

**Обобщение педагогического опыта работы в рамках
муниципальной Опорной площадки по теме:
«Дидактическая игра как средство познавательного развития дошкольников».**

*Разработала Семенко Светлана Ивановна, группа «Радуга»
воспитатель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения
«ДСОВ «Лесная сказка»*

«Игра – это огромное окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

(В. А. Сухомлинский)

Согласно ФГОС ДО у детей должны формироваться предпосылки к возникновению универсальных учебных действий. Учебная деятельность должна увлекать дошкольников, приносить радость, давать удовлетворение. Поэтому важно воспитывать у дошкольников познавательные интересы, так как именно они активизируют способности детей. А дидактическая игра помогает сделать материал увлекательным, создать радостное рабочее настроение. Ребёнок, увлечённый игрой, не замечает того, что учится, хотя то и дело сталкивается с заданиями, которые требуют от него мыслительной деятельности.

Учитывая вышесказанное, в период с 2018 по 2020 учебные годы в группе «Радуга» (старший дошкольный возраст, группа раннего развития) велась работа по теме «Дидактическая игра как средство познавательного развития дошкольников».

Целью деятельности я поставила: Развитие познавательных способностей у дошкольников посредством дидактической игры.

Задачи: -изучить психолого-педагогическую литературу по данной теме; определить понятие «дидактическая игра», «познавательная активность», «активизация познавательной деятельности»;

-познакомиться с педагогическим опытом использования дидактической игры, как средства организации познавательной деятельности дошкольников;

-посмотреть на практике применение дидактической игры как средство активизации познавательной активности дошкольников;

- создать картотеку дидактических игр.

Методическое обеспечение работы с дошкольниками по теме:

- Богуславская З. М., Смирнова Е. О. «Развивающие игры для детей младшего школьного возраста»
- Бондаренко. А. К. "Дидактические игры "
- Губанова Н. Ф. «Развитие игровой деятельности»
- Швайко Г. С. «Игры и игровые упражнения для развития речи»
- Стародубцева И. В., Завьялова Т. П. «Игровые занятия по развитию памяти, внимания, мышления и воображения у дошкольников»
- Крашенинников Е. Е., Холодова О. Л. «Развитие познавательных способностей дошкольников»

Интернет ресурсы:

1. <http://www.pedobsh.ru>.
2. <http://www.uchmag.ru>.
3. <http://pedsovet.su>.

4. <http://nsportal.ru/detskiy-sad>
5. <http://www.razvitierbenka.com>.

Работа велась по **трем направлениям:**

- Создание предметно-развивающей среды в группе;
- Работа с детьми;
- Работа с родителями.

1 направление:

За период сентябрь 2018 – май 2020 года подготовлены игровые пособия:

Для развития мышления: «Отгадай фигуру», «Собери снеговика», «Осенние листочки», «Геометрическое лото», «Четвёртый лишний».

Для развития внимания: «Накрой на стол», «Смайлики», «Найди одинаковые рукавички», «Что, где растёт?».

Для развития восприятия и памяти: «Найди отличия», «Сложи картинку», «Что за время года?», «Кто, что ест?»

Для развития речи: «Вершки и корешки», «Вкусный сок», «Кто в теремочке живет».

Для развития творческого воображения: «Чудесные превращения», «Пантомима», «Смешной портрет».

Многофункциональное дидактическое пособие на развитие восприятия, памяти, внимания и логического мышления для воспитанников: «Волшебные круги» и другие.

2 направление:

Работа с детьми строилась по следующим путям развития познавательных способностей:

1. Развитие мышления;
2. Развитие внимания;
3. Развитие восприятия и памяти;
4. Развитие речи;
5. Развитие творческого воображения.

Свою деятельность выстраивала поэтапно с учетом возраста детей. При подборе игр учитывала особенности умственного развития детей, а также их интерес к различным играм.

Познавательное развитие осуществляю через разные формы:

- непосредственно образовательную деятельность
- игры
- экспериментирования
- наблюдение
- художественное творчество
- дидактические игры и упражнения

Для успешной организации познавательного развития в группе создана предметно – развивающая среда. Созданы дидактические игры и картотека дидактических упражнений.

3 направление:

Деятельность в группе по развитию познавательных способностей не имела бы таких положительных результатов без активного взаимодействия с родителями. Между педагогом и родителями сложились партнерские отношения. Родители являются активными участниками образовательного процесса: проводят игры, совместные прогулки, занятия, участвуют в праздниках и развлечениях. С родителями проведена целенаправленная работа по познавательному развитию:

- Родительские собрания: «Развитие познавательных способностей посредством дидактической игры», «Растить любознательность», «Развитие любознательности у детей дошкольного возраста»
- Консультации для родителей «Игры дома», «Познаем играя»...
- Выставка литературы, игр, пособий
- Практические рекомендации

Анализ проведённой работы:

Работа по развитию познавательных способностей через дидактическую игру проводилась с 2018 по 2020 г.г. Работа с детьми младшего дошкольного возраста помогла:

- познакомиться детям с основными геометрическими фигурами, запомнить их названия;
- научила детей различать цвет;
- научила детей сравнивать по величине;
- способствовала развитию у детей тактильного и зрительного восприятия;
- помогла в совершенствовании мелкой моторики рук

У детей старшего дошкольного возраста работа помогла:

- развитию логического мышления, восприятия, памяти;
- развитию внимания, усидчивости; умению доводить начатое до конца;
- развитию творческих способностей
- закреплять полученные знания и умения, упражнять в применении их в других видах деятельности, новой обстановке.

Дети очень активны в восприятии задач – шуток, головоломок, логических упражнений. Они настойчиво ищут ход решения, который ведет к результату.

Результативность работы:

Подводя итог, можно сказать, что развитие познавательных способностей у детей дошкольного возраста посредством дидактических игр и упражнений в течении двух лет благотворно отразилось на их навыках и умениях. Анализ деятельности по развитию познавательных способностей показал, что дети успешно овладели навыками и умениями, на развитие которых были рассчитаны те или иные дидактические игры.

Представленная система работы направлена так же на формирование предпосылок учебной деятельности, поскольку задания нацеливают ребенка на усвоение способов ориентировки в окружающем мире. На основе данных дидактических игр и упражнений, у дошкольников развивается наблюдательность, внимание, память, воображение, которые они получили при взаимодействии с окружающим миром, расширяется словарный запас, приобретаются навыки игровой, учебной и экспериментально – поисковой деятельности.

Образовательная деятельность по теме предполагает проведение педагогической диагностики для оценки индивидуального развития детей. Такая оценка производится для определения эффективности педагогических действий и лежащей в основе их дальнейшего планирования. Педагогическая диагностика проводится в ходе наблюдений за активностью детей в спонтанной и специально организованной деятельности. Инструментарий для педагогической диагностики — карты наблюдений детского развития, позволяющие фиксировать индивидуальную динамику и перспективы развития каждого ребенка.

Мониторинг Познавательного развития проводится по методике Н.В.Верещагиной «Диагностика педагогического процесса дошкольной образовательной организации». Результаты мониторинга в подготовительной группе «Радуга» 2018-2019 учебный год:

1. ОО «Познавательное развитие»

Начало года:

Низкий уровень развития – 0,

Средний уровень развития – 9 детей (45%)

Высокий уровень развития – 11 детей (55%)

Итоговый показатель по группе в начале учебного года – **3,7.**



Конец года:

Низкий уровень развития – 0,

Средний уровень развития – 3 ребёнка (15%)

Высокий уровень развития – 17 детей (85%)

Итоговый показатель по группе в конце учебного года - **4,3.**



Результаты мониторинга в группе раннего развития «Радуга» 2019-2020 учебный год:

среднее значение по группе (начало года):

средний – 44,45%

высокий – 2,8%

низкий – 52,8%



В результате работы по развитию познавательных способностей посредством дидактических игр и упражнений дети овладели способами чувственного познания мира, наглядно – образным мышлением, произошло совершенствование всех видов детской деятельности, сформирована самостоятельность в познавательной и практической деятельности. Дети любопытны, активны, эмоциональны, общительны.

В связи со сказанным становится очевидным, что, используя дидактические игры и упражнения для формирования познавательных способностей, педагог решает важнейшую задачу современного развития ребенка.

Перспективы на следующий год:

1. Продолжить работу по теме: «Дидактическая игра как средство познавательного развития дошкольников»
2. Продолжить работу по разработке новых игр и игровых упражнений по данной теме;
3. Изучить новинки методической литературы;
4. Продолжать создавать картотеку дидактических игр для родителей и педагогов.

Картотека игр

СТАРШИЙ ВОЗРАСТ

«Съедобное – несъедобное»

Цель: закрепить знания о съедобных и несъедобных грибах.

Оборудование: корзинка, предметные картинки с изображением съедобных и несъедобных грибов.

Инструкция: на столе перед каждым ребенком лежат картинки отгадки. педагог загадывает загадку о грибах, дети отыскивают и кладут картинку-отгадку съедобного гриба в корзинку

«Назови три предмета.»

Цель: формировать умение классифицировать.

Оборудование: мяч.

Инструкция: педагог, бросая кому-нибудь из детей мяч, называет одно слово, например, птицы, а поймавший мяч, должен назвать трёх птиц.

Примечание: далее игру можно продолжать называя диких или домашних животных, цветы, деревья, овощи и фрукты.

«Полезные – неполезные»

Цель: закрепить знания детей о полезных и вредных продуктах.

Оборудование: карточки с изображением продуктов.

Инструкция: педагог предлагает выбрать из предложенных продуктов только полезные.

Полезные: геркулес, кефир, лук, морковь, яблоки, капуста, подсолнечное масло, груши и т.д.

Неполезные: чипсы, жирное мясо, шоколадные конфеты, торты, «фанта» и т.д.

Примечание: предложить детям объяснить, чем вредны не выбранные ими продукты.

«Узнай и назови»

Цель: закрепить знания о лекарственных растениях.

Оборудование: картинки лекарственных растений.

Инструкция: педагог предлагает детям помочь уточнить названия лекарственных растений, где они растут, когда и где их собирают.

Например, ромашку аптечную (цветы) собирают летом, подорожник (собирают только листики без ножек) весной и в начале лета, крапиву – весной, когда она только – только вырастет.

«Береги природу»

Цель: закреплять знания об охране объектов природы.

Оборудование: картинки растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д.

Инструкция: педагог предлагает детям рассмотреть предложенные на столе картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д.

Затем, убирая одну из картинок, уточняет, что произойдёт с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта.

Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

«Четвертый лишний»

Цель: закреплять знания детей о насекомых.

Инструкция: педагог, называя четыре слова, предлагает детям сказать какое лишнее.

1) таракан, муха, пчела, майский жук;

- 2) трясогузка, паук, скворец, сорока;
- 3) бабочка, стрекоза, енот, пчела;
- 4) стрекоза, мотылек, шмель, воробей;
- 5) пчела, стрекоза, енот, пчела;
- 6) заяц, еж, лиса, шмель;
- 7) кузнечик, божья коровка, воробей, майский жук;
- 8) стрекоза, кузнечик, пчела, божья коровка;
- 9) лягушка, комар, жук, бабочка;
- 10) кузнечик, божья коровка, воробей, комар.

Примечание: в игре можно использовать печатный материал.

«Цепочка»

Цель: формировать знания детей об объектах живой и неживой природы.

Оборудование: картинки с изображением объектов живой и неживой природы.

Инструкция: педагог предлагает, передавая картинку с изображением объекта живой или неживой природы, по очереди называть по одному признаку данного объекта, так, чтобы не повториться.

Например, «лиса» - животное, дикое, лесное, рыжее, пушистое, ищет добычу, живёт в норе и т.д.

«Кто где живёт»

Цель: формировать знания о животных и местах их обитания.

Оборудование: картинки с изображением животных и мест обитания различных животных (нора, берлога, река, дупло, гнездо и т.д.)

Инструкция: педагог предлагает детям помочь животным, показывая картинку с изображением животного, ребёнок должен назвать, где оно обитает, и если совпадает

с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку.

«Летает, плавает, бегаёт»

Цель: формировать знания об объектах живой природы.

Оборудование: картинки с изображением объектов живой природы.

Инструкция: педагог предлагает детям изобразить способ передвижения объекта живой природы, который он показывает или называет.

Например: при слове «медведь» дети начинают двигаться на месте как медведь;
при слове «синица» - изображают полёт птицы.

«Что это такое?»

Цель: формировать знания о живой и неживой природе.

Инструкция: педагог, перечисляя признаки предмета живой или неживой природы, предлагает детям отгадать что или кто это. Если дети его отгадали, загадывается следующий предмет, если нет, то список признаков увеличивается.

Например: «Яйцо» - овальное, белое, хрупкое, сверху твердое, внутри чаще жидкое, питательное, можно встретить на крестьянском дворе, в лесу, даже в городе, из него вылупляются птенцы.

«Я знаю»

Цель: формировать знания о природе.

Оборудование: мяч.

Инструкция: педагог, бросая мяч называет класс объектов природы (звери, птицы, рыбы, растения, деревья, цветы).

Ребёнок, поймавший мяч, говорит:

«Я знаю пять названий зверей» и перечисляет

(например, лось, лиса, волк, заяц, олень)

и возвращает мяч воспитателю.

Аналогично называются другие классы объектов природы.

«Живое – неживое»

Цель: закреплять знания о живой и неживой природе.

Оборудование: картинки с изображением объектов живой и неживой природы.

Инструкция: педагог называет предметы живой и неживой природы. Если это предмет живой природы, дети - машут руками, если предмет неживой природы - приседают.

Примечание: игру можно проводить с помощью картинок с изображением объектов живой и неживой природы.

«Узнай птицу по силуэту»

Цель: закреплять знания о зимующих и перелетных птицах, упражнять в умении узнавать птиц по силуэту.

Оборудование: силуэты птиц, цветные картинки птиц.

Инструкция: педагог предлагает детям узнать и назвать птицу по силуэту. И уточнить: перелетная или зимующая птица.

Примечание: можно предложить второй вариант игры: найти пару к силуэту.

Младший возраст

«Из чего сделано?»

Дидактическая задача: Учить детей группировать предметы по материалу, из которого они сделаны (металл, резина, стекло, дерево, пластмасса); активизировать словарь детей; воспитывать наблюдательность, внимание, умение четко выполнять правила игры.

Игровое правило: Класть предметы можно только на тот поднос, который сделан из того же материала.

Ход игры: Воспитатель проводит короткую беседу до начала игры, уточняет знания детей о том, что все предметы сделаны из разных материалов; вспомнить какие они знают материалы, а также сделанные из них вещи.

Правила игры: Нужно на ощупь, узнать из чего сделан предмет, и рассказать о нем.

Усложнение: Пройти по комнате, найти предметы, сделанные из разных материалов и положить их на поднос, который сделан из того же материала.

«Что кому»

Дидактическая задача: Учить соотносить орудия труда с профессией людей; воспитывать интерес к труду взрослых, желание помогать им, брать на себя роли людей разных профессий в творческих играх.

Игровое правило: Называть профессию в соответствии с предметами труда. Вспомнить, где видели такого работника.

Ход игры: На столе приготовлены предметы для труда людей разных профессий - игрушки.

Ребенок берет предмет и называет его, остальные дети называют кому что нужно для работы (молоток- он нужен столяру, плотнику).

Если есть несколько орудий труда для одной какой-либо профессии, воспитатель предлагает детям их найти.

Усложнение: Дети делятся на команды: одна называет орудия труда, а другая - профессии.

«Не ошибись»

Дидактическая задача: Уточнять, закреплять знания детей о разных видах спорта; воспитывать желание заниматься спортом, развивать находчивость, сообразительность, внимание.

Игровое правило: Выигрывает тот, кто первым сложил картинку(из шести частей) об одном виде спорта.

Ход игры: У воспитателя карточки с изображением различных видов спорта: футбол, хоккей, волейбол, гимнастика, гребля. Игра проводится по типу разрезных картинок, но только разрезаны они иначе – в середине картинка со спортсменом. Надо подобрать спортсмену все необходимое для игры.

По этому принципу можно провести игру, в которой дети будут подбирать орудия труда к разным профессиям

«Где это можно купить»

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о том, что разные товары продаются в различных магазинах: продуктовых, промтоварных, книжных; учить детей различать магазины по их назначению, ориентироваться в окружающей обстановке; воспитывать желание помогать родителям, делать несложные покупки.

Игровое правило: Соотносить предметы с названием магазинов на больших карточках. Игра проводится по принципу лото

Ход игры: Детям раздают маленькие картинки, каждый ребенок говорит, где в каком магазине это можно купить. Положить карточку на большую карту (магазин)

«Так бывает или нет?»

Дидактическая задача : Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях.

Игровое правило: Кто заметит небылицу, должен доказать, почему так не бывает.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:

- Сейчас я буду вам о чем-то рассказывать. В моем рассказе вы должны заметить то, чего не бывает. Кто заметит, тот пусть после того как я закончу, скажет, почему так не может быть.

«Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали горку из снега и стали кататься с нее на санках»

Дети придумывают сами небылицы.

«Узнай по описанию»

Дидактическая задача: Побуждать детей рассматривать предметы, вспоминать качества тех предметов, которые ребенок в данный момент не видит.

Игровое правило: Отгадывает тот, на кого укажет водящий стрелочкой.

Ход игры: Воспитатель рассказывает:

- Прислала бабушка Наташе подарок. Смотрит Наташа: лежит в корзиночке круглое, гладкое, зеленое, а с одной стороны бока красное, откусишь его – вкусное, сочное. Растет на дереве. «Забыла как называется» - подумала Наташа. Дети, кто поможет ей вспомнить, как называется то, что ей бабушка прислала? (стрелочкой указывает на того, кто будет отвечать)

Такие разговоры-загадки воспитатель может вести о разных предметах и явлениях.

«Какое время года?»

Дидактическая задача : Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Игровое правило: Показывать карточку можно только после того, как дети правильно назвали времена года.

Ход игры: У воспитателя на карточках выписаны короткие тексты о разных временах года. Тексты даются вперемешку. Воспитатель спрашивает: «Кто знает, когда это бывает?»

«Назови одним словом»

Дидактическая задача : Упражнять детей в классификации предметов

Игровое правило: Назвать три предмета одним словом, кто ошибается, платит фант.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:

- Я назову слова, а вы назовите все одним словом:

- стол, стул, диван, кровать – **мебель**
- ложка, кастрюля, тарелка – **посуда**
- автобус, маршрутное такси, грузовой автомобиль – **транспорт**
- малина, клубника, черника- **ягоды**
- роза, ромашка, василек – **цветы**

«Что было, если бы...?»

Дидактическая задача: Обратить внимание детей на то, что вещи, «умные машины», служат человеку. Человек должен бережно относиться к ним, как к друзьям и помощникам.

Игровое правило: Слушать вопрос воспитателя и отвечать на него.

Ход игры: Воспитатель предлагает послушать отрывок стихотворения К.И.Чуковского «Федорино горе»

- Почему все вещи убежали, ускакали от Федоры?

(не заботилась о вещах, не ухаживала за ними).

- А теперь давайте поиграем в игру. Будем загадывать загадки об отношении к вещам. Начну я. «Что было бы, если бы дети все игрушки раскидали, разломали?»

- А что было бы, если бы дети берегли игрушки, обращались бы с ними хорошо, не разбрасывали по углам, а убирали их после игры по своим местам? *(ботинки не убрали на место, поставили посуду на подоконник и подул сильный ветер)*

Дети сами придумывают загадки.

«Так у нас. А как у вас?»

Дидактическая задача: Разъяснить детям, что вечернее время – это время после работы, когда взрослые возвращаются с работы, а дети из детского сада. Это время, когда вся семья собирается дома. Учить детей радоваться участию в семейных делах, разговорах, играх. Формировать добрые чувства к членам семьи

Игровое правило: Рассказать, как проходит вечер в семье.

Ход игры: Воспитатель предлагает рассказать детям, что бывает вечером у них дома.

Первым рассказывает воспитатель.

"Что умеет делать?"

Дидактическая задача: Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

Игровое правило: Ведущий называет объект. (Объект можно показать, назвать или загадать с помощью загадки).

Ход игры:

В: Телевизор.

В: Что может мяч?

В: Что может светофор?

В: Что может растение?

В: Что может слон?

В: Что может дождь?

В: Что может дождь?

В: Что может краска?

В: Что может художник?

"Раньше - позже"

Дидактическая задача: Развивать логическое мышление, умение замечать непоследовательность в суждениях

Игровое правило: Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия).

Ход игры

В: Мы сейчас с вами на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?

В: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?

В: Вы подошли к перекрестку. Что будете делать дальше, чтобы перейти дорогу?

В: Вы сегодня живете в большом многоэтажном доме. Что было раньше? Всегда ли был здесь этот дом?

В: Какая часть суток сейчас?

В: А что было раньше?

В: А раньше?

В: А еще раньше?

В: Какой сегодня день недели?

В: А какой день недели был вчера?

В: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?

«Где живет?»

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о среде обитания животных, фантастических героев

Игровое правило: Ведущий называет предметы окружающего мира. Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.

Ход игры:

В: Где живет медведь?

В: Где живет собака?

В: Где живет ромашка?

В: Где живет гвоздь?

В: Где живут вежливые слова?

В: А что значит хороший человек?

Это игра может использоваться как организационный момент в начале занятия - беседы.

В: Где живет радость?

В: Где живет зло?

В: В каких словах живет буква "А"?

В: Где живет слово?

В: В каких предметах нашей группы живет прямоугольник?

В: Где живет грустная мелодия?

"Хорошо-плохо"

Дидактическая задача: Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Игровое правило: Ведущим называется любой объект, у которого определяются положительные и отрицательные свойства.

Ход игры:

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

В: Съесть конфету - плохо. Почему?

То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?".

В: Человек изобрел огонь. Огонь-это хорошо, почему?

В: Огонь - это плохо. Почему?

В: Листопад - это хорошо?

В: Листья под ногами - плохо. Почему?

В: Эта подвижная, ритмичная музыка хороша чем?

В: Что плохого в бодрой ритмичной музыке?

"Раз, два, три... ко мне беги!"

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации предметов

Игровое правило: Ведущий раздает всем играющим картинки с изображением различных объектов. Дети встают на другом конце зала и по определенной установке воспитателя подбегают нему. Воспитатель или ведущий ребенок затем анализирует не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы.

Ход игры:

В: "Раз, два, три, все, у кого есть крылья, ко мне беги!"

В: "Раз, два, три, все, кто живет в поле, ко мне беги!"

В: "Раз, два, три, те, кто умеет петь, ко мне беги!"

В: "Раз, два, три, все, кто раньше был маленьким ко мне беги!" К ведущему подбегают дети с изображением человека, птицы, цветка, ветра... Не подбегают дети с изображением трактора, земли, песка...

В: "Раз, два, три, все, у кого есть листочки

В: "Раз, два, три, все, у кого изображена мебель, посуда... ко мне беги!"

«На что похоже»

Дидактическая задача: Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

Игровое правило: Ведущий называет объект, а дети называют объекты, похожие на него

(по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу)..

Ход игры:

В: На что похож абажур?

В: На что похожа улыбка?

В: Половник.

В: На что похож дождь?

В: А душ какой бывает?

В: На что похожа коробка цветных карандашей?

В: На что похожа кисть?

В: На что похож светфор?

В: На что похожа иголка?

В: На что похож звук "Р"?

В: На что похожа мелодия вальса?

"Теремок"

Дидактическая задача: Учить выделять свойства вещей, находить общее и различное.

Игровое правило: Детям раздаются различные предметные картинки. Ведущий сидит в "теремке". Каждый приходящий в "теремок" сможет попасть туда только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются слова: "Тук - тук. Кто в теремочке живет?".

Ход игры.:

1 вариант

Ведущий выбрал машину.

Д: Тук-тук. Кто в теремке живет?

В: Это я, машина.

Д: А я стол. Пусти меня к себе жить?

В: Пущу, если скажешь, чем ты похож на меня.

Д: Я - стол, похож на тебя тем, что служу людям (удерживаю разные предметы на себе, посуду, а ты тоже служишь людям, так как перевозишь их или грузы. Ты железная, я тоже могу быть железным. Ты, машина, живешь в доме - гараже и я живу в доме (в комнате). У тебя, машина, 4 колеса, а у меня 4 ноги. За мной ухаживают - меня моют и тебя, машина, моют. Ты, машина, издаешь запах (бензина) и я, стол, издаю запах, когда на меня ставят еду или помогают меня порошком. Мы с тобой похожи по форме. У меня крышка квадратная, у тебя тоже крыша квадратная. Я, стол, тоже могу быть такого же

размера как и машина. Ты сделана из твердых человечков и я тоже. Машина может ездить и я могу ездить, так как у меня могут быть колесики.

2 вариант:

В: Пущу, если скажешь, чем ты, стол отличаешься от меня - машины.

Д: Машина в прошлом была железом, а я стол в прошлом был деревянными досками. Моя главная функция - удерживать тарелки на столе, а машина нужна, чтобы перевозить грузы, людей. Я по цвету белый, а ты зеленая. Я на картинке здесь изображен маленьким столом, а ты большой машиной. У тебя, машина, ноги круглые, а у меня прямоугольные.

Д: Тук - тук. Кто в теремочке живет?

В: Это я, снегирь. А ты кто?

Д: А я воробей. Пусти меня к себе!

В: Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты, воробей, похож на меня, снегирия.

"Найди друзей"

Дидактическая задача: Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

Игровое правило: Игру рекомендуется использовать после игры "Что может?". Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а дети говорят (с помощью набора предметных картинок), кто или что выполняет эту же функцию.

Ход игры:

В: Машина перевозит груз, а кто еще выполняет эту функцию.

В: Птица умеет летать, а кто еще умеет летать?

В: А самолет сам летает?

В: В сказках вы часто встречаете волшебные предметы. Назовите их!

В: Назовите волшебные предметы, которые все могут, назовите из каких они сказок.

В: У меня в руках шар. Он может катиться. А какие еще предметы могут выполнять эту функцию (то есть закрепить у детей понятие о том, что катятся только предметы, у которых нет углов.)

В: У меня карандаш. Его функция - оставлять след на бумаге. Какие еще предметы оставляют следы на бумаге.

"Все в мире перепуталось"

Дидактическая задача: Расширять представлений детей об окружающем мире.

Игровое правило: Для игры используется "модель мира", которая состоит из двух частей: рукотворного и природного мира..

Воспитатель сам показывает, помещает или раздает детям предметные картинки. Вместе с воспитателем дети определяют местонахождение объекта на модели мира, объясняют, почему этот объект относится к природному или рукотворному миру.

Ход игры:

В: Что изображено у тебя на картинке?

В: К какому миру относится яблоко?

В: Почему картинку с машиной поместили в рукотворный мир на модели?

В: На картинке - шуба. К какому миру принадлежит?

В: Почему вы так думаете?

В: Шубу поместим в сектор с посудой?

В: Итак, шуба относится к одежде. К верхней одежде.

В: На картинке - утка. К какому миру она относится.

В: Где живет утка? Где обитает?

В: Было семечком, а стало?

В: Было головастиком, а стало?

В: Был дождь, а стал?

В: Было деревом, а стало... Чем может стать дерево?

В: Было числом 4, а стало числом(5).

В: Этого было много, а стало мало. Что это может быть?

Д: Снега было много, а стало мало, потому что растаял весной.

В: Этого было мало, а стало много. Что это может быть?

Д: Игрушек, овощей а огороде...

В: Это было раньше маленьким, а стало большим.

Д: Человек был маленьким ребенком, а стал взрослым и высоким.

В: Это было раньше большим, а стало маленьким.

Д: Конфета, когда ее едят становится маленькой; самолет, когда рядом стоит кажется очень большим, а когда улетает - становится все меньше и меньше.

В: Было раньше тканью, а стало...

Д: Стало платьем, любой одеждой, занавесками, скатертью...

В: Это раньше было акварельными красками, а стало...

Д: Стало рисунком, картиной, кляксой, пятном...

" Чем был - чем стал "

Дидактическая задача: Учить детей определять линии развития объекта

Игровое правило: 1-ый вариант: Ведущий называет материал(глина, дерево, ткань...), а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют...

2-ой вариант: Ведущий называет предмет рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при его изготовлении.

Ход игры:

В: Стекло. Оно было раньше сплавом разных материалов.

Д: Из стекла сделана посуда, окна, зеркало. В экране телевизора есть стекло, в магазине стеклянные витрины. А я видел стеклянный стол.

В: Что хорошего в стеклянном столе?

Д: Оно красивое, можно видеть как под столом лежит кошка.

В: А что плохого в таком столе?

Д: Такой стол может разбиться и осколками порежутся люди...

В: А что еще может быть из стекла?

Д: Есть стекла в очках, бывают стеклянные люстры, а в них стеклянные лампочки, в часах тоже есть стекло.

В: Было семечком, а стало?

В: Было головастиком, а стало?

В: Был дождь, а стал?

В: Было деревом, а стало... Чем может стать дерево?

В: Было числом 4, а стало числом(5).

В: Этого было много, а стало мало. Что это может быть?

Д: Снега было много, а стало мало, потому что растаял весной.

В: Этого было мало, а стало много. Что это может быть?

Д: Игрушек, овощей а огороде...

В: Это было раньше маленьким, а стало большим.

Д: Человек был маленьким ребенком, а стал взрослым и высоким.

В: Это было раньше большим, а стало маленьким.

Д: Конфета, когда ее едят становится маленькой; самолет, когда рядом стоит кажется очень большим, а когда улетает - становится все меньше и меньше.

В: Было раньше тканью, а стало...

Д: Стало платьем, любой одеждой, занавесками, скатертью...

В: Это раньше было акварельными красками, а стало...

Д: Стало рисунком, картиной, кляксой, пятном...

"Давай поменяемся "

Дидактическая задача:

Игровое правило: Игра проводится подгруппой. Каждый ребенок загадывает свой объект и говорит, что он (она) умеет делать. Затем идет обмен функциями между детьми, загадавших объект.

Ход игры:

Р1 - утро. Утром все просыпаются, умываются, собираются на работу, в школу, в детский сад.

Р2 - день. Днем взрослые работают, дети в школе учатся, а в детском саду дети гуляют, занимаются, играют и спят.

Р3 - вечер. Вечером вся семья собирается дома, ужинают, дети учат уроки, взрослые смотрят телевизор, а совсем маленькие дети играют.

Р4 - ночь. Ночью спят. Ночь нужна для того, чтобы люди-взрослые и дети могли отдохнуть и набраться сил для следующего дня.

В: А теперь представьте себе, что ночью вся семья просыпается и начинает собираться на работу и так далее.

Фотоотчёт























