

Государственное бюджетное учреждение дополнительного профессионального
педагогического образования
Центр повышения квалификации специалистов
«Информационно-методический центр»
Курортного района Санкт-Петербурга



ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ, СОСТАВЛЕННЫЕ ПЕДАГОГАМИ

Государственного бюджетного дошкольного образовательного учреждения детского сада № 14
комбинированного вида Курортного района Санкт-Петербурга

**МАТЕРИАЛ РАЙОННОГО СЕМИНАРА ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ ДОШКОЛЬНЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ КУРОРТНОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

**«ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК ПРАКТИЧЕСКИЙ МЕТОД РАЗВИТИЯ РЕЧИ
ДОШКОЛЬНИКОВ В РАКУРСЕ ТРЕБОВАНИЙ ФГОС ДО»**

Санкт-Петербург

2019г.

ИГРА «ПАРОВОЗИК ТОМИК» (для детей 5 -7 лет)

Дидактические задачи (в зависимости от варианта игры):

развитие фонематического слуха; формирование грамматического строя речи; обогащение словаря детей; подготовка будущих школьников к обучению грамоте.

Количество игроков: от 1 до 6 детей.

Материал: игровое поле с ячейками для предметных картинок; предметные картинки; шарик (и); карты для игроков с изображением паровоза с пустыми вагонами; маленькие карточки с изображениями «пассажиров».

Игровая цель: выиграть соревнование среди паровозов - друзей Томика - отправить составы как можно раньше, заполнив вагоны пассажирами.

Ход игры

Каждый игрок выбирает карточку с изображением паровоза с пустыми вагонами.

У ведущего - карточки с пассажирами и шарик(и). Количество шариков (1, 2) зависит от варианта игры. Перед началом игры с детьми оговариваются очередность хода, штрафы (например, за подсказку - выход пассажиров с поезда) и возможность помощи игроку в случае затруднения. Ведущий объявляет задание (например, назвать ласково то, что изображено на картинке игрового поля). Первый участник бросает шарик на игровое поле (в ячейку с картинкой) и выполняет задание. За правильный ответ игрок получает карточку с изображением пассажира и заполняет вагон своего состава.

В зависимости от поставленной задачи могут использоваться разные варианты игры; задания могут меняться и после «круга» (или нескольких «кругов») игры.

I Вариант

Задания:

- описать предмет (например, какого цвета, формы, размера предмет? из каких частей состоит?);
- подобрать слова-действия (что делает, что можно делать с этим предметом?);
- образовать формы родительного падежа (есть – нет) к изображению в единственном и множественном числе;
- преобразовать существительные в единственном числе в существительные во множественном числе (один – много);
- образовать уменьшительно-ласкательные формы существительных (назови ласково).

II Вариант (в игре можно использовать 2 шарика)

Задания:

- составить предложения с заданными словами;
- составить предложения со словом (словами) в рамках заданной темы;
- разделить слово (слова) на слоги;
- определить количество слогов в слове;
- найти заданный звук в слове;
- определить первый (последний) звук в слове.

ИГРА «СКАЗОЧНЫЙ ЦВЕТОК» (для детей 6 -7 лет)

Дидактические задачи:

формирование навыков придумывания сказки со случайно выбранными героями, развитие монологической речи (умения грамотно выразить свои мысли); воображения; интереса к фольклорным произведениям.

Количество игроков: от 2 до 8 детей.

Материал: игровое поле – цветок лепестками и серединой, в которых имеются кармашки для картинок; вырезанные из бумаги персонажи разных сказок; предметные картинки

Игровая цель: сочинить сказочную историю о выбранном персонаже с помощью случайно выбранных предметов (на картинках).

Ход игры

Персонажи сказок и предметные картинки разложены на разных концах стола. Сказочный цветок прикреплен к доске или мольберту. Участники игры размещаются таким образом, чтобы цветок был всем виден. Первый игрок выбирает одного из сказочных персонажей и называет его – это главный герой будущей истории. Игрок помещает героя на середину цветка и начинает сочинять свою сказочную историю (2-3 предложения). Когда он прерывает рассказ, второй игрок берёт со стола любую предметную картинку, помещает её на лепесток цветка и продолжает повествование уже с участием предмета на выбранной картинке. Следующий участник игры выбирает новую картинку, помещает её на другой лепесток и придумывает продолжение. Последний игрок должен закончить сказочную историю.

Важное условие, которое оговаривают до начала игры: истории детей не должны повторять сюжеты уже известных сказок или мультфильмов.

Советы к организации игры

Карточки с персонажами сказок и предметные картинки, перевёрнутые изображением вниз, создадут для детей эффект неожиданности и случайного выбора.

На начальном этапе для игры лучше подобрать персонажей сказок, которые знакомы детям и заранее обсудить с ребятами особенности сказки, её структуру (эффективно использовать в этой работе приёмы мнемотехники).

Заранее надо договориться с детьми о том, что их истории не должны повторять сюжеты уже известных сказок или мультфильмов.

Возможные варианты игры: придумать конец сказки и далее разворачивать действие сказочной истории; использовать несколько героев сказки в общей истории; включить в игру неизвестного детям персонажа (герой) сказки.

ИГРА «В ГОСТИ К ДРУГУ» (для детей 4 -5 лет)

Дидактические задачи

формирование навыков общения (диалогическая речь); упражнение в использовании слов обозначающих направление движения (влево, вправо, вперёд, назад); способствовать развитию монологической речи (умение рассказать о своих действиях); поддерживать практическое отображение логического и творческого мышления.

Количество игроков: 2 – 3 детей (по числу дорожек).

Материал: игровое поле с 2-мя или 3-мя дорожками, ведущими к дому Щенка. На дорожках в 4-5 местах лежат и «препятствия» (картинки с изображением озера, бурного ручья, болота, муравейника, клумбы и т.д.). Три мелкие игрушки - собаки (другие персонажи). Контейнер (коробка или лист фланелеграфа) со вспомогательным материалом для преодоления препятствий на дороге.

Игровая цель: Комментируя передвижение, провести своего щенка к другу по выбранной дорожке.

Ход игры

Ведущий берёт на себя роль Щенка (даёт ему имя), который приглашает своих друзей в гости. Но так как путь к его дому лежит через дремучий лес, он волнуется и просит друзей рассказывать вслух (возможно по рации) о том, куда они движутся и как преодолевают преграды на дороге. Щенок подсказывает своим друзьям, что в лесу полянка-помощница (волшебная шкатулка), которая поможет преодолеть преграды. Дети выбирают щенков (дают им имена) и дорожки, по которым они отправятся к другу; вместе с ведущим определяют очерёдность хода.

Советы к организации игры

Для преодоления «преград» на дороге можно предложить детям разнообразный материал, руководствуясь принципом: недостаточное количество лучше, чем избыточное.

Удобно использовать полотно ковролина или фланелеграф. В игре могут быть использованы любые персонажи симпатичные детям.

Возможные варианты игры

Игра – навигация

Один ребёнок (главный персонаж) управляет движением другого. Решение о том, как преодолеть преграды, должно быть принято по обоюдному согласию.

Спасатели

Мотивация игры прийти на помощь, преодолевая преграды или спасти кого-то в пути.

ИГРА «МАТРЁШКИ НАРЯЖАЮТСЯ»

(для детей до 3 лет)

Дидактические задачи

Вызывание активной речи; обогащение словаря за счёт употребления прилагательных, обозначающих цвет; содействие активизации речевого общения (выражение обращения, просьбы в предложении, словосочетании).

Количество играющих: от 1 до 6 детей.

Материал: цветные матрёшки из картона, у которых на фартуках по 4 белых цветка. Цветы из бумаги синего, жёлтого, красного и зелёного цвета (по размеру цветов на фартуках матрёшек). Игрушка бычок.

Игровая цель: Попросить у бычка цветок для украшения фартука матрёшки, назвав его цвет. Украсить фартук матрёшки.

Ход игры

Цветы разложены на краю стола, ближе к взрослому, там же стоит бычок. Взрослый показывает детям матрёшек, предлагает каждому выбрать одну. Затем он говорит «Матрёшки собрались на праздник, но не успели украсить фартук цветами». Он предлагает помочь матрёшкам, затем обращает внимание детей на то, что у бычка много цветов разного цвета (вместе с детьми называют цвета). Бычок (взрослый, голосом бычка) говорит, что отдаст цветок, если дети попросят и скажут какого цвета им нужен цветок). Воспитатель, обращаясь по очереди к каждому ребёнку, спрашивает, какого цвета цветок ему нужен и предлагает обратиться с просьбой к бычку. Дети, получив цветок, благодарят и украшают фартук матрёшке.