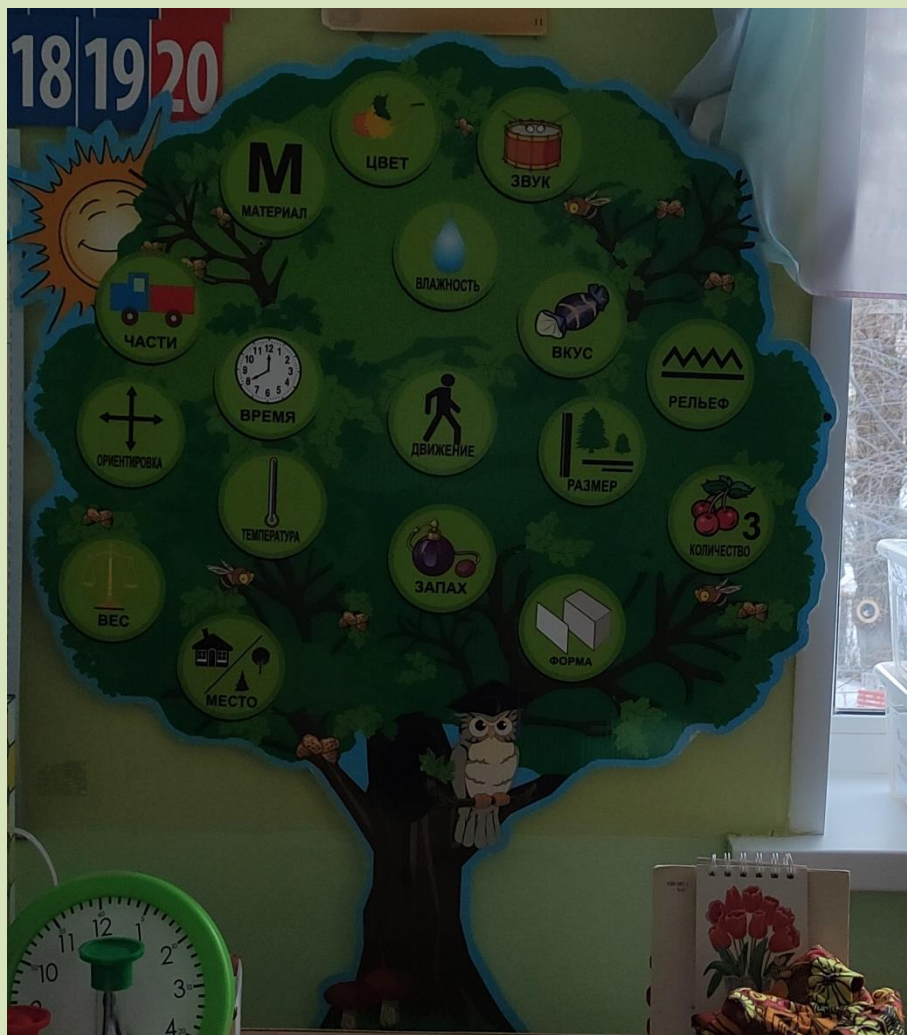


Дидактическая игра «Угадай, кто я?»



Воспитатель
Толкодубова А. В.
Группа № 7
МАДОУ
«ДС № 473
г. Челябинска»

Дидактическая игра «Угадай, кто я?»

Эту игру мы создали на основе игры ситуативной, классификационной "Да - нет", авторы Н.Н.Хоменко, Т.А.Сидорчук.

Планируемые результаты. Ребёнок проводит мыслительные операции анализа и синтеза с целью выяснения достоверности информации. Ориентируется в классификационных группах объектов природы и рукотворного мира. Задаёт поисковые вопросы по проблеме недостатка знаний об объектах, делает выводы.



Цель: освоение приёмов сужения поля поиска
какого - либо объекта по выявленным
признакам.

Задачи:

- Уточнение знаний о признаках объектов природы и рукотворного мира.
- Развитие способности находить много вариантов имён признаков какого - либо объекта.
- Учить сужать поле поиска загаданного объекта путём выявления основных отличительных признаков.
- Уточнять и расширять словарь признаков, глагольный словарь.

Описание игры.

Игра представляет собой прямоугольник, разделённый на три сектора разного цвета - зелёного, синего, красного. Сектора соединены скотчем так, что могут складываться (прятаться) один за другим. Сектора обозначены условными обозначениями. Зелёный сектор - живая природа, синий сектор - неживая природа, красный сектор - рукотворный мир. На каждом секторе, на небольшом расстоянии наклеены круги с контактной лентой.

В игру входят круглые корточки, на которых изображены модели признаков:

- цвет
- форма
- размер (высота, длина, ширина)
- количество
- части
- изменение во времени
- звук
- запах
- вкус
- температура
- вес (масса)
- влажность
- рельеф (поверхность объекта)
- материал (вещество)
- структура (соотношение и расположение частей)
- место
- ориентация в пространстве
- действие (движение)
- сила (уровень проявления свойства).



Описание игры

В игре используются карточки - модели возможных групп объектов для сужения поля поиска:

- три состояния объектов неживой природы (твёрдое, жидкое, газообразное)
- объекты группы растения
- объекты группы животные
- группы материальных объектов (транспорт, мебель, одежда, инструменты, игрушки, обувь, бытовая техника, посуда, спортивный инвентарь, канцелярия).

В игре используются пластиковые ободки на голову и предметные картинки с изображением объектов, которые нужно отгадать.



Технология работы

Технология работы. На первом этапе роль ведущего выполняет педагог. Он загадывает объект, и выставляя по очереди модели признаков этого объекта, помогает детям отгадать загаданный объект. Дети, по очереди, задают вопросы для сужения поля поиска, а педагог отвечает на вопросы только "да" или "нет".

Когда дети научились пользоваться моделями признаков, можно переходить ко второму этапу, на котором педагог выступает в роли "помощника", а задача игроков - отгадать, что изображено на его карточке.



Перед началом игры игроки надевают ободки на голову и выбирают карточку с объектом, но не смотрят на изображение. Далее они помогают друг другу вставить карточку в ободок, чтобы другие игроки могли видеть изображение объекта. Игроки могут договориться, что будут отгадывать объекты одной группы, или двух, или сразу - трёх групп. Например: "Сегодня мы будем объектами рукотворного мира" или "Сегодня мы будем природными объектами". Затем, по очереди, используя алгоритм, задают вопросы своим оппонентам, уточняя признаки своего объекта. Другие игроки отвечают на вопросы "да" или "нет".

Каждый игрок может задавать по одному вопросу, передавая ход по кругу, а может задавать вопросы до тех пор, пока не истечёт время на песочных часах. Выигрывает тот, кто первый угадает объект на своей карточке. Педагог может помогать детям, которые затрудняются, указывая на возможные признаки объекты, которые они не называли.

Дидактическая игра «Угадай, кто я?»



Воспитатель
Толкодубова А. В.
Группа № 7
МАДОУ
«ДС № 473
г. Челябинска»