

**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА  
ШИРМА-МАШИНА К СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ «Я ШОФЕР»**

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ  
БЮДЖЕТНОЕ  
ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДЕТСКИЙ САД № 46  
ПУШКИНСКОГО  
РАЙОНА  
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**



Автор дидактического  
пособия  
Воспитатели  
**Кисова Екатерина  
Александровна  
Зверькова Марина  
Викторовна**

**ВИД МЕТОДИЧЕСКОГО ПРОДУКТА:**  
прикладная методическая продукция

**ШИРМА-МАШИНА К СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ «Я ШОФЕР»**

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ:** выполнена в виде игровой ширмы. Она лёгкая, дети самостоятельно могут переносить ширму и располагать её в удобном для них месте. А после игры - складывать и убирать в отведённое для неё место.

**ПРИМЕНЕНИЯ:**

Формирование коммуникативных навыков у дошкольников в процессе игровой деятельности.

**ЗАДАЧИ:**

- Познакомить с действиями шофёра и пассажиров.
- Пополнять знания об окружающем мире через игровую деятельность.
- Развивать речевую активность.
- Расширять пассивный и активный словарь детей.
- Формировать условное игровое действие.
- Обучать детей умению принимать на себя игровую роль и обозначать её для партнёра.
- Учить развёртывать специфическое ролевое взаимодействие – ролевой диалог.
- Учить изменять в ходе игры ролевое поведение в зависимости от того, каковы роли партнёров.
- Доставить детям радость от коллективной игры.

**НЕОБХОДИМЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ ИГРЫ ИЛИ ИГРУШКИ:**

Картонная основа, цветная самоклеящаяся пленка, цветная самоклеящаяся бумага, ножницы.

**ТЕХНОЛОГИЯ (ЭТАПЫ) ИЗГОТОВЛЕНИЯ:**

Развивающее пособие выполнено из картонной упаковки. Поверхность машины оклеена цветной самоклеящейся плёнкой. Ширма сделана таким образом, что имеет 2 сгиба, поэтому легко складывается и раскрывается для организации сюжетно-ролевой игры.

**ХОД ИГРЫ**

1. Дети ставят ширму совместно с воспитателем. Гуляют по городу, а затем шофер приглашает поехать домой, в лес, к морю. Едут в гости к бабушке и дедушке.
2. В процессе игровой деятельности дети могут использовать предметы-заместители (кольцо вместо руля, скакалку вместо заправочного шланга, строительные кирпичики вместо педалей и т. д.).
3. Можно придумывать разные игровые ситуации, когда машина может застрять в дороге, когда у неё закончится бензин, когда водитель едет один и подсаживает пассажиров или наоборот, когда пассажиры по требованию выходят из машины.