Дидактический материал: цикл игр по речевому развитию
«Дидактическая шкатулочка»

Автор игры: Яковлева Наталия Петровна
воспитатель МБДОУ ДС КВ №25 пгт. Афипского.

Возрастная адресность: дошкольный возраст 4-7 лет.

Цели:
- развитие речевой активности у детей, расширение словаря;
- закрепление знаний о буквах русского алфавита;
- формированию целостной картины мира;
- формирование элементарных математических представлений;
- ознакомление с временами года, месяцами;
- ознакомление с цветом, окрасом зверей и птиц.

Задачи:

Образовательные:
-Обогащать словарь детей;
- Называть времена года, закреплять представления о характерных особенностях времен года, чередовании последовательности сезонов, месяцев года;
- Формировать умение составлять описательный рассказ,

Развивающие:
- Развивать связную речь;
- Развивать грамматическую речь ребенка для освоения согласования прилагательных и существительных (заяц серЫЙ, мышка серАЯ), согласования глаголов и существительных (заяц прыгает, медведь ходит);
- Развивать логическое мышление;
- Развивать внимание, сосредоточенность;
- Развивать мелкую моторику рук (упражнения с использованием прищепок),

Воспитательные:
- Воспитывать коммуникативные навыки;
- Воспитывать любовь к знаниям.

В каждой образовательной области игра решает свои задачи.

В образовательной области «Социально – коммуникативное развитие»: воспитывает дружеские взаимоотношения между детьми, развивает умение самостоятельно объединяться для работы с пособием, помогать друг другу; Воспитывает организованность, дисциплинированность.

В образовательной области «Познавательное развитие»: развивает умение самостоятельно действовать в соответствии с предлагаемым алгоритмом; содействует

проявлению и развитию таких качеств как внимание, мышление, логика, память, воображение, познавательная активность; расширяет представление детей о росписи яиц.

В образовательной области «Речевое развитие»: совершенствует речь как средство общения и взаимодействия; обогащает словарный запас; развивает связную речь, активизирует словарный запас.

В образовательной области «Художественно – эстетическое развитие»: развивает эстетическое восприятие, способность воспринимать, рассматривать и понимать содержание игр; закрепляет знания о цветах радуги.

Краткое описание игры (аннотация).

Игра «Дидактическая шкатулочка» имеет развивающее, обучающее и воспитывающее значение. Ее можно использовать практически в любых видах детской деятельности: на занятиях по развитию речи детей, игровой, коммуникативной, познавательно-исследовательской, как элемент в ознакомлении с художественными произведениями. Данная игра прекрасно подходит для индивидуальной, подгрупповой и фронтальной работы с дошкольниками. Дидактическая игра предназначена для работы с детьми от 4 до 7 лет в образовательной деятельности по развитию речи, формированию элементарных математических представлений, формированию целостной картины мира, ознакомлению с художественной литературой, а также в организации режимных моментов. Пособие разработано с учетом современных педагогических технологий, способствующих активизации деятельности дошкольников, индивидуализации обучения, воспитания детей и адресовано воспитателям дошкольных учреждений, реализующих в практике работы программу ***«От рождения до школы»*** *(под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А)*. Дидактическая игра многофункциональна. Представляет собой круг с разрезными картинками и циклом заданий для работы с воспитанниками. Игра «Дидактическая шкатулочка» изготовлена из круглой коробки из-под конфет. Дно и крышка коробочки изнутри обклеены разноцветными секторами из цветного картона. Дно изнутри состоит из секторов четырех основных цветов — синий (зима), зеленый (весна), красный (лето), желтый (весна). Крышка изнутри разделена на семь секторов в соответствии с цветами радуги. Дно коробки снаружи разделено на 4 сектора из четырех цветов - белый, серый, оранжевый, коричневый. Это основные цвета шерсти животных, которые можно называть: зайчик белый, лиса рыжая, медведь бурый, волк серый. Все материалы, используемые для изготовления данного пособия безопасны.

Компоненты игры.

<u>На диске из 4х секторов основных цветов (синий, зеленый, красный, желтый)</u>

Игра *«Круглый год»*
Цель: учить детей называть времена года, закреплять представления детей о характерных особенностях времен года; чередовании, последовательности сезонов, месяцев года; развивать связную речь, формировать умение составлять описательный рассказ; активизировать и обогащать словарь; развивать мелкую моторику.
Ход игры: взрослый загадывает загадки о временах года. Дети берут соответствующие карточки с временами года и раскладывают их в соответствии цикличности и цвету на диске, называя времена, объясняя свои действия и описывая характерные признаки этого времени. Прикрепляют прищепки нужного цвета и количества к определенному времени года (например, 3 синие прищепки к сектору зима).
<u>Вариант игры:</u> Найти нужный сектор для летнего дерева, зимнего, осеннего, весеннего и объяснить свои действия.

Игра *«12 месяцев»*
Цель: называть времена года, закреплять названия месяцев года, их последовательности; развивать связную речь, обогащать словарь; развивать мелкую моторику.
Ход игры: дети бросают кубики, в соответствии с количеством точек, находят месяц под этой цифрой и кладут их в соответствии цикличности и цвету на диске, называя месяц, объясняя свои действия и описывая характерные признаки этого месяца. Если правильно назвали месяц, то прикрепляют прищепку определенного цвета на соответствующий сектор, находят соседей месяца, называя их и объясняя свои действия (например: цифра 1 – это январь, соседи января – это декабрь и февраль). В итоге все месяцы должны найти свое место.
<u>Варианты игры:</u> Можно индивидуально, задавая вопросы. Назовите времена года по порядку, начиная с зимы. Сколько всего времен года? Какое время года самое жаркое? Назовите месяц, с которого начинается год. Сколько месяцев в году? Отметьте на круге месяц, на который приходится ваш день рождения.

Найти в алфавите первую букву в названии месяца и положить ее в соответствующий сектор. Также предложить назвать слова, начинающиеся с первой буквы в названии месяца (например: март – *«М»* — молоко, мыло и т.д.)

<u>На диске из 7ми секторов цветов радуги.</u>

Игра *«Кто где живет»*
Цель: систематизировать представления у детей о внешнем виде, образе жизни и жилищах обитателей природы.
Ход игры: на диске из 7 секторов ближе к центру разложены цифры, а в нижней части картинка с изображением животного, птицы, насекомого. С помощью кубика ребенок находит животное, которому необходимо найти домик из разложенных на столе карточек с изображением домика.

Игра *«Кто что ест»*
Цель: закреплять знания детей о разных видах питания животных; развивать умения различать понятия "Домашние" и "Дикие" животные; воспитывать бережное отношение к природе.
Ход игры: принцип игры тот же самый, что и в игре «Кто где живет»

Игра «Кто как передвигается»
Цель: расширять словарь детей, использовать и закрепить в речи глаголы, обозначающие разные движения.
Ход игры: ближе к центру разложены цифры, а в нижней части карточки с изображением действия. С помощью кубика ребенок находит картинку с изображением действия и называет, как можно больше слов на это действие (например: прыгает – заяц, белка, кузнечик).

Игра «Алфавит»
Цель: закрепление знаний о буквах русского алфавита.
Ход игры: ближе к центру разложены цифры, а в нижней части карточки с предметными картинками. С помощью кубика ребенок находит картинку и должен найти первую букву в разложенном на столе алфавите, с которой начинается слово или последнюю (называет слово, считает, сколько слогов в слове и прикрепляет нужное количество прищепок).

Игра *«Составь предложение»*
Цель: учить составлять простые и сложные предложения.
Ход игры: на диске из 7 секторов ближе к центру разложены цифры, а в нижней части предметная картинка (существительное). С помощью кубика ребенок находит картинку и придумывает предложение.

<u>На диске из 4х секторов белого, оранжевого, коричневого, серого цветов.</u>

Игра *«Назови, какого цвета животные»*
Цель: развивать грамматическую речь ребенка для освоения согласования прилагательных и существительных: зайчик серЫЙ, мышка серАЯ, кошки серЫЕ.
Ход игры: разместить картинку черно-белого изображения зверей или птиц в соответствующем по цвету секторе и назвать их окрас и нюансы оттенков (бурый, рыжий); для детей младшего возраста карточки использовать с цветным изображением зверей и птиц.
<u>Вариант игры:</u> Ближе к центру разложены цифры. С помощью кубика ребенок находит цифру и соответствующий цвет сектора и кладет на него картинку с изображением зверя или птицы и называет действия, как они могут передвигаться.

<u>Игры с прищепками.</u>

Игра *«Четвертый лишний»*
Цель: закреплять умение сравнивать картинки и находить лишнее.
Ход игры: на карточках изображены овощи и фрукты. Необходимо прикрепить прищепку к четвертому лишнему и объяснить свои действия.

Игра *«Посчитай и прикрепи»*
Цель: закреплять умение сопоставлять цифру к количеству прищепок.
Ход игры: на диске из 7ми секторов разложены цифры. Необходимо прикрепить столько прищепок к сектору, какая цифра указана.

Описание возможностей использования игры в совместной деятельности взрослого с ребенком и самостоятельной деятельности детей.

Дидактическая игра рекомендуется использовать воспитателям дошкольных учреждений как для групповой, индивидуальной работы с детьми, так и для самостоятельной работы и игровой деятельности детей.

Для самостоятельной деятельности детей подойдут задания: кто где живет, четвертый лишний, кто что ест.

Для совместной деятельности взрослого с ребенком подойдут задания: круглый год, двенадцать месяцев, алфавит, составь предложение.

Результативность использования игры.

Игра представляет большой интерес для детей, и они активно обращаются к ней за необходимой информацией, рассматривают, играют, привлекают к совместной деятельности педагога.

В результате работы с данным дидактическим пособием дети умеют применять приобретенные знания: по математическому развитию; по речевому развитию: умеют придумывать предложения. По познавательному развитию: научились различать цвета и окрас шерсти животных, знают времена года, месяцы. Задания с использованием прищепок развивают мелкую моторику рук, посредством дидактических игр у детей развивается память, логическое мышление, речь, творческое воображение. Дети с увлечением самостоятельны в данной деятельности.

Использование игры позволяет разнообразить работу и повышает познавательный интерес у детей.