

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Д/С 38 села Великовечного муниципального образования Белореченского
района.

Методическая разработка «Дидактические игры для детей дошкольного возраста. "Развивайка"»



автор: Малеваная Наталья Викторовна.

Оглавление

1. Пояснительная записка	стр. 3-5
актуальность	
новизна	
цели дидактических игр в детском саду	
задачи	
2. Дидактические игры для развития математических способностей	
Игра № 1 "Наряди матрешку"	стр. 6-7
Игра № 2 "Умные мухоморы".	стр. 8
Дидактические игры по речевому развитию	
Игра № 3 "Теремок"	стр. 9-10
Игра № 4 "Кто что ест"	стр. 11
Игра № 5 "Эмоции"	стр. 12
Игра № 6 "Веселый светофор"	стр. 13
Игра № 7 "Воробушки и автомобиль".	стр. 14
3. Рекомендации для воспитателей.	стр. 15
4. Рекомендации для родителей (памятки к каждой игре).	стр. 16-23
5. Анализ проведённой работы.	стр. 24
6. Использованная литература.	стр. 25

1. Пояснительная записка

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»

В.А. Сухомлинский

Педагогам и психологам известно огромное значение игры в развитии ребёнка. К сожалению, сегодня в сфере досуга преобладают порой разрушающие объекты, созданные западной индустрией развлечения, портящие психику детей, делающие их жестокими, бесчеловечными. Многие дети не умеют нормально общаться друг с другом, поэтому в детской среде часто возникают конфликтные ситуации. Игры ребят – это, в первую очередь, площадка их человеческого общения и развития познавательных действий. Известно, что развитие ребёнка, его социализация и нравственное становление могут осуществляться только в процессе общения с другими людьми, а игра для ребёнка – это лучшая сфера развития познавательных действий, её процесс всегда удовольствие.

В дидактической игре ребёнка привлекает не обучающая задача, цель которой мы преследуем, а возможность проявить свою инициативу, выполнить игровое действие, добиться результата, наконец, победить, и выиграть. Возможность обучать дошкольников посредством активной интересной для них деятельности – главная и отличительная особенность дидактических игр. Дидактические игры в методической разработке, способствуют развитию дошкольника, как личности.

Каждый раз, когда мы начинаем с ребятами играть в словесную или настольно-печатную игру, мы стараемся не только научить детей рассказыванию, описанию объектов, выделению свойств качеств (форма, цвет, величина и пр.) и думаем о том, чтобы дети узнали что-то новое и интересное. А ребяташки, как будто только этого и ждут, чтобы самим увидеть, рассказать, попробовать сделать всё самим. А если это удаётся, то они себя чувствуют умными и успешными, гениями. Маленький ребенок по сути своей - неутомимый исследователь. Он все хочет знать, ему все интересно и обязательно необходимо везде сунуть свой нос. А от того, сколько разного и интересного малыш увидел, зависит то, какими знаниями он будет обладать.

Дидактическую игру можно рассматривать как: важнейший вид самостоятельной деятельности детей, позволяющей ребёнку самореализоваться и самоутвердиться; фактор, формирующий внутренний мир ребёнка.

Дидактические игры помогают усвоению, закреплению знаний, овладению способами познавательных действий. Дети осваивают признаки предметов, учатся классифицировать, обобщать, сравнивать. Использование дидактической игры повышает интерес детей к занятиям, развивает сосредоточенность, обеспечивает лучшее усвоение программного материала. Актуальность. Изменение социальных условий жизни в нашем обществе определяют иные тенденции развития системы образования. Образование определяется как процесс обучения и воспитания в интересах личности, общества и государства. Переориентация образования на личностные ценности требует от педагога такой деятельности, которая будет направлена на развитие индивидуальности и уникальности каждого ребенка, что предполагает, прежде всего, развитие познавательных действий и раскрытие его творческого потенциала.

Деятельность, какой бы она ни была, является важной составляющей для гармоничного развития ребенка. Ведь в процессе малыш познает окружающее его пространство, приобретает опыт взаимодействия с различными предметами. Ребенок приобретает определенные знания и овладевает познавательными действиями. В результате этого активизируются психические и волевые процессы, развиваются умственные способности и формируются эмоциональные черты личности. Дидактические игры занимают важное место в реализации ФГОС ДО, поскольку, обязательным элементом в них является познавательное содержание и умственные задачи. Развитие ребенка в дидактической игре происходит в непрерывной связи с развитием у него познавательных действий. Чтобы решить игровую задачу, требуется сравнивать признаки предметов, устанавливать сходство и различие, обобщать, делать выводы.

Проблеме формирования познавательных действий у детей дошкольного возраста и роли в ней дидактической игры уделяли свое внимание многие отечественные и зарубежные педагоги и психологи. Среди них можно отметить таких как Л.А. Венгер, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, Н.П. Аникеева, Н.Н. Поддьяков, Ж. Пиаже и многие другие.

Таким образом, использование дидактических игр является важным условием развития познавательных действий у детей дошкольного возраста. Увлекательные дидактические игры создают у дошкольников интерес к решению умственных задач: успешный результат умственного усилия, преодоление трудностей приносит им удовлетворение. Однако, существует проблема в эффективности использования дидактических игр как средства развития познавательных действий у детей дошкольного возраста. Решение этой проблемы может осуществляться в рамках игровой и образовательной деятельности детей дошкольного возраста.

Новизна заключается в изменении подходов к организации воспитательного процесса: эффективное средство развития интереса к обучению и воспитанию - игровая деятельность.

Дидактическая игра рассмотрена, как вид деятельности раннего уровня развития ребенка и как одно из наиболее действенных средств формирования у него представлений об окружающем мире, логического мышления детей, познавательных интересов в процессе воспитания и обучения на современном уровне.

Целью методической разработки является всестороннее развитие ребенка дошкольного возраста посредством дидактических игр, а именно:

- формирование представлений о предметах и явлениях окружающего мира;
- закрепление знаний о цветах;
- знакомство с геометрическими объектами;
- формирование представлений о правильных и неправильных действиях, поступках;
- воспитание положительных личностных качеств, умения взаимодействовать с окружающими;
- знакомство со счетом и численными характеристиками;
- развитие памяти, речевых навыков, концентрации внимания, умения логически мыслить;
- эмоциональное и творческое совершенствование, развитие воображения;
- улучшение мелкой моторики, общей координации и двигательной реакции;
- развитие дыхательной способности.

Задачи: развивать сенсорные способности детей с помощью игр по ознакомлению детей с цветом, формой, величиной предметов, развивать речь детей, расширять и активизировать словарь, формировать правильное звукопроизношение, развивать связную речь, умение правильно высказывать свои мысли, развивать познавательные способности, формировать нравственные представления о бережном отношении к окружающим предметам, игрушкам как результатам труда взрослых, о нормах поведения, о положительных и отрицательных качествах личности; способствовать положительно эмоциональному подъему.

2.Дидактическая игра для развития математических способностей

Игра №1«Наряди матрёшку»

Цель: формирование представлений детей о геометрических фигурах.

Задачи:

- обучать группировке предметов по цвету, соотнесению предметов по форме методом наложения;
- развивать мелкую моторику рук через действия с предметами;
- развивать умение различать и называть основные цвета (красный, жёлтый, зелёный, синий);
- развивать умение различать основную форму предметов и называть её (круг, квадрат, треугольник);
- воспитывать самостоятельность в достижении результата.

Материал: матрёшки разного цвета (выполнены из фоамирана)с геометрическими рисунками, геометрические формы(выполнены из фоамирана), дорожки с изображением 1 геометрической фигурой(выполнены из фоамирана).

Вариант № 1 «Наряди матрёшку»

Цель: формирование умений правильно подбирать геометрические фигуры, нужного цвета, назвать правильно геом. фигуры.

Ход игры:

На столе перед ребёнком разложены матрёшки, которые одеты в платочки разного цвета, сарафаны украшены геометрическими фигурами (треугольник, квадрат, круг, прямоугольник) Воспитатель предлагает ребёнку взять матрёшку и подобрать к ней подходящие геометрические фигуры, в соответствии с изображением на матрешке.

Игра считается законченной, если все контуры будут закрыты геометрическими фигурами нужного цвета и геометрические фигуры будут названы.

1. Ребёнок с помощью воспитателя методом наложения выкладывает геометрические фигуры по образцу.

2. Ребёнок с небольшой помощью воспитателя находит и называет геометрическую фигуру по заданному цвету.

3. Ребёнок самостоятельно находит, раскладывает и называет геометрическую фигуру по заданному цвету.

Вариант №2 "Дорожки для матрешки"

Цель: формирование умений правильно выкладывать геом. фигуры одной формы, но разные по цвету.

Ход игры:

Ребенок берет понравившуюся "дорожку" и выкладывает на нее фигуры одной формы, но разные по цвету. Игра считается оконченной , если

выложены все фигуры на дорожку или пока вся дорожка не заполнится геометрическими фигурами.

Вариант № 3 "Матрешка на дорожке"

Цель: формирование умений правильно подбирать геометрические фигуры, нужного цвета, называть правильно геом. фигуры, умение правильно выкладывать геом. фигуры одной формы, но разные по цвету.

Ход игры:

Этот вариант для детей, которые хорошо справились с вариантом №1, № 2.

Ребенок выбирает понравившуюся матрешку и "наряжает" ее. Заполняя все контуры геометрическими фигурами. После этого берет любую дорожку для своей матрешки и выкладывает на ней геометрические фигуры (разные по цвету).

Вариант № 4 - «Сосчитай матрёшек»

Цель: Формирование умений считать до 5 (на основе наглядности), обучение навыков порядкового счёта. Формирование навыков приёмов наложения и приложения.

Ход игры:

На столе разложены матрешки. Воспитатель предлагает детям послушать стихотворение: Мы красавицы матрешки Разноцветные одежки.

Раз — Матрена,

Два — Милаша,

Мила — три,

Четыре — Маша,

Маргарита - это пять,

Нас не трудно сосчитать.

Воспитатель предлагает детям сосчитать матрешки и ответить на вопрос: «Сколько всего матрёшек?». Затем убирает матрешки, оставляет одну и предлагает ответить на другой вопрос «А теперь сколько матрёшек?». Затем убирает все матрешки и задает вопрос: «Сколько осталось матрёшек»

Вариант № 5 "Найди матрешке дорожку"

Цель: формирование умений правильно подбирать геометрические фигуры, нужного цвета, называть правильно геом. фигуры. развивать умение правильно подбирать геометрические фигуры, нужного цвета, называть правильно геом. фигуры. Формирование умений правильно выкладывать геом. фигуры одной формы, но разные по цвету.

Ход игры:

Последний вариант игры позволит ребенку закрепить все предыдущие варианты игр. Ребенок берет матрешку в красной косынке и выкладывает на ней по контурам все геометрические фигуры. Затем нужно найти "дорожку" с красной геометрической фигурой и выложить на ней все треугольники (разные по цвету).

2.2. Дидактическая игра для развитие математических способностей

Игра №2 «Умные мухоморы»

Цель: стимулировать развитие мышления детей через активизацию счетной деятельности.

Задачи:

- Развивать у детей логического мышления, внимание;
- Обучать детей счётной деятельности;
- Обучать детей решать элементарные арифметические задачи;
- Обучать детей устанавливать равенства (неравенства);

Материал: 10 картонных ламинированы шляпок, ножек мухомора, с цифрой на ножке, белые "точки" ламинированы.

Варианты использования пособия «Умные мухоморы»

Вариант № 1 «Собери мухомор».

Цель: стимулировать развитие мышления детей через активизацию счётной деятельности. Развивать мелкую моторику. Продолжать развивать умение соотносить цифру с числом (количеством).

Ход игры.

Ребёнку необходимо правильно собрать мухоморы, т. е. добавить на шляпку гриба фишки (точки, в соответствии с цифрой изображенной на ножке гриба. Задание считается правильно выполненным, если количество точек на шляпке совпадает с цифрой на ножке .

Вариант №2 «Реши задачку»

Цель: способствовать развитию у детей аналитико-синтезирующей мысленной деятельности путем счета.

Ход игры

Необходимо правильно собрать мухоморы, т. е. правильно подобрать "Точки мухомора " и выложить необходимое количество точек, по заданию воспитателя или с указанным числом на ножке.

Вариант №3 «Равно — неравно».

Цель: способствовать развитию мышления детей путём установления равенств и неравенств.

Ход игры.

Воспитатель хаотично расставляет фишки к шляпкам мухомора. Зачастую цифры на ножках не совпадают с количеством точек на шляпках. Ребёнку необходимо добиться совпадения цифры и количества точек. Для этого он убирает лишние точки на шляпке, а недостающие точки добавляет. Задание считается правильно выполненным, если количество точек на шляпке совпадёт с цифрой на ножке.

2.3 Дидактическая игра по речевому развитию

Игра № 3 «Теремок»

Цель: формирование свободного общения с взрослыми и детьми, овладение конструктивными способами и средствами взаимодействия с окружающими. Развитие речевой активности детей.

Задачи:

- Развивать звуковую культуру речи у детей.
- Развивать связную речь детей- диалогической и монологической форм.
- Развивать умения в употреблении порядковых числительных, пространственных представлений «слева», «справа», «вверху», «внизу», предлогов «над», «под», «между».
- Развивать фонематического слуха, автоматизация поставленных звуков в слогах.
- Развивать грамматический строй речи.

Материал: карточки животных- ламинированные (мышка, лягушка, заяц, волк, лиса, медведь, петух)

Вариант № 1 «Вспомни сказку»

Цель: формирование связной речи детей, упражнять в употреблении порядковых числительных.

Ход игры:

Педагог показывает героев сказки.

- Угадай из какой сказки пришли герои?
- Расскажи эту сказку (ребенок самостоятельно или с помощью педагога рассказывает сказку).
- Кто первый нашёл теремок? Кто пришёл второй? Третий?
- Кто пришёл последним и сломал теремок?

Вариант № 2 «Кто, где живёт?»

Цель: формирование умений детей употреблять предлоги над, под, между, формирование словаря.

Ход игры:

Педагог размещает зверей в окнах, предлагает внимательно посмотреть и отгадать, кто это?

- Этот зверь живёт над волком. Это...
- Этот зверь живёт над лисой. Это ...
- Этот зверь живёт под мышкой. Это ...
- Этот зверь живёт под лягушкой. Это ...
- Этот зверь живёт между волком и зайцем. Это...
- Этот - между мышкой и медведем. Это ...

Затем ребёнок сам загадывает загадки проговаривая слова *над, под, между*.

Вариант № 3 «Угадай, чей голосок?»

Цель: Развитие высоты и тембра голоса, интонационной выразительности речи.

Ход игры:

Педагог изображает персонажей сказки: мышку, лягушку, зайку, лису, волка, медведя. Ребёнок отгадывает. Затем ребенок и педагог меняются ролями.

Вариант № 4 «Посели жильцов»

Цель: Формировать умение детей определять и называть местоположение предмета (слева, справа, вверху, внизу, рядом, около, между), формирование словаря.

Ход игры:

Педагог предлагает заселить зверей по комнатам.

Лиса – на втором этаже справа.

Медведь – на первом этаже слева.

Заяц на третьем этаже.

Лягушка и мышка – на втором этаже слева.

Волк – на первом этаже справа.

Дети должны взять животное и определить его место в «Теремке».

Вариант № 5 «Узнай по описанию»

Цель: Продолжать формировать умение детей составлять описательные рассказы, узнавать животное по описанию.

Ход игры:

У каждого из детей по 2 животных. Педагог описывает какое-нибудь животное. Дети должны угадать, о каком животном идет речь и показать его.

Усложнение:

1. Дети объясняют свой выбор
2. Роль водящего выполняет ребенок.

Вариант № 6 «Кто как разговаривает?»

Цель: образование глаголов от звукоподражательных слов, формирование словаря.

Ход игры:

Педагог: Вспомните, как подает голос лягушка?

Дети: Ква - ква

Педагог: Что она делает?

Дети: Лягушка квакает.

Педагог: Как подает голос мышка?

Дети: Пи - пи

Педагог: Что она делает?

Дети: Мышка пищит.

Педагог: Как подает голос медведь?

Дети: Ры – ры

Педагог: Что он делает?

Дети: Медведь рычит.

2.4 Дидактическая многофункциональная игра по речевому развитию

Игра № 4 «Кто что ест».

Цель: закрепление знания детей о разных видах питания животных; развитие умений различать понятия "Домашние" и "Дикие" животные; воспитывать бережное отношение к природе, развитие общей и мелкой моторики; зрительного и слухового внимания и восприятия; способствует развитию речи и ассоциативному и логическому мышлению, воображению.

Задачи:

- повышать уровень развития ребёнка;
- учить анализировать, сравнивать, обобщать;
- закреплять знания об окружающем мире.
- развивать все познавательные функции (восприятие, внимание, память, мышление, речь);
- видеть связь между предметом и явлением окружающего мира
- способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания;
- воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнить ее самостоятельно;
- побуждать детей давать ответы полными, распространенными предложениями;
- воспитывать интерес к занятиям;
- развивать самостоятельность, инициативность детей в процессе выполнения игрового задания;

Материал:

Мордочки животных изготовлены из картона ламинированные, игровое поле- ламинированное.

«Кто что ест?»

Ход игры:

-Участвуют: 2-4 человека

Описание: У каждого животного есть свое любимое лакомство. Кто-то любит сыр, а кто-то морковку. Сможешь ли ты угадать, что любят кушать разные животные. Положи мордочку животного к изображению еды, которую оно ест. Накорми всех животных вкусным обедом.

2.5 Дидактическая игра по речевому развитию, эмоциональной сферы

Игра № 5 «Мои эмоции»

Цель: научить детей определять и различать человеческие эмоции и чувства.

Задачи:

- развивать воображение;
- формировать социальную и эмоциональную сферу ребёнка;
- развивать наблюдательность к особенностям различных частей лица при выражении различных эмоций;
- развивать речь детей.

Материал: картинки с изображением разных эмоций, цветок из 8 лепестков разного цвета, сердцевина- серединка.

Вариант № 1. «Расскажи о ситуации»

Цель: формирование умения понимать ситуацию и подбирать соответствующую персонажу эмоцию.

Ход игры:

Воспитатель предлагает ребёнку собрать цветок, выкладывает картинку на лепесток цветка и описывает ситуацию, называет психоэмоциональное состояние человека.

Вариант № 2. «Эмоции потерялись».

Цель: формирование эмоциональной лексики дошкольников.

Ход игры:

Воспитатель предлагает ребёнку собрать цветок, выкладывает картинку на лепесток цветка, воспитатель предлагает подобрать ту или иную эмоцию мальчику или девочке.

2.6 Дидактическая игра по ПДД

Игра №6 «Веселый светофор»

Цель: дать представление детям о назначении светофора, его сигналах, продолжать закреплять представления детей о цвете (красный, желтый, зеленый), закрепить правила дорожного движения, правила поведения на улице.

Задачи: развивать представления детей о значении светофора, о его сигналах, о цвете, развивать внимание, память, зрительное восприятие.

Материал: основа-макет светофора 6 штук, кружки красного, желтого и зеленого цвета.

Ход игры:

Дети подбирают кружочки на карточках, объясняют и называют цвет. Во время выполнения задания воспитатель подходит то к одному ребенку, то другому и спрашивает: «Какого фонарика нет на твоём светофоре не хватает? Как ты узнал? Что означает это свет светофора?»

"На какой сигнал светофора нужно идти?", "На какой сигнал остановиться?",

"На какой готовиться?"

2.7 Дидактическая игра по ПДД

Игра № 7 «Воробушки и автомобиль»

Цель: Приучить детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить своё место.

Задачи: развивать умение детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить свое место, учить выполнять образные движения по показу воспитателя.

развивать внимание, быстроту реакции, ловкость, способность к подражанию, умение ориентироваться в пространстве.

развивать представления детей о значении светофора, о обозначении каждого цвета, развивать внимание, память, зрительное восприятие.

воспитывать доброжелательные отношения между детьми, умение играть вместе, сообща.

Материал: три сигнала светофора, закрепленных на деревянной палочке, 9 картонных машин на лентах, 11 картонных воробьев на ленточках.

Ход игры

Дети – «воробушки» садятся на скамейку – «гнездышки». Кто-то из старших детей группы одевает автомобиль на ленточке, держа в руках руль и передвигаясь по площадке, группе.

После слов взрослого (или кого-то из старших детей): «Полетели, воробушки, на дорожку» - дети поднимаются и бегают по площадке, размахивая руками – «крылышками». «Автомобиль» в это время находится в «гараже» (стоит в стороне).

По сигналу: «Автомобиль едет, летите, воробушки, в свои гнездышки!» - «автомобиль» выезжает из «гаража». «Воробушки» улетают в «гнезда» (садятся на скамейки). «Автомобиль» возвращается в «гараж».

Правила

Все действия дети выполняют в соответствии с текстом игры. Дети должны бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по словесному сигналу, находить своё место.

3. Рекомендации для воспитателей

Обучение в форме дидактической игры — замечательная творческая возможность для педагога интересно и оригинально организовать жизнь своих воспитанников. Дидактическая игра приглашает детей отправиться в занимательное путешествие в страну знаний, позволяет окунуться в таинственный мир загадок и приключений, проявить смекалку и настойчивость, почувствовать себя настоящими первооткрывателями, а педагогам помогает с лёгкостью реализовать цели и задачи развивающего обучения. Если говорить о дидактических играх, как о форме организации детской деятельности, то игры, включающие различные задания и имеющие определенные задачи. Дидактические игры отличаются наличием разных заданий, затрагивающих самые разные области знаний и умений. Используя дидактические игры, воспитателю не следует забывать, что, играя, ребёнок удовлетворяет свои ключевые потребности, осваивает такие виды деятельности, как труд и учёба, развивается и формируется как личность. Поэтому подходить к организации игровой деятельности детей воспитатель должен ответственно, опираясь на базовые педагогические знания.

4.Рекомендации для родителей (памятки к каждой игре).

**МБДОУ ДС 38
С.ВЕЛИКОВЕЧНОГО
ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА ДЛЯ РАЗВИТИЕ
МАТЕМАТИЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ
«НАРЯДИ МАТРЁШКУ»**

ЦЕЛЬ: РАЗВИТИЕ ВОСПРИЯТИЯ ЦВЕТА И ФОРМЫ.

ЗАДАЧИ:

- ОБУЧАТЬ ГРУППИРОВКЕ ПРЕДМЕТОВ ПО ЦВЕТУ, СООТНЕСЕНИЮ ПРЕДМЕТОВ ПО ФОРМЕ МЕТОДОМ НАЛОЖЕНИЯ;
 - РАЗВИВАТЬ МЕЛКУЮ МОТОРИКУ РУК ЧЕРЕЗ ДЕЙСТВИЯ С ПРЕДМЕТАМИ;
 - РАЗВИВАТЬ УМЕНИЕ РАЗЛИЧАТЬ И НАЗЫВАТЬ ОСНОВНЫЕ ЦВЕТА (КРАСНЫЙ, ЖЁЛТЫЙ, ЗЕЛЁНЫЙ, СИНИЙ);
 - РАЗВИВАТЬ УМЕНИЕ РАЗЛИЧАТЬ ОСНОВНУЮ ФОРМУ ПРЕДМЕТОВ И НАЗЫВАТЬ ЕЁ (КРУГ, КВАДРАТ, ТРЕУГОЛЬНИК);
 - ВОСПИТЫВАТЬ САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ В ДОСТИЖЕНИИ РЕЗУЛЬТАТА.
- МАТЕРИАЛ:** МАТРЁШКИ РАЗНОГО ЦВЕТА (ВЫПОЛНЕНЫ ИЗ ФОАМИРАНА) С ГЕОМЕТРИЧЕСКИМИ РИСУНКАМИ, ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФОРМЫ (ВЫПОЛНЕНЫ ИЗ ФОАМИРАНА), ДОРОЖКИ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ 1 ГЕОМЕТРИЧЕСКОЙ ФИГУРОЙ (ВЫПОЛНЕНЫ ИЗ ФОАМИРАНА).

ВАРИАНТ "ДОРОЖКИ ДЛЯ МАТРЕШКИ"

ХОД ИГРЫ:

РЕБЕНОК БЕРЕТ ПОНРАВИВШУЮСЯ "ДОРОЖКУ" И ВЫКЛАДЫВАЕТ НА НЕЕ ФИГУРЫ ОДНОЙ ФОРМЫ, НО РАЗНЫЕ ПО ЦВЕТУ. ИГРА СЧИТАЕТСЯ ОКОНЧЕННОЙ, ЕСЛИ ВЫЛОЖЕНЫ ВСЕ ФИГУРЫ НА ДОРОЖКУ ИЛИ ПОКА ВСЯ ДОРОЖКА НЕ ЗАПОЛНИТСЯ ГЕОМЕТРИЧЕСКИМИ ФИГУРАМИ.

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ: ОДНИМ ИЗ ВЕДУЩИХ ПРИНЦИПОВ СОВРЕМЕННОГО ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЯВЛЯЕТСЯ ПРИНЦИП РАЗВИВАЮЩЕГО ОБУЧЕНИЯ. СТАНОВЛЕНИЕ НАЧАЛЬНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ЗНАНИЙ И УМЕНИЙ СТИМУЛИРУЕТ ВСЕСТОРОННЕЕ РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ, ФОРМИРУЕТ АБСТРАКТНОЕ МЫШЛЕНИЕ И ЛОГИКУ, СОВЕРШЕНСТВУЕТ ВНИМАНИЕ, ПАМЯТЬ И РЕЧЬ, ЧТО ПОЗВОЛИТ РЕБЁНКУ АКТИВНО ПОЗНАВАТЬ И ОСВАИВАТЬ ОКРУЖАЮЩИЙ МИР. ЗАНИМАТЕЛЬНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР И АРИФМЕТИЧЕСКИХ ЗАДАЧ СТАНЕТ ПРЕКРАСНЫМ ПОДСПОРЬЕМ В ВОСПИТАНИИ ТАКИХ КАЧЕСТВ, КАК ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТЬ, ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ И ОРГАНИЗОВАННОСТЬ. РЕБЁНКА ПРИВЛЕКАЕТ В ИГРЕ НЕ ОБУЧАЮЩАЯ ЗАДАЧА, КОТОРАЯ В НЕЙ ЗАЛОЖЕНА, А ВОЗМОЖНОСТЬ ПРОЯВИТЬ АКТИВНОСТЬ, ВЫПОЛНИТЬ ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ, ДОБИТЬСЯ РЕЗУЛЬТАТА. ЗНАНИЯ, ДАННЫЕ В ЗАНИМАТЕЛЬНОЙ ФОРМЕ, В ФОРМЕ ИГРЫ УСВАИВАЮТСЯ ДЕТЬМИ БЫСТРЕЕ, ПРОЧНЕЕ И ЛЕГЧЕ, ЧЕМ ТЕ, КОТОРЫЕ СОПРЯЖЕНЫ С ДОЛГИМИ "БЕЗДУШНЫМИ" УПРАЖНЕНИЯМИ.



АВТОР - МАЛЁВАННАЯ Н.В.

**МБДОУ ДС 38
С.ВЕЛИКОВЕЧНОГО**

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА ДЛЯ РАЗВИТИЕ
МАТЕМАТИЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ
«УМНЫЕ МУХОМОРЫ»**

ЗАДАЧИ:

1. РАЗВИТИЕ У ДЕТЕЙ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ, ВНИМАНИЕ;
2. ОБУЧЕНИЕ ДЕТЕЙ СЧЁТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ;
3. ОБУЧАТЬ ДЕТЕЙ РЕШАТЬ ЭЛЕМЕНТАРНЫЕ АРИФМЕТИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ;
4. ОБУЧАТЬ ДЕТЕЙ УСТАНОВЛИВАТЬ РАВЕНСТВА (НЕРАВЕНСТВА);

ВАРИАНТ №1 «СОБЕРИ МУХОМОР».

ЦЕЛЬ: СТИМУЛИРОВАТЬ РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ ЧЕРЕЗ АКТИВИЗАЦИЮ СЧЁТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. РАЗВИВАТЬ МЕЛКУЮ МОТОРИКУ. ПРОДОЛЖАТЬ УЧИТЬ СООТНОСИТЬ ЦИФРУ С ЧИСЛОМ (КОЛИЧЕСТВОМ).

ХОД ИГРЫ: РЕБЁНКУ НЕОБХОДИМО ПРАВИЛЬНО СОБРАТЬ МУХОМОРЫ. Т. Е. ДОБАВИТЬ НА ШЛЯПКУ ГРИБА ФИШКИ (ТОЧКИ, В СООТВЕТСТВИИ С ЦИФРОЙ ИЗОБРАЖЕННОЙ НА НОЖКЕ ГРИБА. ЗАДАНИЕ СЧИТАЕТСЯ ПРАВИЛЬНО ВЫПОЛНЕННЫМ, ЕСЛИ КОЛИЧЕСТВО ТОЧЕК НА ШЛЯПКЕ СОВПАДАЕТ С ЦИФРОЙ НА НОЖКЕ .

ВАРИАНТ №2 «РЕШИ ЗАДАЧКУ»

ЦЕЛЬ: СПОСОБСТВУЕТ РАЗВИТИЮ У ДЕТЕЙ АНАЛИТИКО-СИНТЕЗИРУЮЩЕЙ МЫСЛЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПУТЕМ СЧЕТА.

ХОД ИГРЫ: НЕОБХОДИМО ПРАВИЛЬНО СОБРАТЬ МУХОМОРЫ. Т. Е. ПРАВИЛЬНО ПОДОБРАТЬ "ТОЧКИ МУХОМОРА"; И ВЫЛОЖИТЬ НЕОБХОДИМОЕ КОЛИЧЕСТВО ТОЧЕК, ПО ЗАДАНИЮ ВОСПИТАТЕЛЯ ИЛИ С УКАЗАННЫМ ЧИСЛОМ НА НОЖКЕ.

ВАРИАНТ №3 «РАВНО — НЕРАВНО».

ЗАДАЧИ: РАЗВИВАТЬ МЫШЛЕНИЕ ДЕТЕЙ ПУТЁМ УСТАНОВЛЕНИЯ РАВЕНСТВ И НЕРАВЕНСТВ.

ХОД ИГРЫ. ВОСПИТАТЕЛЬ ХАОТИЧНО РАССТАВЛЯЕТ ФИШКИ К ШЛЯПКАМ МУХОМОРА. ЗАЧАСТУЮ ЦИФРЫ НА НОЖКАХ НЕ СОВПАДАЮТ С КОЛИЧЕСТВОМ ТОЧЕК НА ШЛЯПКАХ. РЕБЁНКУ НЕОБХОДИМО ДОБИТЬСЯ СОВПАДЕНИЯ ЦИФРЫ И КОЛИЧЕСТВА ТОЧЕК. ДЛЯ ЭТОГО ОН УБИРАЕТ ЛИШНИЕ ТОЧКИ НА ШЛЯПКЕ, А НЕДОСТАЮЩИЕ ТОЧКИ ДОБАВЛЯЕТ. ЗАДАНИЕ СЧИТАЕТСЯ ПРАВИЛЬНО ВЫПОЛНЕННЫМ, ЕСЛИ КОЛИЧЕСТВО ТОЧЕК НА ШЛЯПКЕ СОВПАДЁТ С ЦИФРОЙ НА НОЖКЕ.

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ: ОГРОМНУЮ РОЛЬ В УМСТВЕННОМ ВОСПИТАНИИ И В РАЗВИТИИ ИНТЕЛЛЕКТА ИГРАЕТ МАТЕМАТИКА. МАТЕМАТИКА НЕОБХОДИМА БОЛЬШОМУ ЧИСЛУ ЛЮДЕЙ РАЗЛИЧНЫХ ПРОФЕССИЙ. В МАТЕМАТИКЕ ЗАЛОЖЕНЫ ОГРОМНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ. В ПРОЦЕССЕ ИХ ОБУЧЕНИЯ С ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.

АВТОР - МАЛЁВАННАЯ Н.В.

**МБДОУ ДС 38
С.ВЕЛИКОВЕЧНОГО**

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА ПО РЕЧЕВОМУ
РАЗВИТИЮ «ТЕРЕМОК»**

ЦЕЛЬ: РАЗВИТИЕ СВОБОДНОГО ОБЩЕНИЯ С ВЗРОСЛЫМИ И ДЕТЬМИ.
ОВЛАДЕНИЕ КОНСТРУКТИВНЫМИ СПОСОБАМИ И СРЕДСТВАМИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ
С ОКРУЖАЮЩИМИ. РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ.

ЗАДАЧИ:

1. РАЗВИТИЕ ЗВУКОВОЙ КУЛЬТУРЫ РЕЧИ У ДЕТЕЙ.
2. РАЗВИТИЕ СВЯЗНОЙ РЕЧИ ДЕТЕЙ- ДИАЛОГИЧЕСКОЙ И МОНОЛОГИЧЕСКОЙ ФОРМ.
3. РАЗВИТИЕ УМЕНИЯ В УПОТРЕБЛЕНИИ ПОРЯДКОВЫХ ЧИСЛИТЕЛЬНЫХ, ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ "СЛЕВА", "СПРАВА", "ВВЕРХУ", "ВНИЗУ", ПРЕДЛОГОВ "НАД", "ПОД", "МЕЖДУ".
4. РАЗВИТИЕ ФОНЕМАТИЧЕСКОГО СЛУХА. АВТОМАТИЗАЦИЯ ПОСТАВЛЕННЫХ ЗВУКОВ В СЛОГАХ.
5. РАЗВИТИЕ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ.
6. ФОРМИРОВАНИЕ СЛОВАРЯ.

ВАРИАНТ 1 «ВСПОМНИ СКАЗКУ»

ЦЕЛЬ: РАЗВИВАТЬ СВЯЗНУЮ РЕЧЬ ДЕТЕЙ. УПРАЖНЯТЬ В УПОТРЕБЛЕНИИ ПОРЯДКОВЫХ ЧИСЛИТЕЛЬНЫХ.

МАТЕРИАЛ: КАРТОЧКИ ЖИВОТНЫХ- ЛАМИНИРОВАННЫЕ (МЫШКА, ЛЯГУШКА, ЗАЯЦ, ВОЛК, ЛИСА, МЕДВЕДЬ, ПЕТУХ)

ХОД ИГРЫ:

- ПЕДАГОГ ПОКАЗЫВАЕТ ГЕРОЕВ СКАЗКИ.
- УГАДАЙ ИЗ КАКОЙ СКАЗКИ ПРИШЛИ ГЕРОИ?
 - РАССКАЖИ ЭТУ СКАЗКУ (РЕБЕНОК САМОСТОЯТЕЛЬНО ИЛИ С ПОМОЩЬЮ ВЗРОСЛОГО РАССКАЗЫВАЕТ СКАЗКУ).
 - КТО ПЕРВЫЙ НАШЁЛ ТЕРЕМОК? КТО ПРИШЁЛ ВТОРОЙ? ТРЕТИЙ?
 - КТО ПРИШЁЛ ПОСЛЕДНИМ И СЛОМАЛ ТЕРЕМОК?

ВАРИАНТ 2 "УГАДАЙ, ЧЕЙ ГОЛОСОК?"

ЦЕЛЬ: РАЗВИВАТЬ ВЫСОТУ И ТЕМБР ГОЛОСА. ИНТОНАЦИОННУЮ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТЬ РЕЧИ.

ХОД ИГРЫ: ВЗРОСЛЫЙ ИЗОБРАЖАЕТ ПЕРСОНАЖЕЙ СКАЗКИ: МЫШКУ, ЛЯГУШКУ, ЗАЙКУ, ЛИСУ, ВОЛКА, МЕДВЕДЯ. РЕБЁНОК ОТГАДЫВАЕТ. ЗАТЕМ РЕБЕНОК И ВЗРОСЛЫЙ МЕНЯЮТСЯ РОЛЯМИ.

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ: ПОСОБИЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНО ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА .

РАЗВИТИЕ РЕЧИ И РЕЧЕВОЕ ОБЩЕНИЕ ДОШКОЛЬНИКОВ В ДЕТСКОМ САДУ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ВО ВСЕХ ВИДАХ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, В РАЗНЫХ ФОРМАХ, КАК НА СПЕЦИАЛЬНЫХ РЕЧЕВЫХ ЗАНЯТИЯХ, ТАК И В ПАРТНЁРСКОЙ И САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

СПОСОБСТВУЕТ РАЗВИТИЮ РЕЧИ, ЗАКРЕПЛЕНИЮ ПОЛУЧЕННЫХ РЕЧЕВЫХ УМЕНИЙ.

АВТОР - МАЛЁВАННАЯ Н.В.

**МБДОУ ДС 38
С.ВЕЛИКОВЕЧНОГО**

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ИГРА ПО
РЕЧЕВОМУ РАЗВИТИЮ
«КТО ЧТО ЕСТ».**

ХОД ИГРЫ:

ЦЕЛЬ: ЗАКРЕПЛЯТЬ ЗНАНИЯ ДЕТЕЙ О РАЗНЫХ ВИДАХ ПИТАНИЯ ЖИВОТНЫХ;
РАЗВИВАТЬ УМЕНИЯ РАЗЛИЧАТЬ ПОНЯТИЯ "ДОМАШНИЕ" И "ДИКИЕ" ЖИВОТНЫЕ;
ВОСПИТЫВАТЬ БЕРЕЖНОЕ ОТНОШЕНИЕ К ПРИРОДЕ.

-УЧАСТВУЮТ: 2-4 ЧЕЛОВЕКА

-КОМПЛЕКТАЦИЯ: МОРДОЧКИ ЖИВОТНЫХ И РАЗЛИЧНЫЕ ВИДЫ КОРМА.

ОПИСАНИЕ: У КАЖДОГО ЖИВОТНОГО ЕСТЬ СВОЕ ЛЮБИМОЕ ЛАКОМСТВО. КТО-ТО ЛЮБИТ СЫР, А КТО-ТО МОРКОВКУ. СМОЖЕШЬ ЛИ ТЫ УГАДАТЬ, ЧТО ЛЮБЯТ КУШАТЬ РАЗНЫЕ ЖИВОТНЫЕ. ПОЛОЖИ МОРДОЧКУ ЖИВОТНОГО К ИЗОБРАЖЕНИЮ ЕДЫ, КОТОРУЮ ОНО ЕСТ. НАКОРМИ ВСЕХ ЖИВОТНЫХ ВКУСНЫМ ОБЕДОМ.

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ:

РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ – ГЛАВНЫЙ ПОКАЗАТЕЛЬ УМСТВЕННОГО РАЗВИТИЯ РЕБЁНКА. РАЗВИТИЕ РЕЧИ И РЕЧЕВОЕ ОБЩЕНИЕ ДОШКОЛЬНИКОВ В ДЕТСКОМ САДУ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ВО ВСЕХ ВИДАХ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, В РАЗНЫХ ФОРМАХ, КАК НА СПЕЦИАЛЬНЫХ РЕЧЕВЫХ ЗАНЯТИЯХ, ТАК И В ПАРТНЁРСКОЙ И САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.



**МБДОУ ДС 38
С.ВЕЛИКОВЕЧНОГО**

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА ПО РЕЧЕВОМУ
РАЗВИТИЮ, ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ СФЕРЫ
«МОИ ЭМОЦИИ»**

ЦЕЛЬ: НАУЧИТЬ ДЕТЕЙ ОПРЕДЕЛЯТЬ И РАЗЛИЧАТЬ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ЭМОЦИИ И ЧУВСТВА.

ЗАДАЧИ:

- РАЗВИВАТЬ ВООБРАЖЕНИЕ;
- ФОРМИРОВАТЬ СОЦИАЛЬНУЮ И ЭМОЦИОНАЛЬНУЮ СФЕРУ РЕБЁНКА;
- РАЗВИВАТЬ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ К ОСОБЕННОСТЯМ РАЗЛИЧНЫХ ЧАСТЕЙ ЛИЦА ПРИ ВЫРАЖЕНИИ РАЗЛИЧНЫХ ЭМОЦИЙ;
- ФОРМИРОВАТЬ УМЕНИЕ СООТНОСИТЬ ВЫРАЖЕНИЕ ГЛАЗ С ВЫРАЖЕНИЕМ РТА;
- РАЗВИВАТЬ ПРОСТРАНСТВЕННОЕ И ЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ;
- РАЗВИВАТЬ РЕЧЬ ДЕТЕЙ.

ВАРИАНТ 1. «РАССКАЖИ О СИТУАЦИИ»

ЦЕЛЬ: ФОРМИРОВАНИЕ УМЕНИЯ ПОНИМАТЬ СИТУАЦИЮ И ПОДБИРАТЬ СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ПЕРСОНАЖУ ЭМОЦИЮ.

ХОД ИГРЫ: ВОСПИТАТЕЛЬ ПРЕДЛАГАЕТ РЕБЁНКУ СОБРАТЬ ЦВЕТОК, ВЫКЛАДЫВАЕТ КАРТИНКУ НА ЛЕПЕСТОК ЦВЕТКА И ОПИСЫВАЕТ СИТУАЦИЮ, НАЗЫВАЕТ ПСИХОЭМОЦИОНАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ ЧЕЛОВЕКА.

ВАРИАНТ 2. «ЭМОЦИИ ПОТЕРЯЛИСЬ».

ЦЕЛЬ: ФОРМИРОВАТЬ ЭМОЦИОНАЛЬНУЮ ЛЕКСИКУ ДОШКОЛЬНИКОВ

ХОД ИГРЫ: ВОСПИТАТЕЛЬ ПРЕДЛАГАЕТ РЕБЁНКУ СОБРАТЬ ЦВЕТОК, ВЫКЛАДЫВАЕТ КАРТИНКУ НА ЛЕПЕСТОК ЦВЕТКА, ВОСПИТАТЕЛЬ ПРЕДЛАГАЕТ ПОДОБРАТЬ ТУ ИЛИ ИНУЮ ЭМОЦИЮ МАЛЬЧИКУ ИЛИ ДЕВОЧКЕ.

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЭМОЦИИ» - ЭТО УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ИГРА, КОТОРАЯ ПОДАРИТ РЕБЕНКУ НЕ ТОЛЬКО ВЕСЕЛОЕ ВРЕМЯПРЕПРОВОЖДЕНИЕ, НО И ПОМОЖЕТ ПОЛУЧИТЬ НОВЫЕ ЗНАНИЯ. В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ РЕБЕНОК ПОЛУЧИТ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О ТОМ, КАК ВЫГЛЯДЯТ ЭМОЦИИ И КАК МЕНЯЕТСЯ МИМИКА ЛИЦА В ЗАВИСИМОСТИ ОТ НАСТРОЕНИЯ. ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ МНОГОСЛОВНОЕ, СЛОЖНОЕ, ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЯВЛЕНИЕ: ОНА ЯВЛЯЕТСЯ И ИГРОВЫМ МЕТОДОМ ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА, И ФОРМОЙ ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ, И САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ, И СРЕДСТВОМ ВСЕСТОРОННЕГО ВОСПИТАНИЯ РЕБЕНКА. ДАННЫЙ МАТЕРИАЛ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НАПРАВЛЕН НА РАЗВИТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ СФЕРЫ ДОШКОЛЬНИКОВ И НАВЫКОВ ПОЗИТИВНОГО ОБЩЕНИЯ СО СВЕРСТНИКАМИ. У ДЕТЕЙ РАЗВИВАЕТСЯ РЕЧЬ, МЫШЛЕНИЕ, ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ, КОММУНИКАТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ. ИГРЫ ДЛЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ НЕ ТОЛЬКО УВЛЕКАТЕЛЬНЫ, ДАРЯТ ПОЗИТИВНЫЙ НАСТРОЙ, НО И ПОМОГАЮТ РАСШИРИТЬ ЗНАНИЯ ОБ ОБЩЕНИИ МЕЖДУ ЛЮДЬМИ, О ЧАСТЯХ ЛИЦА И

АВТОР - МАЛЁВАННАЯ Н.В.

**МБДОУ ДС 38
СВЕЛИКОВЕЧНОГО**

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА ПО ПДД
«ВЕСЕЛЫЙ СВЕТОФОР»**

ЗАДАЧИ: ЗАКРЕПИТЬ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ДЕТЕЙ О ЗНАЧЕНИИ СВЕТОФОРА, О ЕГО СИГНАЛАХ, О ЦВЕТЕ, РАЗВИВАТЬ ВНИМАНИЕ, ПАМЯТЬ, ЗРИТЕЛЬНОЕ ВОСПРИЯТИЕ.

МАТЕРИАЛ: ОСНОВА-МАКЕТ СВЕТОФОРА 6 ШТУК, КРУЖКИ КРАСНОГО, ЖЕЛТОГО И ЗЕЛЕНОГО ЦВЕТА.

ХОД ИГРЫ: ДЕТИ ПОДБИРАЮТ КРУЖОЧКИ НА КАРТОЧКАХ, ОБЪЯСНЯЮТ И НАЗЫВАЮТ

ЦВЕТ. ВО ВРЕМЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ ВОСПИТАТЕЛЬ ПОДХОДИТ ТО К ОДНОМУ РЕБЕНКУ, ТО ДРУГОМУ И СПРАШИВАЕТ: «КАКОГО ФОНАРИКА НЕТ НА ТВОЕМ СВЕТОФОРЕ НЕ ХВАТАЕТ? КАК ТЫ УЗНАЛ? ЧТО ОЗНАЧАЕТ ЭТО СВЕТ СВЕТОФОРА?».

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ: ЖЕЛАНИЕ ДЕТЕЙ ПОСТОЯННО ОТКРЫВАТЬ ЧТО-ТО НОВОЕ ЧАСТО СТАВИТ ИХ ПЕРЕД РЕАЛЬНЫМИ ОПАСНОСТЯМИ, ОСОБЕННО НА УЛИЦАХ И ДОРОГЕ. ЧТОБЫ ЗНАНИЯ, ПОЛУЧЕННЫЕ В ДЕТСКОМ САДУ, ПОМОГЛИ В БУДУЩЕМ, НЕОБХОДИМО, ЧТОБЫ ДЕТИ САМИ МОГЛИ «ДОБЫВАТЬ» ИХ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ И ИГРЫ. СРАВНИВАТЬ, АНАЛИЗИРОВАТЬ, ДЕЛАТЬ ВЫВОДЫ. РЕБЁНОК БЫСТРЕЕ ПОЙМЁТ И УСВОИТ ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОГО ПОВЕДЕНИЯ НА УЛИЦАХ И ДОРОГЕ, НЕ В ОБЫЧНОЙ БЕСЕДЕ, А В ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, КОТОРАЯ БЫЛА БЫ ЕМУ ИНТЕРЕСНА. ЭТА ИГРА ФОРМИРУЕТ НАВЫКИ БЕЗОПАСНОГО ПОВЕДЕНИЯ У ДЕТЕЙ ЧЕРЕЗ ПРАКТИЧЕСКУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ. РАЗВИВАЕТ У ДЕТЕЙ ВНИМАНИЕ, ЗРИТЕЛЬНУЮ ПАМЯТЬ. ДЕТИ ПОЛУЧАЮТ КАЧЕСТВЕННЫЕ ЗНАНИЯ ПРАВИЛ БЕЗОПАСНОГО ПОВЕДЕНИЯ НА УЛИЦЕ.



АВТОР - МАЛЁВАНАЯ Н.В.

**МБДОУ ДС 38
С.ВЕЛИКОВЕЧНОГО**

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА ПО ПДД «ВОРОБУШКИ И АВТОМОБИЛЬ»

ЦЕЛЬ: ПРИУЧИТЬ ДЕТЕЙ БЕГАТЬ В РАЗНЫХ НАПРАВЛЕНИЯХ, НЕ НАТАЛКИВАЯСЬ ДРУГ НА ДРУГА, НАЧИНАТЬ ДВИЖЕНИЕ И МЕНЯТЬ ЕГО ПО СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ, НАХОДИТЬ СВОЁ МЕСТО.

ХОД ИГРЫ: ДЕТИ – «ВОРОБУШКИ» САДЯТСЯ НА СКАМЕЙКУ – «ГНЁЗДЫШКИ». КТО-ТО ИЗ СТАРШИХ ДЕТЕЙ ГРУППЫ ОДЕВАЕТ АВТОМОБИЛЬ НА ЛЕНТОЧКЕ, ДЕРЖА В РУКАХ РУЛЬ И ПЕРЕДВИГАЯСЬ ПО ПЛОЩАДКЕ, ГРУППЕ. ПОСЛЕ СЛОВ ВЗРОСЛОГО (ИЛИ КОГО-ТО ИЗ СТАРШИХ ДЕТЕЙ): «ПОЛЕТЕЛИ, ВОРОБУШКИ, НА ДОРОЖКУ» - ДЕТИ ПОДНИМАЮТСЯ И БЕГАЮТ ПО ПЛОЩАДКЕ.

РАЗМАХИВАЯ РУКАМИ – «КРЫЛЫШКАМИ», «АВТОМОБИЛЬ» В ЭТО ВРЕМЯ НАХОДИТСЯ В

«ГАРАЖЕ» (СТОИТ В СТОРОНЕ). ПО СИГНАЛУ: «АВТОМОБИЛЬ ЕДЕТ, ЛЕТИТЕ, ВОРОБУШКИ, В СВОИ ГНЁЗДЫШКИ!» -

«АВТОМОБИЛЬ» ВЫЕЗЖАЕТ ИЗ «ГАРАЖА», «ВОРОБУШКИ»

УЛЕТАЮТ В «ГНЁЗДА»

(САДЯТСЯ НА СКАМЕЙКИ). «АВТОМОБИЛЬ» ВОЗВРАЩАЕТСЯ В «ГАРАЖ».

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ: ПОМНИТЕ- ВЫ ОБРАЗЕЦ ПОВЕДЕНИЯ И ПОДРАЖАНИЯ. ЧТОБЫ РЕБЕНОК НЕ ОКАЗАЛСЯ В БЕДЕ, НУЖНО ВОСПИТЫВАТЬ У НЕГО УВАЖЕНИЕ К ПРАВИЛАМ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ ЕЖЕДНЕВНО, НЕНАВЯЗЧЕГО И С ТЕРПЕНИЕМ. ЭТА ИГРА ПОЗВОЛЯЕТ ПОЗНАКОМИТЬ ДЕТЕЙ С ПРАВИЛАМИ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ. ФОРМИРОВАНИЕ НАВЫКОВ БЕЗОПАСНОГО ПОВЕДЕНИЯ У ДЕТЕЙ ЧЕРЕЗ ПРАКТИЧЕСКУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ. РАЗВИВАЕТ У ДЕТЕЙ ВНИМАНИЕ, ЗРИТЕЛЬНУЮ ПАМЯТЬ. ДЕТИ ПОЛУЧАЮТ КАЧЕСТВЕННЫЕ ЗНАНИЯ ПРАВИЛ БЕЗОПАСНОГО ПОВЕДЕНИЯ НА УЛИЦЕ.



АВТОР - МАЛЁВАНАЯ Н.В.

5. Анализ проведённой работы.

В процессе работы у детей сформировались следующие целевые ориентиры: стремление к самостоятельности; проявление познавательного интереса в процессе общения со взрослыми и сверстниками; задавать вопросы поискового характера; контроль собственной деятельности и действия партнера; использование элементов планирования в познавательной деятельности; умение строить деловой диалог при совместном выполнении поручения, в случаях возникновения конфликтов; самостоятельность в применении полученных знаний для решения новых задач; испытывать удовольствие от результатов самостоятельной познавательной деятельности; контролировать отрицательные проявления эмоций, радоваться успехам сверстников.

Таким образом, дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: это и игровой метод обучения детей дошкольного возраста, и форма обучения, и самостоятельная игровая деятельность, и средство развития личности ребёнка. Используя различные дидактические игры в работе с детьми, я убедилась в том, что они дают большой заряд положительных эмоций. Надо добиваться, чтобы радость от игровой деятельности постепенно перешла в радость учения.

6. Использованная литература

1. Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду. - М., Просвещение, 1991.
2. Голицынова О. Игры в детском саду, - М. ,1966.
3. Жуковская Р. И. Игра и её педагогическое значение. - М. ,2005.
4. Сорокина А. И. Дидактические игры в детском саду. - М. ,1982.
5. Столяр А. Давайте поиграем, - М. ,Просвещение,1991.
6. Эрм Дум Цвет, форма, количество, - М. ,Просвещение,1984г. Ерофеева Т.Н., Павлова Л.Н., Новикова В.П. Математика для дошкольников. М., 1997.
7. Рыжова Н. В. **Развитие речи в детском саду.** Для детей 4-5 лет / Н. В. Рыжова. - Ярославль: Академия **развития**, 2008
8. А.Д.Кошелева «Эмоциональное развитие дошкольника».
- 9.Н.Н. Авдеева, О.Л. Князева, Р.Б. Стеркина.Основы безопасности детей дошкольного возраста.».: Просвещение, 2007.
- 10.Саулина Т.Ф. Три сигнала светофора.- М.: «Просвещение», 1989