

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД №40 «РОСИНКА»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ Г-К АНАПА

Методическая разработка дидактической игры
«Хочу всё знать»



Авторы:
Войтенко Людмила Григорьевна,
воспитатель,
Мысниченко Светлана Александровна,
воспитатель.

Г-К Анапа

2021

Оглавление

1. ПРЕДИСЛОВИЕ	3
2. ВВЕДЕНИЕ	4
3. ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ	5-6
3.1 Цель и задачи методической разработки	5
3.2 Описание дидактической игры и методические рекомендации по организации игр.....	6-7
3.3. Методические приёмы работы с дидактическим пособием.....	7
3.4.Варианты игровых заданий с детьми дошкольного возраста	7-17
3.5.Поддержка детской инициативы.....	17-18
3.6. Результативность применения игровых заданий	18-19
3.7. Перечень используемого оборудования	19
4. ЗАКЛЮЧЕНИЕ	19-20
5. ПРИЛОЖЕНИЕ.....	23-36

1. ПРЕДИСЛОВИЕ

Методическая разработка по познавательному и речевому развитию детей авторская дидактическая игра «Хочу все знать» сделана своими руками, пособие является многофункциональным, носит содержательно-насыщенный характер.

Основная особенность дидактической игры определена её названием: это игра *обучающая*. Она создана воспитателями, родителями и детьми группы. Для играющих детей воспитательно-образовательное значение данной дидактической игры не выступает открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые действия, правила. Она побуждает ребенка быть внимательным, запоминать, сравнивать, классифицировать, уточнять свои знания. Дидактическая игра поможет детям овладеть учебным материалом в легкой, непринужденной форме.

Дидактическая игра состоит из серии развивающих игровых заданий, которые можно разделить на лексические темы «Животный мир нашей планеты», «Времена года», «Профессии наших родителей», «Овощи и фрукты», «Насекомые». Использование дидактической игры позволяет реализовать индивидуально-дифференцированный подход, быстро оценивать уровень усвоения программного материала, реализовать вариативность заданий. Методическая разработка может использоваться в работе с детьми среднего и старшего дошкольного возраста воспитателем, а также родителями дома. Дети могут играть как индивидуально (самостоятельно), так и парами, и небольшими группами.

Планируемые результаты:

- у ребёнка формируется способность договариваться, учитывать интересы и чувства других игроков;
- облегчает и ускоряет процесс запоминания и усвоения материала, развивает познавательную активность;
- формируются важные качества личности – самостоятельность, наблюдательность, сообразительность, умение доводить начатое дело до конца, ребенок способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания.

2. ВВЕДЕНИЕ

Новый стандарт дошкольного образования ориентирован на играющего дошкольника – все обучение нужно строить через детскую игру. Для ребят дошкольного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них – учеба, игра для них – труд, игра для них – серьезная форма воспитания. Игра для дошкольников – способ познания окружающего мира.

Игра будет являться средством воспитания, если она будет включаться в целостный педагогический процесс.

Актуальность использования дидактической игры состоит в том, что воспитатель использует возможность обучать маленьких детей посредством активной

интересной для них деятельности. Дидактическая игра содержит два начала: учебное (познавательное) и игровое (занимательное). Воспитатель одновременно является и учителем, и участником игры. Он учит и играет, а дети, играя, учатся. Посредством развивающих игровых заданий, входящих в комплект игры, дети узнают новое и закрепляют свои знания о мире животных, живущих на нашей планете, о признаках времен года, о разнообразных профессиях, их названиях, о материалах, инструментах, оборудовании, необходимых людям разных профессий.

Оригинальность и новизна данной дидактической игры состоит в том, что руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, воспитатель воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом, ребенок приобретает новые знания, умения, навыки. Дидактическая игра «Хочу всё знать» способствует развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческих способностей, она направлена на умственное развитие дошкольника в целом. Она включает в себя различные виды игровых познавательных заданий из разных образовательных областей: математика, развитие речи, ознакомление с природой, социальное окружение, изобразительная и художественная деятельность.

С помощью данного пособия можно играть и учить ребенка одновременно. Комплект развивающих заданий обеспечивает интегрированность содержания и видов деятельности, обучение с учетом индивидуальных возможностей, интересов и потребностей.

Дидактическая игра разработана в соответствии с ФГОС ДО, в ней учтены психологические, возрастные особенности дошкольников. Пособие рекомендовано детям от 4 до 6 лет.

3. Основная часть

3.1. Цель и задачи методической разработки.

Цель методической разработки: создание условий для формирования основ целостного мировоззрения ребенка среднего и старшего дошкольного возраста, познания окружающего мира в процессе игровой деятельности.

Задачи в соответствии с основной образовательной программой дошкольного образования «От рождения до школы» под ред. Н. Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М. А. Васильевой:

1. Закрепить представления о диких животных, обитающих в разных природных зонах нашей планеты, о домашних животных, о людях разных профессий, о сезонных изменениях в природе.
2. Развивать психические процессы: внимание, память, мышление. Мыслительные операции: анализ, синтез, обобщение, классификация, сравнение.
3. Учить действовать по образцу, совместно с педагогом оценивать результат своей деятельности.

4. Развивать речь детей: расширять и активизировать словарь, формировать правильное звукопроизношение, связную речь, умение правильно высказывать свои мысли.
5. Развивать самостоятельность, инициативность, сообразительность детей.
6. Развивать мелкую моторику пальцев рук.
7. Формировать навык самоконтроля, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.
8. Поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности.
9. Воспитывать доброжелательное отношение между детьми в игровой деятельности, умение получать положительные эмоции в процессе игры.

3.2. Описание дидактической игры и методические рекомендации по организации игр



Пособие представляет собой набор развивающих карточек для настольно – печатной игры, включающий в себя: познавательные карточки, лото, домино, разрезные картинки, схемы для рисования и лепки, лабиринты, трафареты. Методическое пособие даёт возможность систематизировать знания детей о диких и домашних животных, явлениях природы, профессиях людей. Большое влияние оказывает на развитие логического мышления дошкольников, развивает способность быстро, мобильно использовать имеющиеся знания в новой ситуации. Многофункциональная игра «Хочу всё знать» это дидактическое пособие, сделанное своими руками. Набор развивающих карточек изготовлен из ламинированной белой бумаги для печати формата А4.

Карточки собраны в папку, которую легко можно открыть и взять необходимые карточки с заданием. Данная игра увлекательная, обучающая. Дидактический материал по лексическим темам «Животный мир нашей планеты» и «Профессии наших родителей», «Времена года», «Насекомые» можно дополнять,

расширяя познавательный интерес детей в соответствии с возрастом. После изучения детьми данных лексических тем дидактическая игра будет дополняться другими лексическими темами, которые соответствуют содержанию программного материала: «Птицы», «Деревья», «Цветы», «Бытовая техника», «Транспорт», «Мебель».

Первоначальное освоение дидактической игрой осуществляется под руководством воспитателя, в дальнейшем, по мере освоения, воспитанники могут играть самостоятельно. Настольно-печатные игры (карточки) целесообразно использовать в работе с небольшой подгруппой детей. Эффективны они и при организации индивидуальной коррекционной работы.

3.3. Методические приёмы работы с дидактическим пособием

Работу с дидактической игрой «Хочу всё знать» рекомендуем проводить в три этапа.

1 этап. Играем вместе. Воспитатель и дети группы совместно рассматривают пособие.

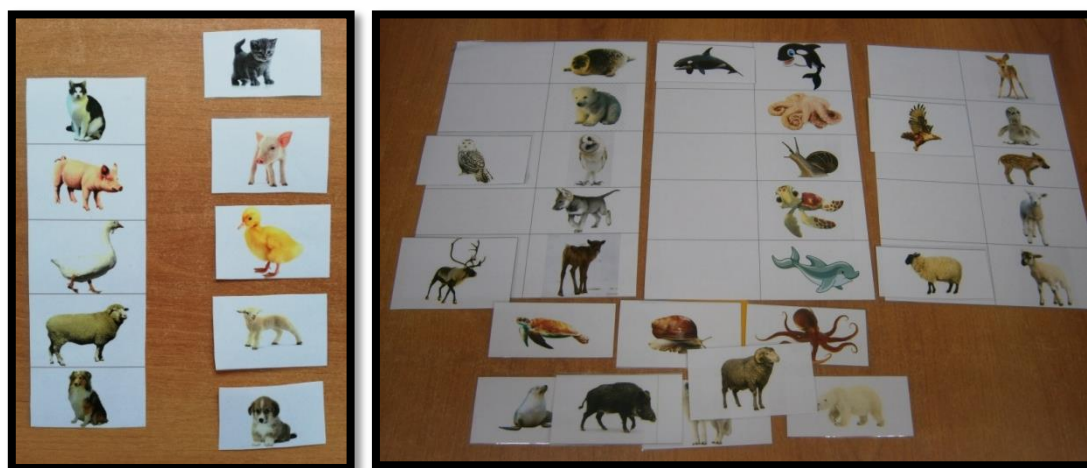
2 этап. Косвенное руководство игрой. Воспитатель наблюдает, как дети группы выбирают для игры развивающие карточки по интересующим их темам и привлекают друг друга к совместной деятельности.

3 этап. Играю сам. Самостоятельная деятельность детей (индивидуально или в группе детей).

3.4. Варианты игровых заданий

Лексическая тема «Животный мир нашей планеты»

Цель: Уточнять и расширять представления детей о диких и домашних животных: внешний вид, пища; среда обитания, жилище.



Дидактическая игра «Чей малыш»

Цель: развитие наблюдательности, внимания и аналитических способностей.

Дидактическая игра «Кто у кого?»

Цель: употребление родительного падежа существительных единственного и множественного числа.

У медведицы - ... (медвежонок)



Дидактическая игра: «Сложи животное»

Цель: закрепить знания детей о домашних и диких животных. Учить описывать по наиболее типичным признакам.



Дидактическая игра «Собери картинку»

Цель: развитие логического мышления, кругозора, познавательного интереса и речевой активности.



Дидактическая игра «Кто, где живёт?»

Цель: формирование умений детей соотносить изображение животных с их местом обитания.



Дидактическая игра «Чья тень»

Цель: развитие логики, мышления и зрительной памяти.

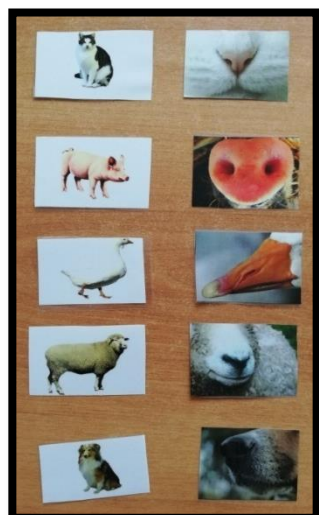
Дидактическая игра «Какие животные спрятались на картинке?»

Цель: развитие внимания, мышления, воображения.



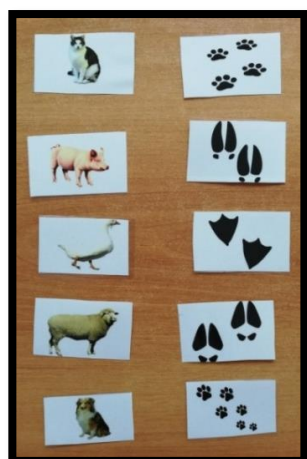
Дидактическая игра «Кто чем питается?»

Цель: закрепить знания у детей, чем питаются звери. Развивать познавательный интерес.



Дидактическая игра «Чей это нос?»

Цель: закрепить знания о животных, развивать память, мышление, внимание и мелкую моторику рук.



Дидактическая игра «Чей это след?».

Цель: изучение названий животных, умение определять животных по внешнему виду, по следам.



Дидактическая игра «Чей хвост»

Цель: закреплять знания о внешнем виде животных, развитие внимания, логики, памяти



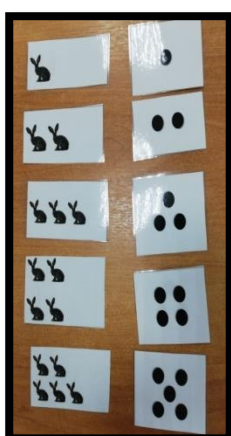
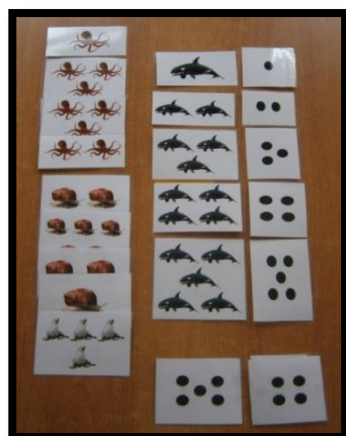
Дидактическая игра «Кто где живёт»

Цель: закреплять знания о животных и местах их обитания.



дидактическая игра «Посчитай!»

Цель: учить детей согласовывать существительные с числительными «один», «два», «пять».



математическое домино «Один - много»

Цель: учить детей образовывать существительные множественного числа именительного и родительного падежей.



Дидактическая игра «Узнай животное по описанию»

Цель: учить детей узнавать животных по описанию; развивать мелкую моторику рук, мышление и речь детей.



дидактическая игра: «Отгадай и нарисуй (слепи из пластилина)»

Цель: развивать мелкую моторику и произвольное мышление.



дидактическая игра «Четвертый лишний»

Цель: учить детей выделять в группе животных их существенные признаки и делать на этой основе необходимые обобщения, активизировать предметный словарь.



дидактическая игра «Помоги зайчонку и щенку рассадить на дерево совят»

Цель: развитие внимания, логики, мелкой моторики, усидчивости.



Дидактическая игра «Лабиринты»

Цель: способствовать развитию логического, пространственного мышления, внимания, наблюдательности и усидчивости.

лексическая тема «Времена года»

Цель: Закреплять представления детей о временах года и их признаках; упражнять детей в правильном названии времени года, замечать и различать изменения в природе.



Настольно-печатная игра лото «Когда это бывает?»

Цель: Учить детей различать признаки времен года. С помощью поэтического слова показать красоту различных времен года, разнообразие сезонных явлений и занятий людей.



Настольно-печатная игра лото «Собираемся на прогулку»

Цель: закреплять у детей умение выделять приметы каждого времени года; учить классифицировать свойства явления окружающего мира и одежду людей в разное время года.

Лексическая тема «Профессии»

Цель: закрепить названия профессий и действий, которые совершаются ими.

Дидактическая игра «Кто чем занимается»

Цель: закрепить названия действий, совершаемых людьми разных профессий.



Дидактическая игра «Кто что делает?»

Цель: учить детей подбирать как можно больше глаголов к названию профессии. Врач что делает? Повар что делает? Дворник что делает? Парикмахер что делает?



Дидактическая игра «Что перепутал художник»

Цель: закреплять представления детей о предметах и их использовании в трудовых процессах.



Дидактическая игра «Кому без них не обойтись»

Цель: закреплять знания детей о материалах, инструментах, оборудовании, необходимых людям разных профессий.



Дидактическая игра «Кому, что надо для работы?»

Цель: учить детей использовать в речи существительные ед. ч. дат. падежа (*нож, доска, кастрюля, половник - нужны повару и др*).

3.5. Поддержка детской инициативы

Проявлением детской инициативы стало желание ребят средней группы продолжить развитие игры и сделать свои развивающие карточки к дидактической игре. Мы охотно поддержали их в этом и буквально через несколько дней у нас в группе появилась игра «Помоги найти дом для насекомого», которая стала очень любима и востребована.



3.6. Результативность применения дидактической игры «Хочу всё знать»

- являются средством воспитания, с их помощью воспитатель воздействует на все стороны личности ребенка: на сознание, чувства, волю, поступки и поведение;

- выполняют обучающую функцию, являются средством первоначального обучения дошкольников, умственного воспитания; их содержание систематизирует и углубляет знания о животном мире, о сезонных изменениях в природе, о людях разных профессий, представления о трудовой деятельности взрослых;

- развивают речь детей: расширяется и активизируется словарь, формируется правильное звукопроизношение, развивается связная речь, умение правильно высказывать свои мысли;

- формируют нравственные представления о бережном отношении к окружающему миру;

- воспитывают уважение к человеку труда, вызывают интерес к трудовой деятельности, желание самим трудиться;

- своим красочным оформлением развивают эстетический вкус;

- формируют умение детей дошкольного возраста применять самостоятельно усвоенные знания по программе детского сада.

- способствуют физическому развитию: вызывают положительный эмоциональный подъем, хорошее самочувствие, развивается и укрепляется мелкая моторика рук.

3.6. Перечень используемого оборудования и материалов

- * Листы бумаги формата А4;
- * Простой карандаш;
- * Цветные карандаши, восковые мелки;
- * Цветные фломастеры;
- * Ножницы;

* Разнообразные картинки, соответствующие теме и журналы для вырезания из них картинок;

* Пленка для ламинирования, ламинатор.

4. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Дидактическая игра «Хочу всё знать» состоит из развивающих карточек, которые можно легко изготовить. Игровые задания на карточках понятны и доступны детскому мышлению, их можно разнообразить в зависимости от возраста и интересов детей.

Карточки для дидактической игры представлены на различные темы. Такие, как: времена года, домашние животные, животные севера, морские обитатели, животные Африки, животные леса, животные гор, профессии. Проводимая игра с детьми требовала от них интеллектуальных усилий, анализа, размышления. Дети играли с удовольствием и интересом.

Карточки для детей должны быть достаточно крупными и плотными, а изображения реалистичными, без лишних отвлекающих деталей.

Существует множество вариантов игр с развивающими карточками для детей, которые можно использовать в зависимости от цели и от возраста ребенка.

Результаты: дети привыкают работать самостоятельно, учатся понимать

задание. Карточки учат развивать фантазию, желание выполнить задание до конца, помогают закрепить пройденный материал, проявить свою индивидуальность. А также, развивают у детей такие навыки, как:

- активность;
- любознательность;
- овладение средствами общения;
- овладение способами взаимодействия.



Картотека игр к методической разработке «Хочу всё знать»

Дидактические игры по лексической теме «Дикие животные»

Игра «Назови по порядку»

Цель: развивать зрительную память и внимание, активизировать словарь существительных по теме.

На картинки посмотри

И их запомни.

Я все их уберу,

Ты по порядку вспомни.

(6-7 предметных картинок по теме).

Игра «Кто у кого?»

Цель: употребление родительного падежа существительных единственного и множественного числа.

У медведицы - ... (медвежонок, медвежата).

У лисицы - ... (лисенок, лисята).

У белки - ... (бельчонок, бельчата).

У волчицы - ... (волчонок, волчата).

У ежихи - ... (ежонок, ежата).

У зайчихи - ... (зайчонок, зайчата).

Игра «Назови семью»

Цель: познакомить детей с названиями диких животных, их семьями; развивать речь детей.

Папа - медведь, мама - ... (медведица), детеныш - ... (медвежонок).

Папа - волк, мама - ... (волчица), детеныш - ... (волчонок).

Папа - еж, мама - ... (ежиха), детеныш - ... (ежонок).

Папа - заяц, мама - ... (зайчиха), детеныш - ... (зайчонок).

Папа - лис, мама - ... (лисица), детеныш - ... (лисенок).

Игра «Кто, где живет?»

Цель: закрепление формы предложного падежа существительных.

На доске картинки с дикими животными (медведь, лиса, волк, белка, заяц и т.д.).

На столе педагога картинки с их жилищами (нора, берлога, логово, дупло, куст).

Дети ставят картинку с изображением жилища под картинку с соответствующим животным.

Белка живет в дупле.

Медведь живет в берлоге.

Лиса живет в норе.

Волк живет в логове.

Заяц живет под кустом.

Игра «Кто что любит?»

Цель: закрепление формы винительного падежа существительных.

На столе педагога картинки: морковка, капуста, малина, мед, рыба, орехи, шишки, грибы, желуди, кора деревьев, трава, куры, зайцы, овечка и т.д. Дети ставят картинки к соответствующему животному.

Белка любит орехи, шишки, грибы, желуди.

Игра «Подбери словечко»

Цель: учить детей подбирать и называть слова-признаки, слова-действия.

Медведь (какой?) ... (бурый, косолапый, неуклюжий).

Волк (какой?) ... (серый, зубастый, злой).

Заяц (какой?) ... (длинноухий, трусливый, пугливый).

Лиса (какая?) ... (хитрая, рыжая, пушистая).

Медведь (что делает?) ... (спит, переваливается, косолапит).

Волк (что делает?) ... (воет, убегает, догоняет).

Лиса (что делает?) ... (выслеживает, бежит, ловит).

Игра «Узнай зверя по описанию»

Цель: учить детей узнавать животных по описанию; развивать мышление и речь детей.

- Трусливый, длинноухий, серый или белый. (Заяц.)

- Бурый, косолапый, неуклюжий. (Медведь.)

- Серый, злой, голодный. (Волк.)

- Хитрая, рыжая, ловкая. (Лиса.)

- Проворная, запасливая, рыжая или серая. (Белка.)

Игра «Кто как голос подает?»

Цель: познакомить детей, какие голоса подают дикие животные.

- Скажите, как подают голос звери?

- Что делает волк - ... (воет).

- Что делает лиса - ... (тявкает).

- Что делает медведь - ... (ревет).

- Что делает белка - ... (цокает).

Игра «Назови ласково»

Цель: учить детей образовывать существительные при помощи уменьшительно – ласкательных суффиксов.

Ты дружок не зевай,

Да словечко приласкай.

Белка – белочка

Лиса – лисичка

Игра «Один - много»

Цель: учить детей образовывать существительные множественного числа именительного и родительного падежей.

Мы волшебники немного,

Был один, а станет много.

Белка – белки – много белок

Медведь – медведи – много медведей

Игра «Посчитай!»

Цель: учить детей согласовывать существительные с числительными «один», «два», «пять».

Сколько их – всегда мы знаем,

Хорошо мы все считаем.

Один медведь – два медведя – пять медведей

Один еж – два ежа – пять ежей

Одна белка – две белки – пять белок

Дидактическая игра «Чей хвост? »

Цель: закрепить знания о животных, развивать память, мышление, внимание и мелкую моторику рук.

Ход игры:

Однажды утром лесные звери проснулись и видят, что у всех хвосты перепутаны: у зайца — хвост волка, у волка — хвост лисы, у лисы — хвост медведя.... Расстроились звери. Разве подходит зайцу хвост волка? Помогите зверям найти свои хвосты, ответив на вопрос «Чей это хвост? » Вот хвост волка. Какой он? (серый, длинный). Чей это хвост? — волчий. А это чей такой хвост — маленький, пушистый, белый? — зайца.

И т. д. Теперь все звери нашли свои хвосты.

Игра «Измени слова по образцу»

Цель: образование притяжательных прилагательных.

Нос лисы - ... (лисий нос).

Лапа лисы - ... (линья лапа).

Глаза лисы - ... (линь глаза).

Нора лисы - ... (линья нора).

Игра «Наоборот»

Цель: образование слов-антонимов.

Лось – большой, а заяц - ... (маленький).

Волк – сильный, а белка - ... (слабая).

У лисы хвост длинный, а у медведя - ... (короткий).

Игра «Четвертый лишний»

Цель: учить детей выделять в предметах их существенные признаки и делать на этой основе необходимые обобщения, активизировать предметный словарь.

На картинку посмотри,

Предмет лишний назови

И свой выбор объясни.

Белка, собака, лиса, медведь

Игра «Сложи картинку»

Цель: учить детей складывать картинку из частей; развивать целостное восприятие, внимание, мышление.

У ребенка картинка с диким животным, разрезанная на 4 части.

- Какой зверь у тебя получился? (Лиса.)

Игра «Составление рассказа-описания»

Цель: учить детей составлять рассказ-описание о животном с опорой на план-схему, развивать речь детей.

Дети составляют рассказ о внешнем виде дикого животного по плану.

Дидактическая игра «Кто, где живёт?»

Цель: Формирование умений детей соотносить изображение животных с их местом обитания.

Дидактический материал: Карточки с изображением животных 24 штуки и два игровых поля с изображением леса и деревни.

Ход игры: Разложить карточки по местам обитания животных, домашних в деревню, а диких в лес.

Дидактическая игра «Отгадайте, что за животное»

Цель: Развитие умения описывать животных и узнавать их по описанию.

Дидактический материал: Карточки с изображением животных.

Ход игры: Воспитатель раздаёт детям карточки с изображением животных. Дети никому не показывают свои карточки. Воспитатель предлагает одному ребенку описать животного, изображённого на его картинке, или загадать о нём загадку. Другие дети должны отгадать, что это за животное.

Дидактическая игра «Собери картинку»

Цель: Развитие логического мышления, кругозора, познавательного интереса и речевой активности.

Дидактический материал: Карточки с изображением животных, разрезанные на несколько частей.

Ход игры: Игра для детей от 3 лет. Детям раздают игровые карточки, разрезанные на 2, 3, 4 части (в соответствии с возрастом и способностями ребёнка). Собрав картинку, ребёнок рассказывает, какое животное он собрал.

Например: Собака – домашнее животное. Медведь – дикое животное.

Дидактическая игра «Чей хвост»

Цель: Развитие внимания, логики, памяти, мелкой моторики.

Дидактический материал: Карточки с изображением различных животных, а также их хвостов.

Ход игры: Ребёнку дается задание. Подобрать хвост для каждого животного и соединить нужные картинки линиями. Назвать у какого животного, какой хвост (длинный, короткий, пушистый, толстый, маленький, большой и т.д.).

Дидактическая игра «Чей малыш»

Цель: Развитие наблюдательности, внимания и аналитических способностей.

Дидактический материал: Карточки с изображением детёнышей животных 12 штук и два игровых поля с изображением диких и домашних животных.

Ход игры: Ребятам предстоит помочь мамам разыскать своих малышей. Также при игре можно закрепить понятие у малышей большой и маленький, домашние и дикие животные. В игре могут участвовать от одного до четырех человек

Дидактическая игра «Чья тень»

Цель: Развитие логики, мышления и зрительной памяти.

Дидактический материал: Карточки с изображением различных животных, а также их теней.

Ход игры: Предложить ребёнку найти, где чья тень и соединить нужные картинки линиями.

Дидактическая игра «Какие животные спрятались на картинке?»

Цель: Развитие внимания, мышления, воображения.

Дидактический материал: Карточки с изображением контура различных животных.

Ход игры: Предложить ребёнку найти и назвать животных, нарисованных на картинке

Дидактические игры по лексической теме «Профессии наших родителей» «Кто чем занимается»

Цель. Закрепить названия действий, совершаемых людьми разных профессий.

Ход игры. Дети берут картинку с изображением человека определенной профессии и говорят, чем он занимается. Повар (варит еду), врач (лечит людей), учитель (учит детей), строитель (строит дома), художник (рисует картины), пианист (играет на пианино), писатель (пишет книги), портниха (шьет одежду), прачка (стирает одежду), уборщица (моет полы), продавец (продает товар), фотограф (фотографирует людей), воспитательница (воспитывает детей), машинист (ведет поезд), контролер (проверяет билеты) и т.д.

«Кто больше знает профессий»

Цель. Учить детей соотносить действия людей с их профессией, образовывать от существительных соответствующие глаголы (строитель — строит, учитель — учит и т. д.).
Ход игры.

Воспитатель. Я работаю в школе учителем. Это моя профессия. Я учу писать, читать, считать, как себя вести, играю с вами, рисую, читаю вам стихотворения, рассказы, ... Это моя профессия — учить вас. А какая профессия у ...? Она нам готовит обед. Правильно, повар. А какие вы еще знаете профессии? (Ответы.) Каждый взрослый человек обязательно учится какой-либо профессии. Овладев ею, поступает на работу и выполняет определенные действия. Что делает повар? (Дети: Повар варит, печет, жарит, чистит овощи.) Что делает врач? (Осматривает больных, выслушивает, лечит, дает лекарство, делает уколы, операции.) Что делает портной? (Кроит, наметывает, порет, гладит, примеряет, шьет.) Педагог называет и другие профессии — строителя, учителя, пастуха, сапожника, а дети называют действия.

«Профессии»

Цель. Закрепить названия профессий и действий, которые совершаются ими.
Ход игры. Вы задаете ребенку вопрос: "Что делает.....?" и называете представителя любой профессии, а ребенок отвечает. Поначалу лучше брать профессии, из которых следует ответ - воспитатель воспитывает, пекарь печет, уборщик убирает. Переменяйте хорошо знакомые профессии с незнакомыми, заодно расскажите о неизвестных ребенку профессиях. Интересно получается, если спросить подряд "Что делает врач?", "Что делает ветеринар?" (разобрать разницу), а затем так же "учитель" и "ученый". От детей иногда слышишь интересные версии.

«Кому без них не обойтись»

Цель: закреплять знания детей о материалах, инструментах, оборудовании, необходимых людям разных профессий.

Ход игры: педагог показывает детям предмет, а дети называют профессию человека, которому он необходим. Следует учитывать, что одни и те же предметы необходимы людям различных профессий.

«Что сначала, что потом?»

Цель: закреплять знания детей о последовательности трудовых действий.

Ход игры: педагог просит научить куклу пылесосить. Спрашивает, что нужно сделать сначала, что потом (*включить в розетку, потом нажать кнопку, пропылесосить, нажать кнопку выключателя, вытащить вилку из розетки*). Предложить детям и другие трудовые процессы.

«Кому это нужно»

Цель: закреплять представления детей о предметах и их использовании в трудовых процессах. Знакомить с профессиями.

Ход игры: педагог показывает детям различные предметы, просит назвать их и рассказать, когда они используются и с какой целью (*это половник, он нужен повару, чтобы размешивать кашу, разливать суп и компот*).

«Угадай, что я делаю?»

Цель: расширить представления детей о трудовых действиях. Развивать внимание.

Ход игры: педагог и дети берутся за руки и встают в круг. В центр круга выходит ребенок. Все идут по кругу и произносят:

Что ты делаешь - не знаем,

Поглядим и угадаем.

Ребенок имитирует действия не только движениями, но передавая звуками (*чистит пылесосом пол, пилит, едет на машине, стирает, варит еду*).

Дети угадывают действия.

«Кому, что надо для работы?»

Цель: учить детей использовать в речи существительные ед. ч. дат. падежа (*нож, доска, кастрюля, половник - нужны повару и др*).

«Назови предмет, которого не хватает»

Цель: учить детей подбирать предметы по аналогии.

Дворнику - лопата, продавцу - касса, врачу - фонендоскоп, повару – кастрюля, ...

«Кто что делает?»

Цель: учить детей подбирать как можно больше глаголов к названию профессии.

Врач что делает? Повар что делает? Дворник что делает? Парикмахер что делает?

«Угадай профессию по описанию»

Цель: учить детей находить соответствующие понятия (*повар - готовит; врачу - лекарство, белый халат, градусник*).

«Кто какой, какая?»

Цель: расширять словарный запас детей, учить подбирать слова определения к разным видам профессий.

Водитель какой? - внимательный, сильный, сосредоточенный.

Повар какой? - ловкий, аккуратный, внимательный.

«Я начну, а ты продолжи»

Цель: упражнять детей в употреблении сложноподчиненных предложений.

Врач лечит людей, чтобы ...

Строитель строит дома, чтобы ...

Парикмахер подстригает людей, чтобы ...

«Назови, что лишние»

Цель: учить группировать предметы по определенному признаку и выделять лишний предмет.

Грабли, лопата, тележка, половник ?

Половник лишний, потому что грабли, лопата и тележка нужны дворнику, а половник не нужен ему для работы.

Приложение № 2

Мастер - класс
для педагогов на тему:

«Дидактические игры для дошкольников с использованием развивающих карточек».

Подготовили: воспитатели Мысниченко С.А., Войтенко Л.Г.

Цель: дать участникам мастер-класса представления о практическом использовании развивающих карточек к дидактической игре по лексической теме «Животный мир нашей планеты».

Задачи:

-создать условия для плодотворного общения участников мастер-класса в данной области с целью развития их творческого потенциала;

-распространение педагогического опыта.

Практическая значимость:

Данный мастер класс может быть интересен педагогам, работающим по теме экологическое воспитание. Педагог, использующий дидактические пособия и игры в своей работе, найдет для себя что-то новое.

Оборудование:

развивающие карточки к дидактической игре «Хочу всё знать!», магнитная доска.

Ход мастер класса.

Добрый день, уважаемые коллеги! Я очень рада встрече с вами. Сегодня мы поговорим с вами о дидактических играх.

Релаксационная минутка.

Поднимите правую руку те, у кого сегодня хорошее настроение, а теперь поднимите левую руку те, у кого сегодня плохое настроение. Сейчас я хотела бы что бы те, у кого хорошее настроение дотронулись ладонью к ладони тех, у кого плохое настроение и сказали: "Я дарю тебе свое хорошее настроение"

Пояснительная записка.

Мир природы удивителен и прекрасен. Однако далеко не все способны видеть эту красоту, многообразие цвета, форм, разнообразие оттенков красок неба, воды, листьев.

Способность «смотреть» и «видеть», «слушать» и «слышать» не развивается само собой, не дается от рождения в готовом виде, а воспитывается. Научиться жить в согласии с природой, с окружающей средой следует начинать в дошкольном возрасте. Развитие и воспитание ребенка происходит во всех видах деятельности, но, прежде всего, в игре.

Дидактические игры - наиболее эффективное средство, способствующее более полному и успешному решению задач воспитания детей дошкольного возраста.

Именно в процессе **дидактической игры** у ребенка активно происходит психическое развитие: развивается воля, внимание, мышление, речь.

Дидактическая игра имеет две цели.

Одна - обучающая, которую преследует взрослый, а другая- игровая, ради которой действует ребенок.

В **дидактической** игре создаются такие условия, в которых каждый ребенок получает возможность самостоятельно действовать в определенных ситуациях или с определенными предметами.

Многие пособия являются многофункциональными, и использовать их можно для закрепления представлений в разных образовательных областях.

Я предлагаю несколько игр, которые использую в своей работе. В эти **игры** дети могут играть как с педагогом, так и самостоятельно.

Дидактическая игра «Собери картинку»

Цель: формирование способности составлять целое из частей.

Уточнить представления детей о различных животных.

Воспитательная задача: Заложить основы экологического воспитания. Воспитывать бережное отношение к животному миру.

Правила игры: один экземпляр картинок целый, а второй разрезанный на четыре части. Дети рассматривают целые картинки, затем они должны из разрезанных частей сложить изображение животного, по образцу. После того как деревья собраны, проводится беседа с наводящими вопросами.

Как называется животное? Где оно обитает? Чем питается?

Игра «Кто поможет малышу?»

Цель: уточнить знания детей о приспособлении животных к среде обитания.

Правила игры: Ведущий выбирает картинку с одним из животных и помещает его в «чужие условия». Животное отправляется в путешествие – хочет вернуться в свою среду, но на пути встречает много препятствий. Для спасения

путешественника дети должны подобрать другое животное, которое в данной ситуации может оказать помощь. Повторно называть одних и тех же животных нельзя. Выигрывает тот, кто нашел большее количество помощников.

Пример: Дети выбрали зайца. Ведущий помещает его в море. Кто поможет бедному зайчику? Помог кит, дельфин, краб. Следующее перемещение. Пустыня. Кто поможет? И т. д. Игра может длиться долго, в зависимости от того, каковы познания детей в этой области.

«Экологическая разминка» с педагогами:

1. Когда температура тела воробья ниже: зимой или летом? (**одинаковая**)
2. У кого язык длиннее тела? (**у хамелеона**)
3. Чем лягушка отличается от жабы? (**лягушка – дневное животное, а жаба – ночное**)
4. Почему красную книгу называют красной, а не зеленой? (**потому что красный цвет – сигнал опасности**)
5. Почему листья зеленые? (**потому что в них содержится хлорофилл**)
6. Кого называют листопадничками? (**зайчат, родившихся осенью**)
7. Что ест зимой жаба? (**ничего, зимой она спит**)
8. Какая нить в природе самая тонкая? (**паутина**)
9. Какое дерево является лучшим пылесосом? (**тополь**)
10. У кого уши на ногах? (**у кузнечика**)
11. Какую траву любят кошки? (**валериану**)
12. Самая высокая трава? (**бамбук**)
13. Опасен ли укус гадюки летом? (**Нет, только болезнен, ядовит укус только что проснувшейся после зимней спячки змеи**)
14. Какая птица не строит гнезда? (**кукушка**)

Дидактическая игра «Чья тень».

Цель: развитие логики, мышления и зрительной памяти.

Игровое задание: рассмотрите внимательно животного, вспомните его название, найдите его тень, совместите тень и изображение этого животного.

Блиц – конкурс с коллегами.

Предлагаю вам небольшой блиц - конкурс *«Как животные предсказывают погоду»*. Я напоминаю вам начало приметы будущей погоды в поведении растений и животных, а вы заканчиваете строчку.

- Паук усиленно плетет паутину – (*к сухой погоде*).
- Уж на дороге греется – (*перед дождем*).
- Стрижи, ласточки низко летают – (*дождь предвещают*).
- Собака катается по земле, мало ест и много спит – (*к вьюге*).

- Кошка свернулась клубочком – (к похолоданию).
- Ворона кричит зимой – (к метели).
- Лягушки квакают – (к дождю).
- Воробьи в пыли купаются – (к дождю).

Физ-минутка "Звери шли на водопой" (изображаем животных)

Как – то днем лесной тропой звери шли на водопой.

За мамой лисицей крался лисенок

За мамой ежихой катился ежонок

За мамой медведицей шел медвежонок

За мамой белкой скакали бельчата

За мамой зайчихой прыгал зайчонок.

Волчиха вела за собою волчат

Все мамы и дети напиться хотят.

Дидактическая игра «Кто, где живёт?»

Цель: Формирование способности детей соотносить изображение животных с их местом обитания.

Дидактический материал: Карточки с изображением животных и игровые поля с изображением леса, деревни, моря, Африки, гор, севера

Игровое задание. Разместить животных соответственно с их средой обитания.

Дидактическая игра «Чей хвост».

Цель: Развитие внимания, логики, памяти, речи, мелкой моторики.

Дидактический материал: Карточки с изображением различных животных, а также их хвостов.

Ход игры. Ребёнку дается задание. Подобрать хвост для каждого животного и соединить нужные картинки. Назвать у какого животного, какой хвост (*длинный, короткий, пушистый, толстый, маленький, большой и т. д.*). Так происходит знакомство со словами, отвечающими на вопросы чей? чья? чье? чьи? - лисий, волчий, медвежий и т. д.

Дидактическая игра «Чей малыш».

Цель: Развитие наблюдательности, внимания и аналитических способностей.

Дидактический материал: Карточки с изображением детёнышей животных и два игровых поля с изображением диких и домашних животных.

Ход игры: Ребятам предстоит помочь мамам разыскать своих малышей. Также при игре можно закрепить понятие у детей большой и маленький, домашние и дикие животные.

Подвижная игра «Умный охотник»

Цель: научить детей группы игре.

Задачи:

закрепить названия животных, места обитания животных.
развивать ловкость, быстроту, память, внимание, речь;

воспитывать дружеские взаимоотношения, коллективизм, бережное отношение к животным.

Ход игры:

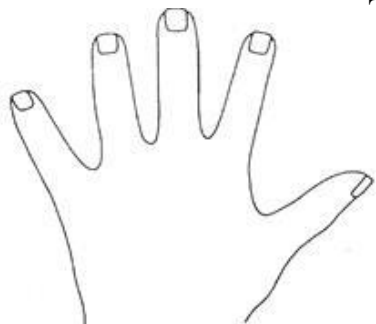
В начале игры выбирается ведущий охотник, остальные дети животные - игроки договариваются, какими животными они будут называться. Далее дети-животные передвигаются по залу. По команде «Охотник!», животные стараются увернуться от ловишки – охотника, но если он поймал, то пытается угадать название, пойманного животного, задавать наводящие вопросы (живёт в лесу или у человека, питается морковкой или орешками, спит в норе или в будке и др.). Одно пойманное животное, один вопрос, если не угадал, то он отпускает животное, если угадал, то животное становится охотником, а дети придумывают другое название птиц.

Рефлексия "Все у меня в руках!"

На доске крепится плакат с изображением ладони. Большой палец – "Над этой темой я хотел(а) бы еще поработать", указательный – "Здесь мне были даны конкретные указания", средний – "Мне здесь совсем не понравилось", безымянный – "Психологическая атмосфера", мизинец – "Мне здесь не хватало...".

Участники рисуют на листах бумаги свою руку и вписывают внутри контура свои ответы на эти вопросы.

Затем листы вывешиваются, и всем участникам предоставляется время для знакомства с ответами друг друга. В круге обсуждаются результаты работы.



Заключение.

Уважаемые коллеги!

Обучение и воспитание через игру является самым результативным и естественным.

Игра – путь детей к познанию мира. Использование игровых обучающих ситуаций, помогает выработать у детей основы экологических навыков, закрепить элементарные научные представления о природе и взаимосвязях в ней, воспитывать эмоциональное и нравственное отношение ко всему живому.

Детей не нужно учить играть, не нужно заставлять играть. Они играют спонтанно, охотно, с удовольствием даже на занятиях.