Казаченкова Галина Валентиновна

Подписан: Казаченкова Галина Валентиновна
DN: C=RU, S=Краснодарский край, L=г. Краснодар, T=Заведующий, O="МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР ""ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 175""", СНИЛС=02478574478, ИНН=261501052781, E=detsad_175@mail.ru, G=Галина Валентиновна, SN=Казаченкова, CN=Казаченкова Галина Валентиновна
Основание: я подтверждаю этот документ
Местоположение: место подписания
Дата: 2023.06.30 13:33:53+03'00'
Foxit Reader Версия: 10.1.1

Дидактические игры по развитию речи, с использованием наборов Фребеля.

Пояснительная записка.

Исследования современных психологов и педагогов основываются на теории игровой деятельности, разработанной Ф. Фребелем – педагога и теоретика дошкольного воспитания.

Ф. Фребель рассматривал игру как средство обучения и воспитания маленьких детей. Игра и учение, творчество и познание образуют в его системе одно целое ,и включены в единую деятельность. Признавая ведущее значение игры в развитии ребенка, он внес существенные изменения в бытовавшие детские игры и разработал свои авторские игры.

Материалом для детских игр у Ф. Фребеля стали не нарядные куклы или солдатики, с ружьями и барабанами, а в высшей степени простые, и недорогие предметы: мячики, кубики, куски дерева, бумага, глина, лучинки, спички и др. Игрушки Ф. Фребеля - это самый обыденный материал, который можно найти в любой ситуации. Он исходил из того, что свобода детского творчества во многом обусловливается игрушкой. Чем игрушка определеннее и сложнее, тем меньше она дает простора для собственного творчества ребенка. Другое важное изменение, внесенное им в процесс детских игр, - это текстовое, словесное оформление игры.

Все игры Фребеля, которые он сам называл «дарами», сопровождались песенкой или стихами, многие из которых сочинил он сам. Нередко эти песенки содержали мораль или правило поведения. Так у Фребеля реализовывался принцип единства действия и слова. Связь со словом делает действия ребенка и его чувственный опыт более осмысленными и осознанными. Через тексты, включенные в действия, происходит знакомство маленьких детей с общими свойствами и взаимоотношениями вещей, что подготавливает их к усвоению элементарных понятий об окружающей действительности. Кроме того, песенки и стихи, которые дети исполняют вместе с воспитательницей, способствуют эстетическому развитию детей, развитию чувства ритма, гармонии и др.

Еще одно важное изменение, которое внес Фребель в процесс игры, - это непременное участие взрослого в детских играх. Занятия в детских садах осуществлялись в коллективной форме, фронтально. Воспитатель демонстрировал нужные действия с «дарами», пел песенки, читал стихи, а дети, следуя его примеру, воспроизводили те же действия и слова со своим дидактическим материалом. И наконец, существенный вклад Ф. Фребеля в дошкольную педагогику состоит в том, что он осуществил систематику и внес порядок в детские игры. До Ф.Фребеля никакой системы в детских играх не было: они выбирались случайно и хаотично. Фребель же определил дидактическую задачу каждой игры и обосновал, в какой последовательности их проводить. Он специально указывал, какие игры полезны для развития органов чувств ребенка, какие - для развития речи, ума, движений.

В процессе игры дети достаточно долгое время могут оставаться внимательными; внимание вызывается внешне привлекательными предметами, событиями и сохраняется до тех пор, пока сохраняется интерес; поведение ситуативное и почти всегда складывается из импульсивных поступков. Игровая деятельность и есть тот необходимый базис, в рамках которого происходит формирование и повышение речевой активности ребенка.

Данная картотека дидактических игр помогает поэтапному развитию и совершенствованию лексической стороны речи, а также усвоению грамматических категорий. Для повышения эффективности работы используются игры, создаются игровые ситуации, где отрабатываемый лексико-грамматический материал включается не только в речевую практику детей, но и во все виды их деятельности.

Данные игры можно разделить на две группы, которые отличаются мерой непосредственного участия взрослого, а также разными формами детской активности.

Первая группа - это игры, где взрослый принимает косвенное участие в их подготовке и проведении.

Вторая группа - это различные обучающие игры, в которых взрослый, сообщая ребенку правила игры или объясняя конструкцию игрушки, даёт фиксированную программу действий для достижения определённого результата. Таким образом, использование данной картотеки в работе педагога, способствуют и развитию речевой активности детей, и повышению результативности коррекционной работы.

Игры: на формирование грамматического строя речи, ее связанности при построении развернутого высказывания.

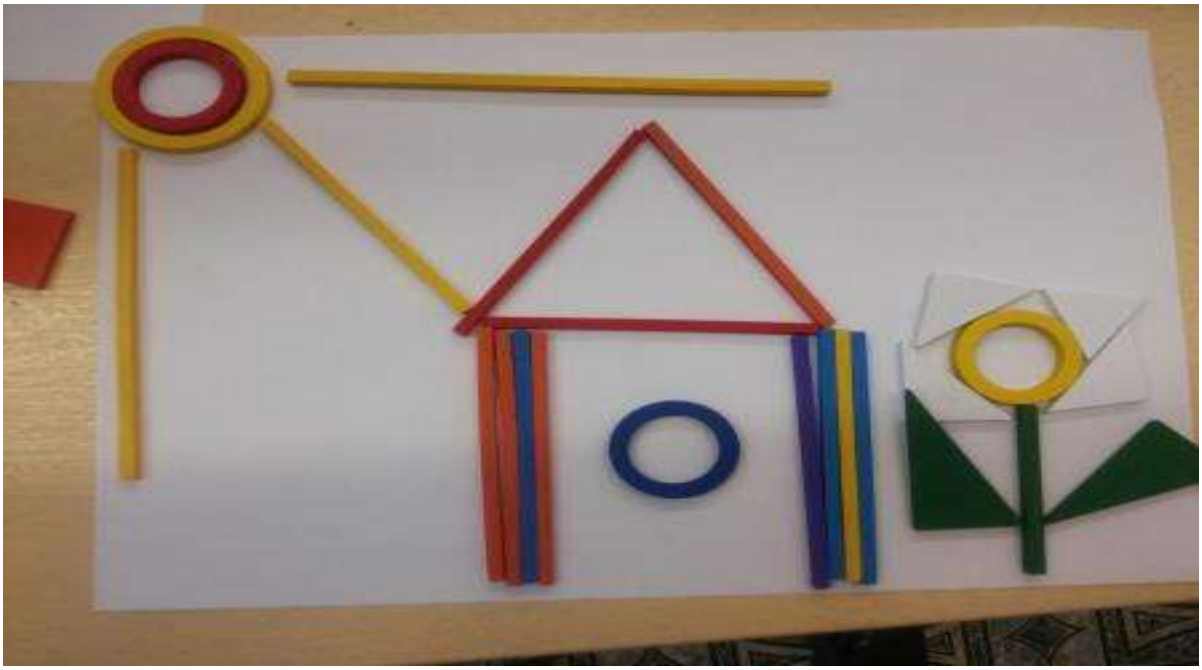
Средняя группа.

Игра «Волшебный мешочек» (1 модуль) средняя гр:

Описание игры: Ребенку предлагается достать мячик из мешочка, определить цвет, придумать словосочетание: зеленое яблоко, красный помидор, желтое солнышко, синее море

Игра «А сколько у тебя?» средняя гр. (модуль 8).

Описание игры: В начале игры дети берут определенное количество палочек, а ведущий показывает картинку с предметом, дети должны ответить, сколько кого. Например: 5 лисят, 2 лисенка, 1 лисенок, и т.д.



Игра «Радуга» *(*модуль 10*)* средняя гр.

Описание игры: дети выбирают себе фишку любого цвета, и согласовывают существительное с прилагательным. Например, белый — снег, мел, сахар и т.д. Желтый — руль, кубик; желтое — солнце, и т.д.

Игра « Гуси – лебеди» (модули №1, 2, 3, 4, 5, 5в, 5р, 6, 7, 8, 9, 10, J1, J2), атрибуты из деревянного и пальчикового театров. Средняя гр.

Цель: приобщение к художественной литературе, формирование интереса к драматизации литературных произведений; развитие воображения, мышления, речи, игровой, изобразительной деятельности

Ход игры: воспитатель читает детям русскую народную сказку «Гуси - лебеди», задает вопросы на понимание услышаного, обращает внимание на особенности реакции детей на сюжет сказки и предлагает детям поиграть в театр. Дети с помощью воспитателя или фантов выбирают себе роли, строят декорации и ставят спектакль.

Игра «Волшебные превращения» средняя гр. (модуль 7)

Описание игры.На столе лежат фигуры **,** детям предлагается взять палочку волшебную и заколдовать фигуру и получить какой либо предмет или вещь. Например, желтый треугольник — превратится в юбочки для куклы; красный квадрат — в скатерть красного цвета; белый круг — в белую тарелку; и т.д.

Применяя метод моделирования с использованием **модуля № 7,** можно пересказывать или составлять рассказы, используя в качестве заместителей, различные геометрические фигуры. Например:сказка «Колобок» (Колобок — желтый круг, заяц — белый круг, волк — черный, лиса — оранжевый круг).

Игра «Маленькие пекари»модули №8, 9, 10 (пальчиковая гимнастика) **средняя гр.**

Цель: развитие речи; формирование правильного звукопроизношения; умение быстро и чисто говорить; развитие мелкой моторики, координации движений; развитие памяти, внимания; умение согласовывать движения и речь.

Ход игры: Выразительное чтение стихотворения с одновременным выполнением указанных действий. Чтобы увеличить силу пальчиковых движений и закрепить полученные знания, предложите ребенку выложить несколько сушек, баранок, пирожков.

Ими можно угостить кукол.

Посмотрите, из муки ,
Испекли мы пирожки.
(изображаем лепку пирожков)
Валюшке - две сушки,
Анке - три баранки,
(баранки)
Ну а мамочке любимой ,

Вот такой пирог с малиной!

(руки в стороны)

Игра «Пчелы и змеи» (модуль 2) средняя гр.

Цель игры: развитие звуковой культуры речи, развитие речевого творчества, познавательной активности, внимания, воображения, игровой деятельности.

Описание игры: дети делятся на две команды, одна «пчелы», другая — «змеи». Выбираются два короля, они должны отыскать: пчелиный король — куб (мед) и змеиный — цилиндр (ящерицу). Команды должны помогать своим королям, издавая определенный звук: «пчелы» — «ж-ж-ж», а «змеи» — «ш-ш-ш». Чем ближе «король» приближается к месту, где спрятан предмет, тем сильнее становится звук, и наоборот, чем «король» дальше от спрятанного предмета, тем звук тише.

Модификация игры: дети изображают других животных. Например, львов, (рычат «р-р-р»), или коров (мычат «му-му-му»).

Игра «Слушай, выполняй» (модуль №1) средняя гр.

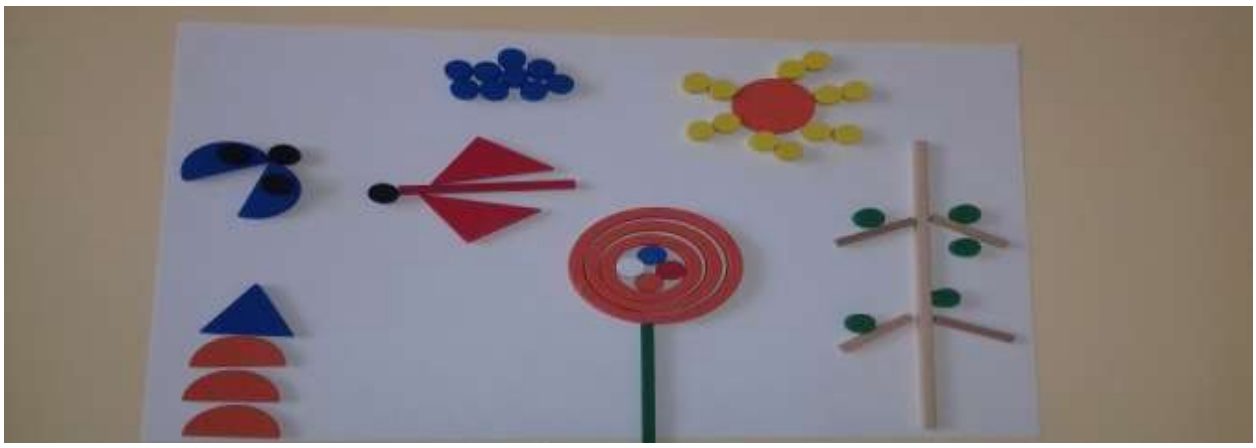
Цель: закреплять пространственные представления, знание частей тела, умение выполнять словесные инструкции.

Ход игры. Педагог дает детям задание: - Возьми мячик в левую руку. – Спрячь мяч за спинку. – Подними мяч над головой.

Игра «За окном»(модуль № 7, 8, 9, 10) средняя гр.

Цель: становление эстетического отношения к окружающему миру, развитие любознательности, воображения, формирование у детей интереса к изобразительному творчеству; знакомство с основами композиции; обучение умению выразительно передавать образы окружающего мира

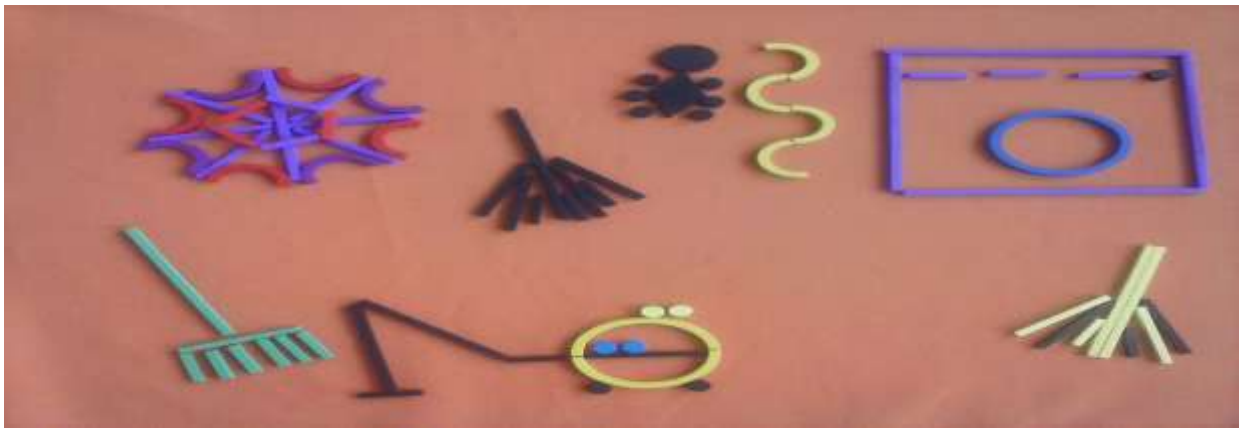
Ход игры: дети получают основу в виде рамки-окна. После проговаривания погодных условий данного дня, выкладывают условные обозначения облачности, ветра, осадков, температуры



Игра «Дома и домики» (геометрические цветные тела) средняя гр.

Цель: закреплять умение сравнивать предметы между собой по высоте, активизировать в речи слова: высокий, низкий, одинаковые по высоте. Материал: геометрические цветные тела.

Ход игры: Дети строят дома, сравнивают их по высоте. Затем делят дома на две группы (высокие, низкие).



Старшая группа.

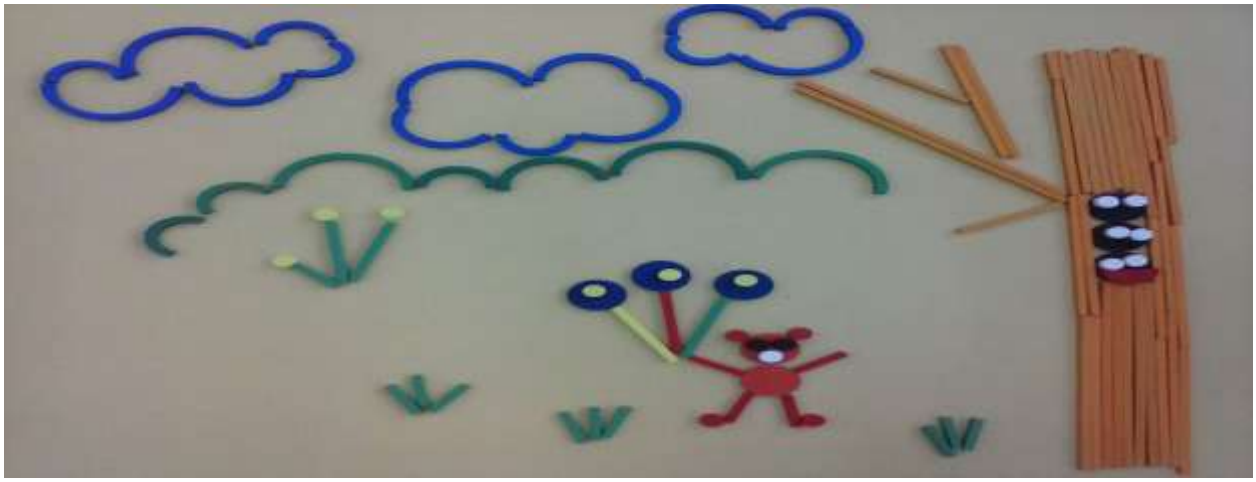
Игра «Подарки» старшая гр. (Цветные шары).

Описание игры: Дети делятся на 2 подгруппы. Цветные шарики «подарки» раздаются детям одной из подгрупп, 2-ая подгруппа — получает подарки. Детям предлагается перекидывать шарики своему напарнику со словесным сопровождением. Например: «Я хочу подарить тебе зеленую травку,..желтое солнечное настроение...»

Игра «Поставь столько, сколько услышишь звуков» (модуль №7)

Цель: упражнять в счете на слух.

Ход игры. Воспитатель объясняет задание: «Я буду стучать молоточком, а вы сосчитаете, сколько раз ударил молоточек, поставьте в ряд на 1 фишку меньше, чем ударов». Когда дети выполнят задание, педагог спрашивает: «Сколько вы поставили фишек и почему?». Задание повторяется несколько раз.



Игра «Подбери признаки к словам» (модуль № 10) старшая гр.

Цель - формирование словаря (обогащение, закрепление и активизация).

Ход игры. День весной (какой?) — ясный, солнечный, дождливый, пасмурный. Дети, называя прилагательные — выкладывают фишки.

Игра « Придумаем задачу вместе»(Используемые наборы: 5Р, №1). Старшая гр.

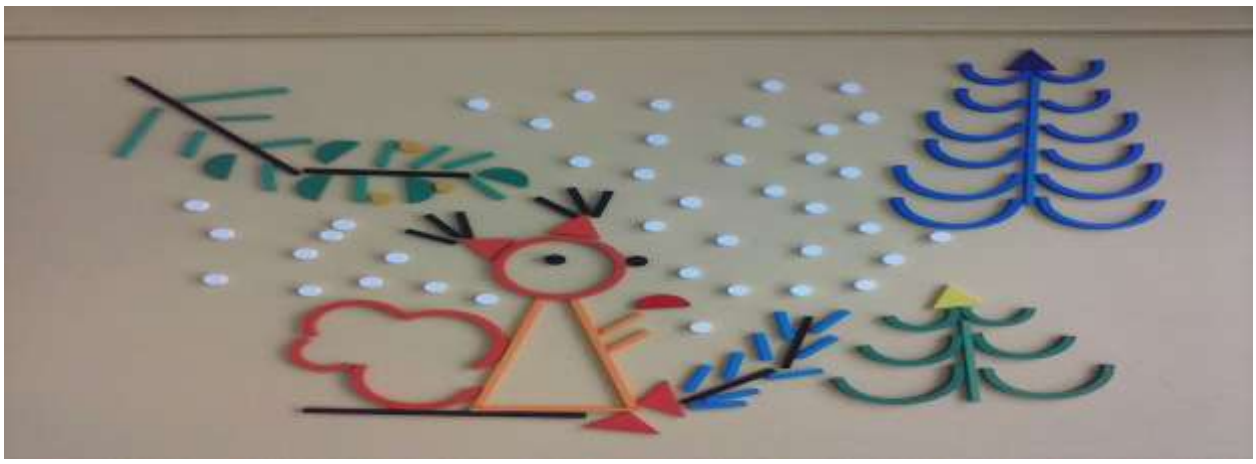
Цель: Обучать составлять и решать задачи, составленные на основе предметно-практической деятельности, познакомить со структурой задачи.

Ход игры. - Педагог и ребенок совместно выполняют действия по изменению количества предметов, составляют об этом задачи, выделяют условие.

Игра «Услышь и посчитай»(Используемые наборы: №10) старшая гр.

Цель: учить, одновременно считать звуки и отсчитывать фишки.

Ход игры. Воспитатель обращается к детям: «Сегодня мы снова будем считать звуки и отсчитывать фишки. Надо будет одновременно считать звуки и пододвигать к себе фишки, а затем сказать, сколько раз ударил молоточек, и сколько фишек вы поставили. Всего дают 3-4 задания.



Игра «Палочки в ряд»(Используемые наборы: №8).старшая гр.

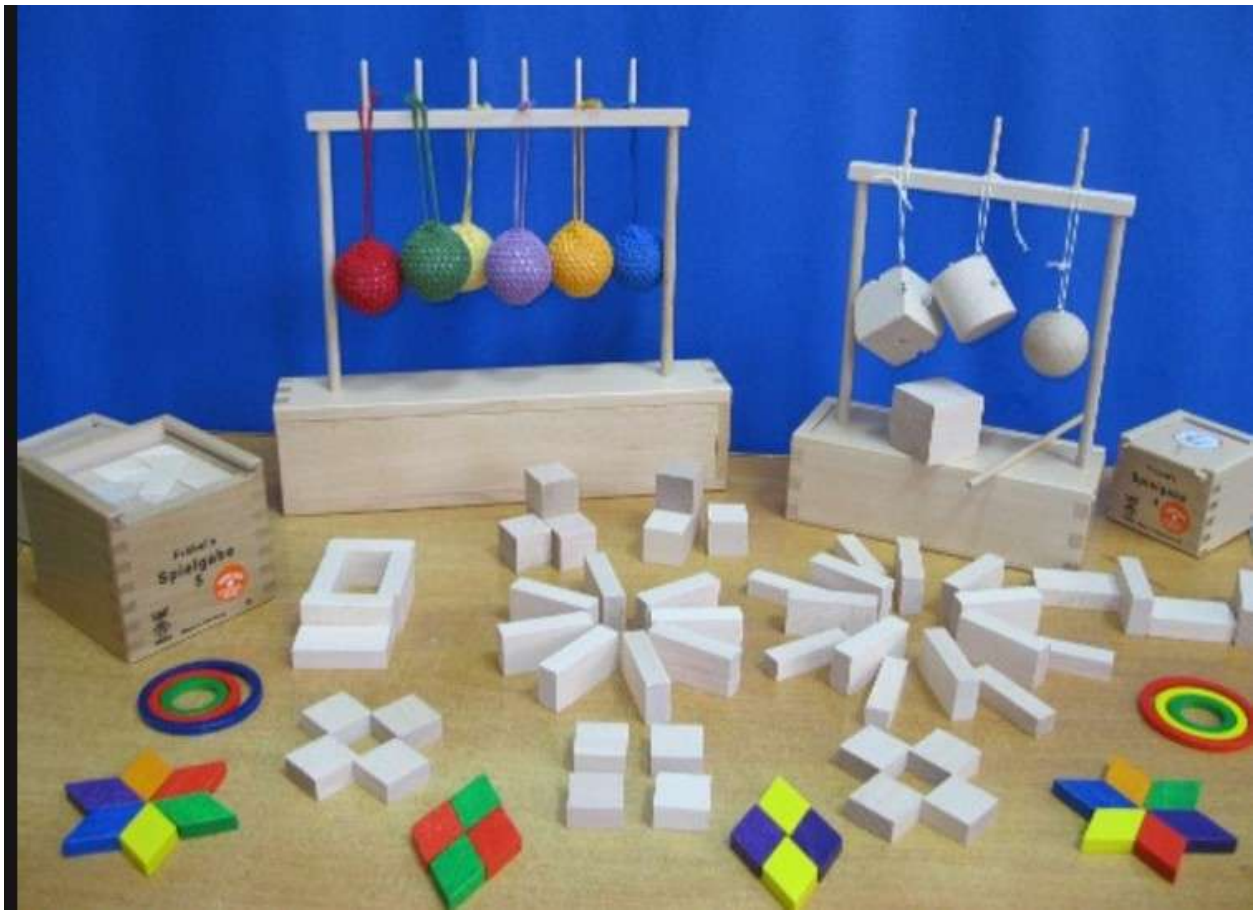
Цель: закрепить умение строить последовательный ряд по величине, порядковый счет предметов.

Ход игры. Воспитатель знакомит детей с новым материалом и объясняет задание: «Нужно палочки построить в ряд так, чтобы они уменьшались по длине». Предупреждает детей, что задание нужно выполнять на глаз (примеривать и перестраивать палочки нельзя). «Чтобы выполнить задание верно, нужно каждый раз брать самую длинную палочку из всех, которые не уложены в ряд» - поясняет воспитатель. На каком месте стоит красная палочка? Желтая палочка? Синяя палочка.

Игра «Бусы для мамы» (модуль 11) старшая гр.

Цель: автоматизация звука «С».

Ход игры — проговаривай за мной слова со звуком, например звук «С», если правильно произнесла слово — нанизывай бусину на шнурок.



Игра«Хлопни столько раз, сколько палочек» (модуль 8). Старшая гр.

Цель: Развитие слухового восприятия.

Усложнение: Хлопни столько раз, сколько красных палочек, или сколько коротких палочек, или хлопни столько раз, сколько синих палочек, топни столько раз, сколько зеленых палочек и т.д.

Игра «Узнай фигуру по описанию и покажи ее» (Используемые наборы: № 2, 7). Старшая гр.

Цель: закреплять основные свойства геометрических фигур.

Ход игры.- Педагог загадывает загадки, а дети отгадывают и показывают соответствующую фигуру.

- У этой фигуры три угла и три стороны.
- У этой фигуры нет углов.
- У этой фигуры четыре угла, четыре стороны, пары сторон разной длины.
- У этой фигуры четыре угла, четыре стороны одинаковой длины.

Подготовительная группа.

Игра «Гусеница» (модуль 11) подготовительная гр.

Цель: учить подбирать слова с заданным звуком.

Ход игры — назови слово с заданным звуком, нанижи бусину на шнурок. Усложнение: бери только определенного цвета**.**

Игра «Расскажи мне про задачу» (сюжетная картинка, используемые наборы: 5Р).

Подготовительная гр.

Цель: обучать решать задачи с использованием иллюстративного материала, закреплять умение выделять в задаче условие, вопрос, решение, ответ.

Ход игры. Педагог предлагает внимательно рассмотреть картинку и придумать по ней короткий рассказ. Затем предлагает «переделать» рассказ в задачу и решить ее, составив решение с помощью кубиков с цифрами.

Игра «Выложи звуковую схему слова» (модуль 7, 10)

подготовительная гр.

Цель: учить выполнять звуковой анализ слов.

Ход игры — звуковой анализ слова**.**

Игра «Дорожки» Подготовительная группа

Цель: отработка навыка деления слов на слоги

Ход игры — посчитай слоги в словах (по картинкам), выложи нужное количество палочек. Усложнение: Какое слово самое длинное? Короткое?

Игра «Музыкальная дорожка» (модуль № 8) Подготовительная группа

Цель: Развитие слухового восприятия.

Ход игры — воспитатель простукивает по столу определенный ритм, а детям предлагается выложить дорожку из длинных и коротких палочек, в соответствии с долготой звука

Игра «Выложи букву» (модули 8, 12) . Подготовительная группа

Цель: формировать навыки чтения и письма, развивать пространственные представления, воображение, зрительную память и внимание, совершенствовать мелкую моторику.

Дидактические игры по развитию речи с использованием даров Фребеля по лексическим темам («Дикие животные», «Домашние животные», «Фрукты», «Овощи»).

Тема «Дикие животные»

Дидактическая игра:«Дикие животные в лесу»(коробки № 7, 8, 9,10)

Цель: закрепление знаний о диких животных, среде их обитания, развитие речевой активности детей.

Ход игры. Дети, разделившись на группы, с помощью игрового набора «Дары Фрёбеля» изготавливают лес, поселяют туда животных средней полосы, лесника. Строительство вольеров для животных с помощью игрового набора « Дары Фрёбеля»: воспитатель раздает детям схемы-чертежи вольеров.

Дети смотрят, какие детали им понадобятся, и в каком количестве. Договариваются между собой, кто, какую работу будет выполнять: кто строит, а кто носит детали. Дети строят по схеме. (По ходу строительства воспитатель спрашивает: сколько ты взял деталей, на какую сторону поставил и т. д. Дети об.ясняют свои действия)

Дидактическая игра:«Кто попросил покушать?» **(коробки № 7, 8, 9,10)**

Цель:развитие звуковой культуры речи, слухового внимания, речевой активности детей.

Ход игры. Педагог интересуется, много ли времени животные провели в пути. Предлагает подумать, какие потребности могли возникнуть у животных за это время. Предлагает покормить их только после того, когда они попросят (издадут характерный для них звук). Педагог включает запись голосов животных, дети определяют, чей это голос. Группа детей, которая привезла этого животного в зоопарк «готовит» еду с помощью игрового набора «Дары Фрёбеля» и приносит в вольер. Педагог просит составить предложения из слов «Медведь», «кушать», «рыба» и т.д.

Классификация по способу питания: Педагог просит взять геометрические фигуры **(коробка №7),** соответствующие цвету шерсти и размеру тех или иных животных, предлагает разложить «животных» по группам, потом «обвести» их верёвкой соответствующего цвета. Затем «обвести» всех животных, которые питаются растениями. Затем «обвести» всех животных, которые питаются другими животными, затем всеядных животных. Потом, «обвести» всех животных. Дети с помощью материала из коробок игрового набора «Дары Фрёбеля» **№8** и **№9** «подписывают» множества, обращая внимание на цвет букв (буквы, обозначающие гласные звуки – красным цветом, буквы, обозначающие твёрдые согласные – синим, мягкие согласные – зелёным).

Тема «Домашние животные»

Дидактическая игра «Строительство поезда».

Ход игры. Дети с использованием игрового набора «Дары Фрёбеля» строят поезд, договариваются о том, как будут строить локомотив, а как вагоны, какой материал им понадобиться. После того как состав готов, воспитатель предлагает отправиться в лес.

Дидактическая игра«Покатаем животных» (коробки № 7, 8, 9,10)

Цель – Закрепление звуко – буквенного анализа, развитие логического мышления.

Ход игры. Воспитатель напоминает, что нужно возвращаться на ферму. На чём поедем? Куда поселим животных? Каждое животное нужно поселить в свой вагон в поезде. На вагонах выложены схемы звукового анализа слов, обозначающих домашних животных (собака, кот, кролик, бык, свинья). Дети берут карточки, поселяют животных в свой вагон.

Дидактическая игра «Найди домик» (коробки № 7, 8, 9,10)

Цель – Закрепление звуко – буквенного анализа, развитие логического мышления.

Ход игры. Воспитатель просит поселить животных во временное жильё. На столе стоят три дома с одним, двумя, тремя окнами. Дети берут карточки или игрушку любого домашнего животного. Произносят его название, делят это слово на слоги и помещают: в дом с одним окном - если в названии слышится один слог, в дом с двумя окнами - если в названии слышится два слога, в дом с тремя окнами - если слышится три слога.

Дидактическая игра «Строительство фермы» (коробки № 7, 8, 9,10)

Конструирование. Дети с помощью игрового набора «Дары Фрёбеля» строят ферму, обращая внимание на размер животного.

Дидактическая игра «Покормим домашних животных» (коробки № 7, 8, 9,10)

Ход игры. Дети с помощью игрового набора «Дары Фрёбеля» изготавливают корм для животных.

Дидактическая игра«Наши меньшие друзья»(коробки № 7, 8, 9,10)

Моделирование«Что - за - чем»

Цель - побуждать детей изображать процесс получения и переработки шерсти с помощью знаков-символов, используя игровой набор «Дары Фрёбеля»

Творческое задание«Угадай, что изображено»

Ход игры - с помощью игрового набора «Дары Фрёбеля» дети моделируют правила обращения с собаками, другие дети отгадывают эти правила.

Размышление с элементами конструирования«Что можно сделать из молока»

Цель - закрепить представления о молочных продуктах питания, предложить изобразить их с помощью игрового набора «Дары Фрёбеля»

Тема «Фрукты»

Дидактическая игра «Изобрази, что в корзине» (наборы № 7,8,9,10)

Цель - закрепить названия фруктов, развивать речевую активность.

Ход игры. Дети с помощью игрового набора «Дары Фрёбеля» (№ 7,8,9,10) изображают предполагаемое содержимое своих корзин. После окончания дети раскрывают корзины и проверяют, правильно ли они догадались о содержимом своей корзины. Педагог просит назвать все плоды - одним словом.

Дидактическая игра «Осенние заготовки» (наборы № 7,8,9,10)

Цель – развитие глагольного словаря по теме фрукты, связной речи детей.

Ход игры. Дети размышляют, как можно сохранить фрукты на всю зиму, подбирая слова-действия к слову фрукты (сушат, варят ...), изображают «заготовки» с помощью игрового набора «Дары Фрёбеля» **(№ 7,8,9,10)**

Конструирование фруктового сада с использованием игрового набора «Дары Фрёбеля» **(наборы № 7,8,9,10)**(ствол и крона изготавливаются при помощи материала, а плоды дети выкладывают из фруктов сделанных ранее в технике барельеф)

Тема «Овощи».

Дидактическая игра «Растим огород», «Овощи на огороде» (наборы № 7,8,9,10)

Цель – закрепить названия овощей, развивать речевую активность.

Строительная игра: **«Построим дом» (№3,4,5.В,5Р).**

Цель - развитие творческого воображения, конструктивных навыков, связной речи детей.

Ход игры - Воспитатель предлагает детям описать свою дачу или дом в деревне, представить такой дом, какой бы они хотели иметь, предлагает его построить с помощью игрового материала «Дары Фребеля» (№3,4,5.В,5Р).

Дидактическая игра «Придумай узор для мягкой мебели»(№3,4,5.В,5Р).

Цель – развитие творческого воображения, сотрудничества между детьми.

Ход игры - Воспитатель предлагает детям стать дизайнерами по ткани: придумать орнаменты, рисунки для мебели, изобразить их материалами «Дары Фрёбеля».