайте поиграем в игру.

**Игра «Назовите, какая это посуда»**

- если она изготовлена из дерева – деревянная;
- из стекла – *стеклянная*;
- из стали – *стальная*;
- из чугуна – *чугунная*;
- из глины – *глиняная*;
- из керамики – *керамическая*;
- из фарфора – *фарфоровая*;
- из пластмассы – *пластмассовая*.

**Воспитатель:** Молодцы! Давайте раскрасим наши лопатки.

**Пальчиковая гимнастика**

Раз, два, три, четыре, (*хлопки в ладоши*.)

Мы посуду перемыли: (*Одна ладонь скользит по другой по кругу*.)

Чайник, чашку, ковшик, ложку (*Загибать пальчики по одному, начиная с большого.*) И большую поварёшку.

Мы посуду перемыли, (*Одна ладонь скользит по другой.*)

Только чашку мы разбили, Ковшик тоже развалился, Нос у чайника отбился. Ложку мы чуть-чуть сломали. (*Разгибать пальчики по одному, начиная с большого.*)

Так мы маме помогали. (*Хлопок в ладоши.*)

### **Физминутка «Капитан – краб «Делай – так!»**

**Воспитатель:** Переходим к следующему столу. Какая здесь посуда? (*Стеклянная*). Какую посуду из стекла вы здесь видите? (*Банка, стаканы, бокал, бутылка*). В стеклянной посуде прекрасно видно ее содержимое. Какие недостатки у стеклянной посуды? (*Она хрупкая, при ударе может разбиться*). Но люди научились изготавливать огнеупорное стекло. Посуду, из очень прочного стекла можно ставить на огонь.

**Воспитатель:** Как готовили стекло? (*Его варили в глиняных горшках, а затем мастер-стеклодув выдувал стеклянные изделия на подобие мыльных пузырей*). Труд мастера был очень тяжёлый. Как в наше время готовят стекло? Сегодня на стеклянных заводах стоят мощные и умные машины, которыми человек только управляет, а всю тяжелую работу они делают сами.

Какая посуда на этом стенде? (*Пластмассовая*). Из чего изготавливают пластмассовую посуду? (*Из пластмассы*). Она может быть матовой и прозрачной.

Какую посуду из пластмассы вы видите на стенде? (*Ведро, банка, хлебница, солонка, тарелка, стакан, салфетница*). Можно ли готовить в пластмассовой посуде? (*Нет, горячие продукты наливать и класть в пластмассовую посуду нельзя, т.к. она может расплавиться или начнет выделять ядовитые вещества*).

А вот и последний стенд. Какая посуда на нем? (*Бумажная*). Из чего сделана бумажная посуда? (*Она сделана из специального картона, который не пропускает влагу*). Какая бумажная посуда находится на стенде? (*Стаканчики для сока, чая, мороженого, одноразовые тарелки*). В бумажных тарелках с прокладкой из фольги выпускают молоко, кефир, йогурты.

**Воспитатель:** А сейчас закройте глаза, а когда откроете, то здесь в музее появится посуда, которая расскажет вам о себе. (*Музыка*).

### **Дети в шапочках посуды:**

**Ложка:** Вы меня узнали сразу,  
Ложкой все зовут меня.

Если вы за стол идете

Не забудьте про меня.

**Вилка:** Вы не узнали? Это я.

Вилкой все зовут меня.

С ножиком часто дружу я.

**Нож:** Мой папа острым камнем был,

Он резал все подряд.

И очень верным другом был,

Помочь всегда был рад.

**Чайник:** То в стороне стою молчком

Здрав носишко вверх.

То угощаю всех чайком.

И для вас я приготовил

Вкусный чай у вас в группе.

**Воспитатель:** Вот и закончилась наша экскурсия.

В каком музее мы были? Что запомнилось? Возвращаемся в детский сад.

Использованная литература:

1. Дыбина, О. В. Что было до...: Игры – путешествия в прошлое предметов для дошкольников / О.В. Дыбина. - М.: ТЦ Сфера, 2015. – 160 с.
2. Электронный ресурс <https://multiurok.ru/index.php/files/igra-puteshestvie-istoriia-vozniknoveniia-posudy-s.html>

### Пояснительная записка

*Данный материал способствует повышению эффективности работы, направленной на формирование у дошкольников представлений о создании и изменении предметов человеком.*

#### **Педагогическая технология «Путешествие по «реке времени»**

Технологию «Путешествие по «реке времени» автор Короткова Надежда Александровна, можно использовать в познавательно-исследовательской деятельности детей старшего дошкольного возраста. Предлагается использовать дидактическое пособие – панно «Река времени». Термин «река времени» придуман не Н. А. Коротковой, она позаимствовала его у английского писателя Дональда Биссета, придумавшего его для повести-сказки «Путешествие дядюшки Тик-Так».

Технология «путешествие по «реке времени» направлена на освоение временных отношений (представлений об историческом времени – от прошлого к настоящему); развивает целостное восприятие мира, логическое мышление, устанавливает причинно-следственные связи, последовательность развития мира по каждому направлению.

Путешествия «по реке времени» – одна из наиболее интересных и доступных игровых форм представления детям целостной картины мира. Именно она позволяет дать детям представления об историческом времени; осознанно находить связи, отношения между явлениями окружающего мира и фиксации этих связей как своеобразного результата собственной деятельности. Игры-путешествия можно использовать в НОД, в самостоятельной деятельности детей, а также в образовательной деятельности в режимных моментах.

Дидактическое пособие «река времени» – это длинный лист (вначале это могут быть обои или склеенные листы ватмана, примерным размером 50х160 см или 60х18), в нашем случае магнитная доска, на котором полосой синего цвета во всю длину обозначена река. Вдоль «реки времени» намечаются несколько «остановок», с нестрогими, интуитивно понятными детям названиями. К примеру: «древность» - «старина» - «наше время». «Древность» – это эпоха древнего мира первобытных людей; «старина» – примерно мир средневековья и чуть позже, «наше время» - современный мир, может быть и будущее.

Карта-панно «река времени» символизирует линейное движение исторического времени: от прошлого к настоящему. На панно заранее наклеиваются небольшие иллюстрации— «метки» каждой остановке во времени. Такими символами - «метками» являются изображения человека в типичной для исторической эпохи среде (например, кочевники у костра и шалаша, жители средневекового города-крепости, обитатели современного города). Возможны и другие метки символы – может жилища или еще что-то характерное для определенной исторической эпохи.

Остановки на «реке времени» от мероприятия к мероприятию обживаются — заполняются соответствующим иллюстративным материалом. Где это возможно, рассказ и обсуждение следует подкрепить не только иллюстрациями, но и реальными старинными вещами, которые можно исследовать, попробовать в действии (например, определить, удобно ли было пользоваться для письма гусиным пером или ручкой с пером с чернилами). Такие картины-иллюстрации используются многократно.

Также понадобятся аналогичные по тематике (но в большем количестве и разнообразии) одноразовые картинки - «метки» для наклеивания на панно (размер картинок примерно 6 х 8 см или 7 х 10 см). Можно делать прямоугольной формы, но интереснее вырезать по контуру, общая картинка времени становится более живой, не выставочной.

Технология строится на следующих принципах:

- Принцип доступности, который предполагает отбор таких фактов, явлений, которые понятны детям старшего дошкольного возраста.
- Принцип наглядности - предусматривает подбор демонстрационного и раздаточного материала.
- Принцип эмоционального восприятия информации - позволяет использовать некоторые события, которые могли бы захватить детей и вызвать у них интерес.

Возможно использовать следующие методы:

#### 1. Словесный метод.

- Рассказ, беседы, чтение, объяснения, уточнения, пояснения, вопросы поискового характера, использование грамзаписей.
- Этот метод помогает лучше осмыслить жизнь того времени, с которым знакомятся дети, способствует выражению своей точки зрения, развивает память, кругозор, речь, словарный запас.

#### 2. Наглядный метод.

- а) Рассматривание сюжетных и предметных картинок, иллюстраций.
- б) Схемы, модели, алгоритмы, знаки, таблицы. Использование видеофильмов и диафильмов.
- в) Составление и оформление макетов.

Данный метод способствует развитию эмоционального отклика, яркому восприятию, умению выражать свои чувства и мысли.

#### 3. Практический метод.

- Экспериментирование, опыты, изготовление поделок, знакомство со способами действия.

#### 4. Игровой метод.

- Дидактические, сюжетно-ролевые, режиссерские, подвижные игры, игры на развитие умственной компетенции.

Знакомство детей с рекой времени начинается с чтения произведения «Путешествие дядюшки Тик-Так» английского писателя Дональда Биссета.

Надежда Александровна предлагает в первый год использовать тематику путешествий на примерах материальной цивилизации: история

жилища, транспорта и т.д., а также собственной линии жизни ребенка, истории своей семьи. Например, каким я был сейчас, каким я буду в будущем. (Слайд с темами)

#### Примерный алгоритм проведения путешествия по «Реке времени»

- Обсуждение реального или вымышленного события
- Постановка цели исследования (узнать)
- Анализ-сравнение, активное обсуждение демонстрационного иллюстративного или предметного материала
- Работа в подгруппах: сортировка и закрепление мелких иллюстраций на панно «река времени»
- Сборка общей таблицы, сопоставление результатов исследования
- Вывешивание таблицы на стене группового помещения
- Дополнение таблицы детьми в самостоятельной деятельности

Я предлагаю отправиться со мной в путешествие по реке времени и хочу показать несколько упражнений, которые можно проводить с детьми.

А вы любите путешествовать? А куда скажите? Тогда я предлагаю вам отправиться в путешествие по «реке времени». Да, именно по реке, оказывается, течет не только вода, но и время. Садимся поудобнее в наши скоростные лодки и в путь.

-Ой, мы, кажется, попали в водоворот времени. Я слышу странные звуки, это осветительные приборы просят нас о помощи. Давайте поможем каждому из них вернуться в свою эпоху.

- Впереди видна остановка, интересно, как она называется? («Древний мир»).

Отгадайте загадку:

Накормишь – живет

Напоишь – умрет.

Как вы думаете, что это? В какую эпоху костер «служил» для людей освещением? Как еще древние люди использовали костер?

Пожалуйста поместите картинку с костром на «Реку времени» возле метки «древний мир»

Время движется, а мы вместе с ним. Следующая наша остановка «Русская старина».

Под нее девицы пряли,

Ей работу освещали.

Песню пели, славно... чинно

А зовут ее ...(лучина)

Много ли дает она света? Удобно ли было ею пользоваться?

Лучину помещают рядом с меткой «Русская старина».

Посмотрите, как волнуются остальные предметы. Мы приблизились к последней нашей остановке «Современный мир». Я вам буду загадывать загадки, а вы отправлять отгадки «домой».

1. Чудеса на потолке

Повисло солнце на шнуре.

2. На столе грибок на ножке,

В шляпке солнышка немножко

Чудо кнопка на боку

Я нажать ее могу.

3. Батарейка – поводок

Свет возник и нам помог.

Молодцы, хорошо справились с заданием.

Интересно, а как осветительные приборы будут выглядеть в будущем?

**2. Вед:** Далеко ли близко ли, высоко ли низко ли -

точно знаю только, что среди холмов

тяжкими трудами, сильными руками

Был построен город, город – мастеров.

Чтение отрывка из художественного произведения (из книги)

- В этом царстве-государстве жил-был царь. И было у царя множество слуг.

Да не простых прислужников, а разных мастеров: и столяров, и гончаров, и

портных. Любил царь, чтобы и платье у него лучше, чем у других, было

сшито, и посуда хитрее расписана, и дворец резьбою украшен. Мастеров в

царском дворце видимо-невидимо было.

**Вед:** Кто был совсем внимательным,

Собранным, старательным,

С таким по «Реке времени» нам точно по пути,

Скажите мне ответственно, скажите мне уверенно.

Нам к **старине** иль к **древности** отрывок отнести? (ответы)

**Вед:** А почему решили вы, что это старина? (ответы)

**Вед:** Поставим иллюстрацию на яркое панно,

Пускай страна прославится, а с нею заодно –

И столяры, и плотники, портные, кузнецы-

Такие вот работники и строили дворцы!

*Размести книгу на реке времени.*

**3. технология «Кейс-иллюстрации».** В течении недели наши дети вместе с

родителями выполняли творческое задание – подбирали картинки и

иллюстрации для кейса «Одежда на все времена». Отправляясь в пятничное

путешествие по «реке времени» дети доставая из кейса иллюстрации

обосновывают к какому времени относится и располагают на реке времени.

Дети выходят берут иллюстрации и рассказывают в стихотворной форме.

1 карточка. Вот старинный сарафан,

сверху душегрея,

Вязь с узором на карманах,

В ярких бусах шея!

Курск, Воронеж, Кострому

узнаем по ним мы

Так прославили страну русские костюмы! (прикрепляет к реке

времени и садится)

2 карточка. Офисный стиль – элегантно и модно,

Чтобы на службе было удобно.

- Им сослуживцы чтоб любовались,  
Но чтоб от дела не отвлекались. (прикрепляет)
- 3 карточка. Если бы не было школ,  
До чего человек бы дошел.  
Он ходил бы вот так и поныне,  
Вместо айфона была бы дубина.
- 4 карточка. На дворе тридцатый век,  
Изменился человек-  
И в одежде, и в жилище,  
И в мечтах, и даже в пище! (прикрепляет и садится).

#### **4. Рассматривание портретов.**

Посмотрите на эти портреты.

Расскажите, в чём люди одеты.

И в какие времена рисовали,

Какие материалы употребляли.

1 реб. В древнем мире люди на скалах портреты рисовали

Для работы уголь черный выбирали,

2 реб. Ну а в Древней Греции - это уж потом, -

Рисовали глиной, смешанной с желтком.

И портреты красками яркими блистали,

Потому что в Греции краски создавали.

Юные художники - большие мастера.

А нам, пожалуй, дальше отправиться пора.

3 реб. В эпоху Возрождения мы приоткроем дверь -

Увидим мы портреты художников теперь-

Смешают глину с лаком - и вот готов портрет!

Хоть краски стоят дорого, но им износу нет!

4 реб. А нынешним художникам темпера и гуашь,

И акварели сочные и чёткий карандаш,

Сегодня дарят химики, учёных целый полк,

Они такие умники, и в красках знают толк.

(оформляют мини-макеты)

А теперь прикрепите ваши мини-макеты на реку времени к той исторической эпохе к какой они относятся. (прикрепляют)

#### **5. Фотосессия.**

Вед: А сейчас с ребятами затею я игру,

И атрибуты времени в игру свою введу,

Возьмем приметы времени, потом распределим,

И с ними фотосессию на память совершим.

Подходите дети выбирайте себе атрибуты какого –то времени, наряжайтесь,

берите рамку, а я буду фотографом и сделаю фото на память.

(фотографирует)

Спасибо, присаживайтесь.

**Заключение:**

Я показала вам технологию,  
Так подходящую к нашим условиям,  
В ней все понятно, и все логично  
Она развивает детей отлично.

Литература

1. Короткова Н.А. Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста, М: Линка-Пресс, 2007
2. «Что было до...» Дыбина О.В. игры-путешествия в прошлое предметов. – 2-е изд., испр. – Москва: Творческий центр Сфера, 2014. – 160с.
3. «Рукотворный мир» Дыбина О.В. Творческий центр Сфера,

**Пояснительная записка**

*Данный материал предназначен для проектирования взаимодействия педагога с детьми и их родителями по формированию представлений об истории создания предметов.*

**Примерное перспективное планирование темы  
«Путешествие в прошлое предметов»  
в группах старшего дошкольного возраста**

<i>Дата</i>	<i>Работа с детьми</i>	<i>Работа с родителями</i>
Октябрь	<p>«Путешествие в прошлое счетных устройств» Задачи: Познакомить детей с историей счетных устройств, с процессом их преобразования человеком; развить ретроспективный взгляд на предметы рукотворного мира; активизировать познавательную деятельность. Рассматривание иллюстраций разных видов счетных устройств (по возможности и самих счетных устройств). Отгадывание загадок на данную тему, решение задачек. Разучивание считалки. Чтение С. Маршак «Веселый счет» «Игра – путешествие в прошлое счетных устройств» Выставка рисунков счетных устройств «Счетная машинка будущего»</p>	<p>Консультация для родителей на родительском собрании на тему: «Мы изучаем прошлое, зачем это нужно»</p>
Ноябрь	<p>«Путешествие в прошлое ручки» Задачи: Познакомить детей с историей ручки, с процессом её преобразования человеком; активизировать мыслительную деятельность. Рассматривание разных ручек. Просмотр презентации «История появления ручки». «Игра – путешествие в прошлое ручки». Рисование разных видов ручек, существующих в настоящее время.</p>	<p>Рекомендации для родителей «Знакомим детей с историей вещей, которые нас окружают»</p>
Декабрь	<p>«Путешествие в прошлое швейной машины» Задачи: Научить детей понимать назначение предметов, облегчающих труд в быту. Определять особенности этих предметов, устанавливать причинно – следственные связи между строением и назначением предмета, свойствами материала и их характером использования. Просмотр презентации «История создания швейной машины» Игра – путешествие в прошлое швейной машины. Беседа с детьми «Бытовые приборы – наши помощники». Д/игра: «Родственные предметы». Рисование «Какими предметами ты украсишь комнату».</p>	<p>Консультация для родителей: «Бытовая техника и дети»</p>

<p>Январь</p>	<p>«Путешествие в прошлое книги»                  Задачи: Познакомить детей с историей происхождения и изготовления книги; показать, как она преобразовалась под влиянием творчества человека; возбудить интерес к творческой деятельности человека; воспитать бережное отношение к книгам.                  Игра – путешествие в прошлое книги.                  Рассматривание иллюстраций на тему: «Как к нам книга пришла».                  Рисование обложки для книги.</p>	<p>Составление рассказов совместно с родителями: «О моей любимой книжке»</p>
<p>Февраль</p>	<p>«Путешествие в прошлое транспорта»                  Задачи: Развить ретроспективный взгляд на предметы; помочь детям ориентироваться в прошлом и настоящем наземного, водного, воздушного транспорта.                  Игра – путешествие в прошлое транспорта.                  Чтение: С. Михалков «От кареты до ракеты»                  Д/игра: «Транспорт», «Что было – что будет»                  Аппликация: «Транспорт будущего из геометрических форм».</p>	<p>Придумывание ребусов совместно с родителями на тему: «Транспорт»</p>
<p>Март</p>	<p>«Путешествие в прошлое электрической лампочки»                  Задачи: Познакомить детей с историей лампочки; вызвать интерес к прошлому этого предмета.                  Игра – путешествие в прошлое электрической лампочки.                  Чтение: С.Я. Маршак «Сказка про спички»  <b>Познавательно-исследовательская деятельность:</b>                  Сравнение освещения при свече и при электрической лампочки.</p>	<p>Консультация: «Развитие познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста»</p>
<p>Апрель</p>	<p>«Путешествие в прошлое магнитофона»                  Задачи: «Научить детей понимать назначение и функции магнитофона; расширить знания о многообразии музыкальной техники; вызвать интерес к её прошлому.                  Игра – путешествие в прошлое магнитофона.                  Д/игра: Подбери правильно».                  Слушание сказок в аудиозаписи.                  Танцы под музыку.</p>	<p>КВН совместно с родителями «Путешествие из прошлого в будущее»</p>

### Пояснительная записка

В приложении представлен материал, который может быть использован в работе с родителями (законными представителями) воспитанников ДОО в рамках педагогического просвещения.

### Рекомендации для родителей

#### «Знакомим детей с историей вещей, которые нас окружают»

Познакомьте детей с бытовой техникой вашего дома (электрочайник, пылесос, компьютер...). Объяснить правила обращения с ней.

Подготовьте рассказ «История бытовых приборов» (выбор техники по желанию ребёнка).

Поиграйте с детьми в игры:

#### «Вопросы - ответы»:

Для чего нам нужна мебель (бытовая техника, игрушки, посуда, транспорт, одежда, измерительные приборы)?

Из чего сделан стол (машина, вода, стул)?

Как человек узнал свойства предметов? (наблюдал, что дерево плавёт по воде и не тонет, потому из дерева сделали лодку).

«Тонет или не тонет» (в таз с водой опускается расчёска, пуговица, резиновый мяч, ключ, посмотрите, что тонет, а что нет).

#### «Продолжи правильно».

Стекло прозрачное, а пластмасса ... (мягкая, упругая).

Стекло холодное, а пластмасса ..... (непрозрачная).

Стекло хрупкое, а пластмасса ..... (прочная).

Дерево не тонет, а железо..... (тонет).

Дерево лёгкое, а железо..... (тяжёлое).

Металл прочный, а стекло..... (хрупкое).

#### «Узнай на ощупь».

#### «Из чего сделан предмет?»

#### «Четвёртый лишний»:

Пылесос, холодильник, стиральная машина, стол.

Градусник, часы, тарелка, весы.

Кофта, пальто, карандаш, юбка.

Попросите рассмотреть картинки и ответить на вопросы, выполнить задания



### Пояснительная записка

*Представления картотека игр поможет педагогу организовать воспитательно – образовательный процесс с детьми в увлекательной форме и обеспечит наиболее эффективное формирование познавательного интереса к предметному миру, к истории его создания.*

#### КАРТОТЕКА ИГР ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ ДОШКОЛЬНИКОВ С ИСТОРИЕЙ ПРЕДМЕТНОГО МИРА

**Цель:** учить детей ориентироваться в прошлом и настоящем предметов, развивать ретроспективный взгляд на предметы.

##### *«Угадай, какой предмет загадан»*

В сундучке находится какой – либо предмет. Воспитатель называет основные характеристики предмета и просит отгадать, какой предмет загадан.

##### *«Определи время предмета»*

Материал: предметы прошлого и современного времени, карточки синего и красного цвета (или другого условного обозначения прошлого и настоящего времени). Детям предлагается условными карточками определить к какому времени относятся предметы.

##### *«Эволюция вещей»*

На большой карточке нарисованы современные вещи и предметы.

Игрокам предлагается подобрать к ним две маленькие карточки, на которых изображено, как выглядели эти же предметы в прошлом. Если правильно подобрать карточки, то при сложении должна получиться одна геометрическая фигура (круг, квадрат, прямоугольник и т.д.).

##### *«Давай поменяемся»*

Каждый ребенок получает карточку с изображением предмета и говорит, что он умеет делать. Затем дети меняются функциями, т.е. по очереди присваивали к своему предмету чужую функцию и объясняют, как его предмет может выполнить это действие.

##### *«Изобретатели»*

Дети выбирают не глядя любые три карточки из лежащих на столе.

К каждому изображенному предмету на карточке подбирают по три слова, обозначающие функцию, назначение и свойства. Каждое слово обозначается символом, которое определяют сами дети. В конце игры определяют, какими функциями, назначением и свойствами обладает новый предмет.

##### *Игра «Собери пару»*

Материал: набор картинок с предметами прошлого (самовар, кружка, деревянная ложка, чугунок, табурет, сундук, этажерка). Набор современных предметов (стул, стеллаж, комод, чашка, кастрюля, чайник), металлическая.

Воспитатель обращает внимание детей на волшебный сундучок, в котором лежат картинки с изображением предметов прошлого. Предлагает

детям по очереди доставать предметную картинку, называть изображение и найти пару из разложенных картинок подходящую к ней. (например, самовар - чайник, кружка - чашка, табурет-стул, сундук-комод). Каждый ребенок, найдя пару для своей предметной картинки, обосновывает свой выбор.

*«Раньше и теперь»*

Поможет детям познакомиться с предметами быта наших предков, соотнести их с современными бытовыми приборами.

Детям предлагается подобрать старинные предметы аналогичные современным или наоборот (печь - газовая плита, перо для письма и ручка, телега - автомобиль).

*«Найди названный предмет»*

Материал: предметные картинки с изображением одежды, посуды, мебели, игрушек, орудий труда.

Воспитатель просит детей внимательно рассмотреть предметы, назвать материал и объяснить, для чего нужны человеку изображенные предметы. Затем воспитатель предлагает детям отгадать предмет по описанию его признаков. Например, этот предмет сделан из металла и пластмассы, небольшого размера, серого цвета, создан человеком, нужен для того, чтобы резать картон и бумагу (ножницы).

Игровое задание считается выполненным, если отгаданы все предметы.

*«Объедини предметы»*

Воспитатель раздает детям картинки и предлагает найти пару по одинаковому способу использования предметов. Например, веник-пылесос и т. д.

Игра закончится, когда каждый игрок найдет себе пару.

*«Определи место для предмета»*

Материал: сюжетные картинки с изображением людей разных профессий (парикмахера, повара, строителя, врача, музыканта, художника), карточки с изображением орудий труда.

Ведущий раздает игрокам по одной предметной картинке с изображением орудия труда и предлагает детям рассмотреть их и назвать профессию, кто пользуется данным орудием труда. По сигналу ведущего дети находят сюжетную картинку, на которой изображен человек, использующий конкретное орудие труда.

*«Ищу своих друзей»*

Участникам игры предлагается набор карточек с изображением предметов рукотворного мира. Ведущий обращается к игрокам с просьбой найти для его предмета на карточке «друзей», объединяющихся между собой по назначению или функции. Например, «Я – УТЮГ, мои друзья те предметы, которые имеют со мной одинаковую функцию – нагревание».

Игроки среди множества предметных карточек находят «друзей» утюга: камин, электрический чайник, плита и другие.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут собраны все предметные карточки.

*«Можно ли сделать?»*

Взрослый задает проблемные вопросы. Дети дают ответы и аргументируют их. Например, «Можно ли сделать из бумаги зонт?», «Можно ли сделать из стекла сапоги?» и т.п.

*«Угадай, что загадала»*

Дети стоят полукругом. Напротив – воспитатель (позже ведущим может быть ребенок) с мячом. Ведущий загадывает предмет или материал, из которого сделан предмет и бросает мяч детям по очереди. Тот, кому брошен мяч, должен задать о предмете или материале вопрос, предполагающий ответ «да» или «нет».

Выигрывает тот, кто первый определит загаданный материал.

*«Фантастические гипотезы»*

Предложить детям поразмышлять: что было бы, если бы. Далее называется известный дошкольнику предмет (или материал, из которого сделан предмет) и исчезновение старинного предмета (или одного его свойства). Например, «Что было бы, если бы стекло перестало быть прозрачным?», «Что было бы, если бы в прошлом не было в доме печи?» и т.п.

## **Игры - эксперименты**

*«Родственники стекла»*

Детям предлагается вспомнить о свойствах стекла, перечисляют качественные характеристики (прозрачность, твердость, хрупкость, водонепроницаемость, теплопроводность), сравнить качества и свойства этих материалов, определив алгоритм проведения опыта: налить в три емкости подкрашенную воду (степень прозрачности), поставить их на солнечное место (теплопроводность), деревянными палочками постучать по чашкам («звонящий фарфор»). Обобщить выявленные сходства и различия.

*«Мир бумаги»*

Материал: образцы разных видов бумаги; предметы из бумаги (альбом, газета, коробка и др.).

В ходе игры детям предлагается провести практические действия и выяснить: каким опасным свойством обладает бумага, найти сходства и отличия, что можно сделать из бумаги.

Литература:

1. Дыбина О.В. Из чего сделаны предметы: Игры-занятия для дошкольников - 2е изд., испр. – М.: ТЦ Сфера, 2015. - 128с.
2. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография - М.: Педагогическое общество России, 2007.-128с.