РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку дидактических игр по теме: «Литературный калейдоскоп», Дзюбы Ирины Александровны воспитателя муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения детского сада № 33 «Звёздочка» муниципального образования Абинский район.

Сборник методической разработки дидактических игр «Литературный калейдоскоп» разработан воспитателем Дзюбой Ириной Александровной и предназначен для педагогов дошкольных образовательных организаций, работающих с детьми дошкольного возраста. Автор акцентирует внимание на то, что воспитание любви и интереса к художественной литературе можно развить не только в процессе занятий и чтения художественной литературы, но и посредством дидактических игр.

Актуальность и педагогическая целесообразность методической разработки заключается во включении дидактических игр в педагогический процесс, способствующих накоплению чувственного опыта, творческому осваиванию приобретенных знаний. В дидактических играх дети уточняют, закрепляют, расширяют имеющиеся представления о произведениях, героях и их поступках, развивают свои умственные способности. В различных режимных моментах они с радостью откликаются на предложение взрослого поиграть, предвкушая радость развлечения и не догадываясь, что на самом деле они будут… учиться. Такова специфика дидактической игры. Ребенок действительно играет. Одновременно осуществляется процесс обучения. Дидактические игры по праву считаются одним из эффективнейших средств обучения.

Методическая разработка дидактических игр имеет практическую направленность. Автором представлена картотека дидактических игр литературного содержания по приобщению детей к миру художественной литературы с иллюстрациями художественных произведений.

Представленная методическая разработка И.А.Дзюбой актуальна и интересна по содержанию и может быть рекомендована для использования в дошкольных образовательных учреждениях для работы с детьми старшего дошкольного возраста.

Директор МКУ «МИЦ ДПО» Гаврилов Г.В.

Методист МКУ «ИМЦ ДПО» Цитцер Е.Г.

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 33 «Звёздочка»
муниципального образования Абинский район

Методическая разработка дидактических игр по теме «Литературный калейдоскоп»

Автор: Дзюба И.А.

2018 г.

Пояснительная записка.

Дидактический материал «Литературный калейдоскоп» составлен на основе методических разработок В.Н Шиловой, Е.В. Губарьковой, Н.Н. Гладышевой и интернет-источников.

Цели пособия:

Приобщение детей к миру художественной литературы.

Развитие творческих и интеллектуальных способностей через активное участие в игровом процессе.

Задачи:

Закрепить знания детей о литературных произведениях.

Обучать детей умению анализировать прочитанное.

Развивать речевую культуру.

Развивать психологическую базу речи: внимание, память, мышление.

Современная концепция дошкольного образования ориентирует педагогов на развитие творческого потенциала личности, формирование богатого внутреннего мира ребёнка.

Воспитание подрастающего человека путём приобщения его к книжной культуре – важная педагогическая задача.

Заложенная любовь к книге в дошкольном возрасте останется с ним навсегда. Тот, кто читает, много знает. Если ребёнок понимает содержание прочитанного, значит он думает, анализирует, рассуждает.

Художественная литература служит могучим, действенным средством умственного, нравственного и эстетического воспитания ребенка в детском саду.

Произведения художественной литературы также играют важную роль в процессе общего развития дошкольников – речевого, познавательного, личностного.

Детский сад знакомит дошкольников с лучшими произведениями для детей.

В нашем детском саду педагоги активно используют дидактическую игру, в основе которой – активная «исследовательская» деятельность детей.

Дидактические игры закрепляют знания о художественной литературе, учат ребёнка сравнивать, сопоставлять, сопереживать, развивают связную речь, нравственные качества, корректируют мышление, внимание, память, воображение.

Пособие может быть использовано педагогами, родителями в работе с детьми старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Литература:

1. Конспекты интегрированных занятий в средней группе детского сада. Ознакомление с художественной литературой. Развитие речи. Обучение грамоте: практическое пособие для воспитателей ДОУ (авт.-сост. А.В.Аджи. – Воронеж: ЧП Лакоценин С.С., 2008. – 143 с.)
2. Крюкова С.В. Удивляюсь, злюсь, боюсь, хвастаюсь и радуюсь. Программы эмоционального развития детей дошкольного и младшего школьного возраста: практическое пособие / С.В.Крюкова, Н.П. Слободяник. – М.: Генезис, 2000. – 143 с.
3. Развитие связной речи детей: образовательные ситуации и занятия. Средняя группа (авт. – сост. Т.Д. Пашкевич. – Волгоград: Учитель, 2012. – 123 с.)
4. Социально-эмоциональное развитие детей 3 – 7 лет: совместная деятельность. Развивающие занятия (авт. Сост. Т.Д. Пашкевич. – Волгоград: Учитель 2012. – 123с.)

Вспомнишь сказку – найдешь ответ
и подберёшь для героя нужный предмет

Цель: активизировать знание содержания некоторых сказок (литературные сказки поэтов России: К. Чуковский «Федорино-горе», «Тараканище»; сказки народов мира Ш.Перро «Красная шапочка» (пер. сфр.Т.Габбе), «Три поросенка» (пер. с англ. С.Михалкова); закрепить умение обсуждать произведение, выражать своё отношение к событиям и героям, отвечать на вопросы по содержанию, представлять героев особенности их внешнего вида, некоторые черты характера, объяснять явные мотивы поступков героев, давать им элементарную оценку, сопереживать персонажам художественных произведений; расширить словарный запас, развивать восприятие, внимание, память, мышление, умение группировать предметы, различать, из каких частей составлена группа предметов, назвать их характерные особенности (цвет, размер), способность к целостному восприятию текста; продолжать формировать интерес к книге, к художественным текстам.

Игровая задача: подобрать к большой игровой карте маленькую карточку, окружающую содержание данного литературного произведения, ответив на вопрос педагога к данной игровой карте и наложив маленькую карточку на пустой сектор большой игровой карты.

Материалы для игры:

Четыре игровые карты с изображениями

К. №1 Красной Шапочки из сказки Ш.Перро «Красная Шапочка»,

К. №2 поросёнка из сказки «Три поросёнка»,

К.№3 таракана из сказки К.Чуковского «Тараканище»,

К.№4 Федоры из сказкиК. Чуковского «Федорино горе»

К игровой карте № 1 карточки с изображениями(медицинской шапки,шапки Незнайки,

шапки Красной Шапочки, фуражки полицейского ,шапки Буратино, шапки –ушанки).

К игровой карте №2 карточки с изображениями(листьев дерева, кирпичей, цветка, деталей лего-конструктора, воздушных шаров, перьев птиц).

К игровой карте №3 карточки с изображениями (кошки, цыплёнка, собаки, слона, воробья, крокодила).

К игровой карте № 4 карточки с изображениями (дерева, кошки, чашки и блюдца, розы, солнышка, зайца)

Вариант 1

Ход игры.

Количество игроков: четверо детей.

Ведущий вручает каждому игроку одну игровую карту (1-4) и изображения к каждой игровой карте и предлагает выполнить задание ответить на вопрос и положить нужную карточку-ответ на пустой сектор игровой карты.Игроку , получившему игровую карту №1 , нужно ответить на вопрос «Какую шапку носила девочка из сказки «Красная Шапочка»?», найти карточку с изображением нужной шапки и наложить эту карточку на пустой сектор игровой карты №1 .

Игроку , получившему игровую карту № 2 , нужно ответить на вопрос «Из чего строит домик поросёнок из сказки «Три поросёнка»?», найти карточку с изображением кирпичей и наложить эту карточку на пустой сектор игровой карты №2 .

Игроку, получившему игровую карту № 3 . нужно ответить на вопрос «Кто съел таракана из сказки «Тараканище»?», найти карточку с изображением воробья иналожить эту карточку на пустой сектор игровой карты № 3.

Игроку , получившему игровую карту № 4 . нужно ответить на вопрос «Кто обиделся на Федору из сказки «Федорино горе»?»,найти карточку с изображением чашки и блюдцаи наложить эту карточку на пустой сектор игровой карты № 4.

Победителем считается игрок, который правильно и быстрее соперников справится с заданием. Игра может проводиться индивидуально с одним ребенком.

Вариант 2

Ход игры:

Количество игроков : от 2 до 4 детей.

Карточки с изображением (медицинской шапки, шапки Незнайки, шапки Красной Шапочки, фуражки полицейского, шапки Буратино, шапки-ушанки, листьев дерева, кирпичей, цветка, деталей лего-конструктора, воздушных шаров, перьев птиц,кошки, цыплёнка, собаки, слона, воробья, крокодила, дерева, кошки, чашки и блюдца, розы, солнышка, зайца) перемешиваются и раскладываются на столе изображением вверх.Каждый игрок выбирает одну игровую карту (№1-№ 4).Далее ведущий предлагает каждому игроку подобрать к своей игровой карте одну или несколько карточек с изображениями на свой выбор и изменить содержание сказки.Затем по часовой стрелке каждый игрок говорит название сказки и коротко пересказывает её, изменив содержание в соответствии с выбранными им карточек с изображениями. Ведущий хвалит игрока, обращает внимание всех детей на интересное новое содержание знакомых сказок.Игра может проводиться индивидуально с одним ребенком

Вариант 3

Ход игры.

Усложнения к игре.

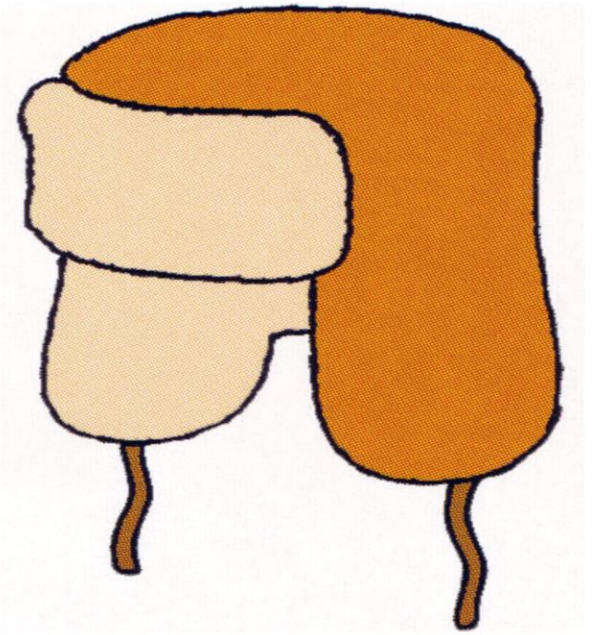
Игрокам необходимо:

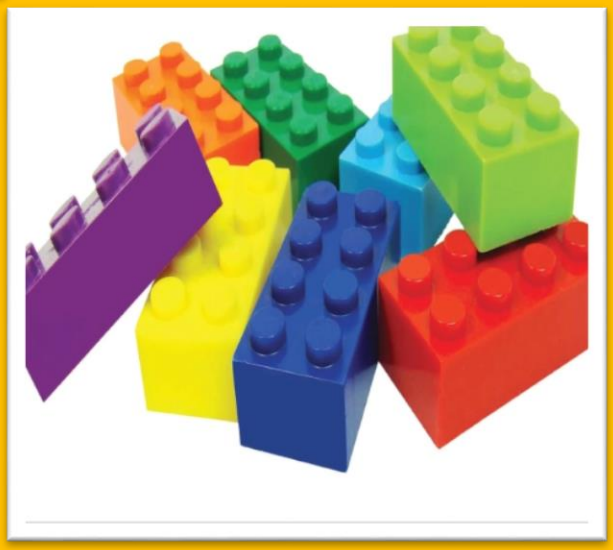
1. Назвать ласково предметы(объекты), изображённые на карточках.(Листья-листочки, кирпичи-кирпичики и т.д.)
2. Придумать предложение со словами –названием предмета(объекта), изображенного на карточке.
3. Разложить все карточки по группам «посуда», « головные уборы», домашние животные», «дикие животные», «растения», сравнить количество предметов(объектов) в каждой группе определить равенство и неравенство предметов(объектов) в группах на основе счета.
4. Рассказать о форме, цвете, размере, количестве объектов(предметов), изображённых на карточках.
5. Рассказать о своём отношении к событиям и героям предложенных в игре сказок, ответить на вопросы по содержанию каждой сказки в игре, описать героев, особенности их внешнего вида, некоторые черты характера, объяснить явные мотивы поступков героев, дать им элементарную оценку

№ 2

№ 3

№ 4





Узнай сказку по картинке

Цель: активизировать знание содержания некоторых сказок(«Лисичка-сестричка и волк», обр. М.Булатова; «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка», обр. А.Н. Толстого;«Зимовье», обр. И. Соколова-Микитова; «Лиса-лапотница». Обр. ВДаля); обучать пересказу; закрепить умение обсуждать произведение, выражать свое отношение к событиям и героям, отвечать на вопросы по содержанию, представлять героев, особенности их внешнего вида. Некоторые черты характера, объяснять явные мотивы поступков героев, давать им элементарную оценку, сопереживать персонажам художественных произведений; расширить словарный запас; развивать восприятие, внимание, память, мышление, способность к целостному восприятию текста;продолжать формировать интерес к книге, к художественным текстам.

Игровая задача:отгадать сказку по серии картинок, подобрать к фрагменту сказки соответствующую картинку.

Материалы для игры:

Четыре демонстрационные карты (иллюстрации к сказкам):

К. № 1 «Зимовье» (обр.И.Соколова-Микитова);

К. № 2 «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка» (обр.А.Н.Толстого);

К. № 3 «Лиса-лапотница»(обр. В.Даля);

К. № 4 «Лисичка-сестричка и волк»(обр.М.Булатова).

16 маленьких карточек с фрагментами из сказок , по 4 штуки к каждой демонстрационной карте

Вариант 1

Ход игры.

Количество игроков : четверо детей.

Ведущий вручает каждому игроку по четыре карточки с иллюстрациями к сказке .У одного игрока находятся карточки с иллюстрациями к сказке «Зимовье» (обр.И.Соколова-Микитова);у другого-карточки с иллюстрациями к сказке «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка» (обр. А.Н.Толстого); у третьего - к сказке «Лиса-лапотница» (обр. В.Даля); у четвёртого игрока-карточки к сказке «Лисичка-сестричка и волк»(обр.М.Булатова).Затем ведущий поочерёдно читает или пересказывает фрагменты к различным сказкам. Если игрок узнаёт фрагмент сказки, иллюстрация к которому представлена на его карточке, он поднимает карточку вверх.За каждый угаданный фрагмент игрок получает очко.

Те игроки, которые получили по 4 очка и узнали все фрагменты сказки и соотнесли их с имеющимися у них иллюстрациями, объявляются победителями и награждаются аплодисментами. Игра может проводиться индивидуально с одним ребёнком.

Вариант 2

Ход игры.

Количество игроков: от 2 до 4 детей

16 маленьких карточек с фрагментами из сказок перемешиваются и раскладываются на столе изображением вверх. Каждый игрок выбирает одну демонстрационную карту(№ 1-№4).Далее ведущий предлагает каждому игроку среди маленьких карточек с фрагментами из сказок выбрать все, относящиеся к сказке, иллюстрация к которой представлена на демонстрационной карте каждого игрока.

По команде ведущего игроки самостоятельно находят нужные карточки.Затем по часовой стрелке каждый игрок поясняет свой выбор, говорит название сказки и коротко пересказывает её содержание.Ведущий контролирует правильность ответов, при необходимости оказывает помощь игрокам.Выигрывает тот, кто правильно и быстрее соперников выполнит задание.

Игра может проводиться индивидуально с одним ребёнком.

Вариант 3

Ход игры.

Количество игроков : от 2 до 4 детей

16 маленьких карточек с фрагментами из сказок перемешиваются и раскладываются на столе изображением вверх.

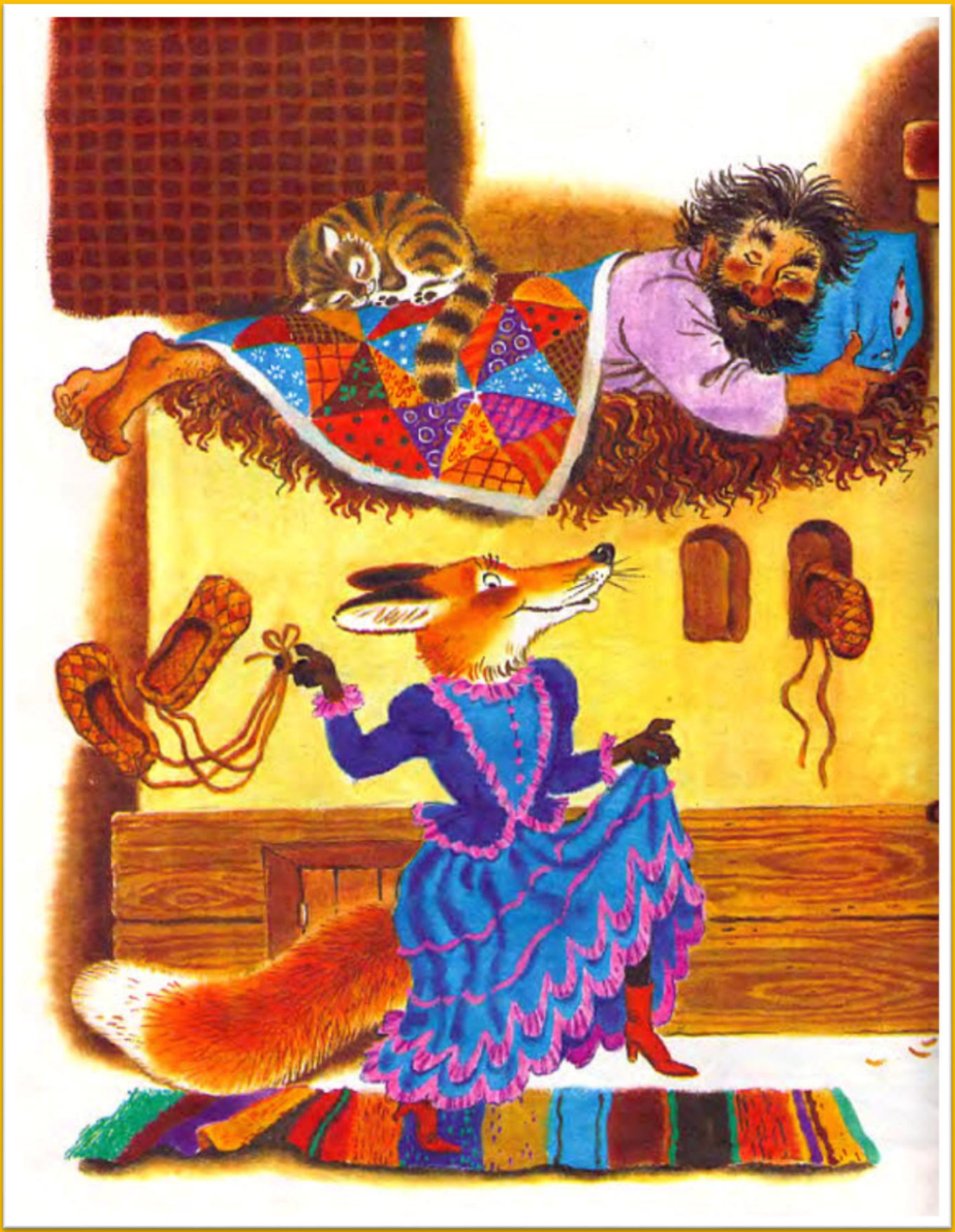
Ведущий предлагает каждому игроку среди всех маленьких карточек выбрать те, которые относятся к одной сказке, и выложить карточки в ряд, намеренно изменив хронологическую последовательность событий, описываемых в сказке.

По команде ведущего игроки самостоятельно находят нужные карточки. Затем по часовой стрелке каждый игрок говорит название сказки и пересказывает её содержание, изменив хронологию событий.

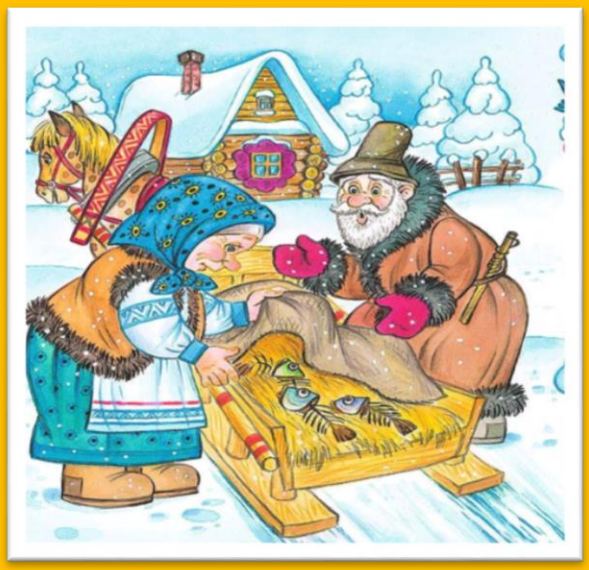
Ведущий отмечает самые оригинальные, интересные рассказы, поощряя детское творчество и фантазию.

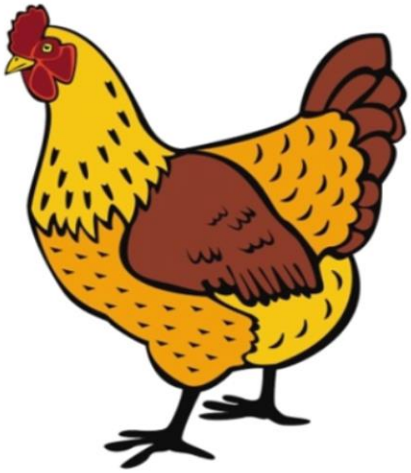
Игра может проводиться индивидуально с одним ребёнком.

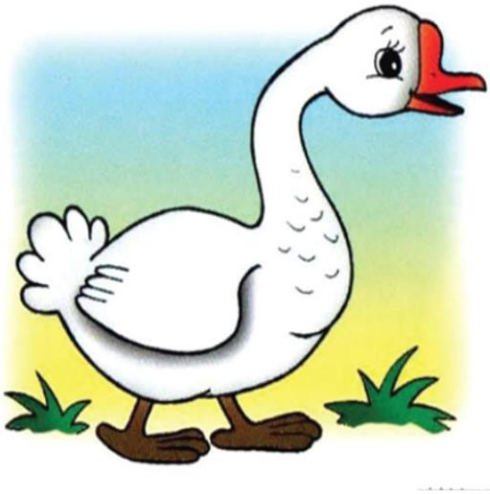
В конце игры необходимо вспомнить, в каких ещё сказках, помимо предусмотренных в игре, встречаются герои, изображённые на маленьких карточках.



№ 4







Придумай сказку, рассказ по картинкам

Цель: формировать умение составлять предложения и короткие рассказы с опорой на картинки, осуществлять ролевое взаимодействие, ролевой диалог, разыгрывать по ролям короткие сказочные сюжеты совершенствовать диалогическую речь , умение отвечать на вопросы развивать фантазию, творческие способности, восприятие, внимание, память, мышление, умения группировать предметы, различать, из каких частей составлена группа предметов, называть их характерные особенности(цвет, размер).

Игровая задача:выбрать по своему желанию несколько картинок и составить короткий рассказ, сказку по выбранным картинкам.

Материал для игры:

Карточки с изображениями предметов и объектов (принцесса, принц, дедушка, бабушка, волк, лиса, дракон, тигр, слон, заяц, кошка, бабочка, меч,мяч,конфета,замок,телефон,автомобиль,лес,гриб,лошадь,корабль,белка,цветок).

Вариант 1

Ход игры.

Количество игроков: 8 детей

Ведущий раздаёт каждому из игроков по три карточки
-принцесса, дракон, корабль
-волк, цветок, заяц
-бабушка, кошка, лес
-принц, автомобиль, тигр
-белка, лиса, гриб
-лошадь, бабочка, слон
-телефон, дедушка, бабочка
-мяч, меч, замок

Задача игроков-придумать сказку или рассказ по картинкам.
Игроки, придумавшие самые оригинальные истории, награждаются аплодисментами.
Игра может проводиться индивидуально с одним ребёнком.

Вариант 2

Ход игры.

Количество игроков : от 2до 8 детей

Все карточки лежат на столе перед игроками картинками вниз.
Задача игроков-взять несколько(от 3 до 12) карточек и придумать сказку или рассказ по картинкам.
Дети берут карточки по очереди, по часовой стрелке.
Игроки , придумавшие самые оригинальные истории, награждаются аплодисментами.

Вариант 3

Ход игры.

Количество игроков: от 8 до 24 детей

Каждый игрок выбирает себе 1-2 карточки. Под музыку все игроки ходят, бегают по комнате .Как только музыка прекращает звучать , игроки должны образовать пары.Каждая пара игроков объединяет свои карточки и придумывает одну на двоих сказку, рассказ.Далее каждая пара игроков презентует свою сказку, рассказ, разыгрывая её по ролям.

Пара игроков, придумавшая самую оригинальную историю, сказку и лучше всех разыгравшая её, объявляется победителем.

Вариант 4

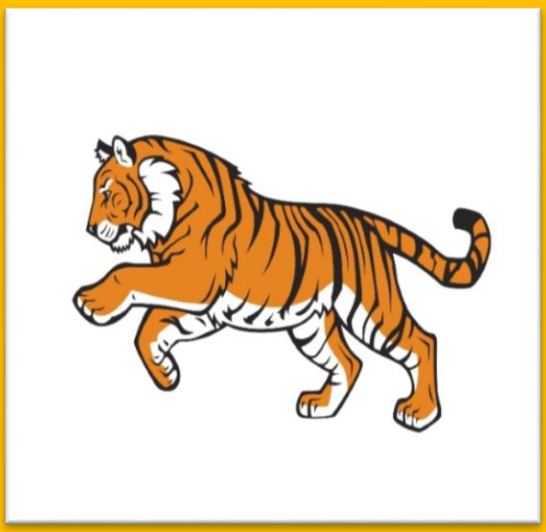
Ход игры.

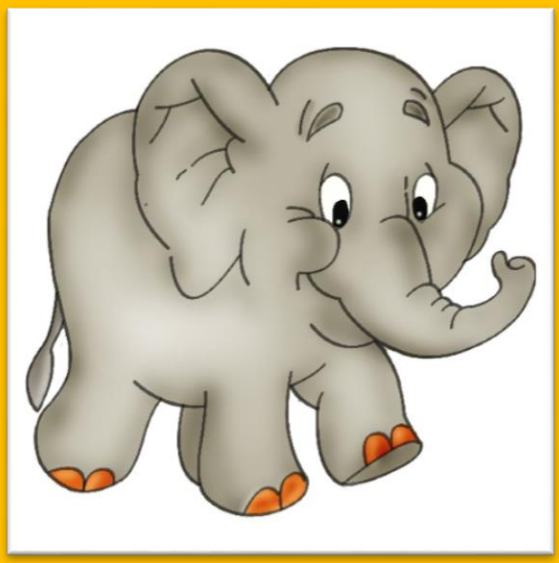
Количество игроков: от 8 до 24 детей

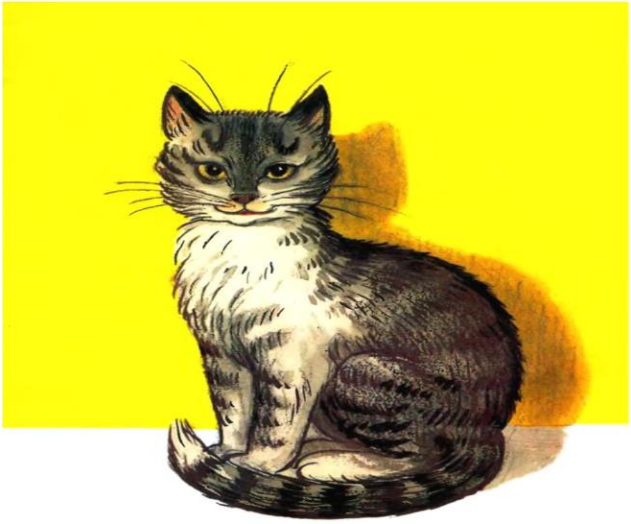
Игрокам необходимо:

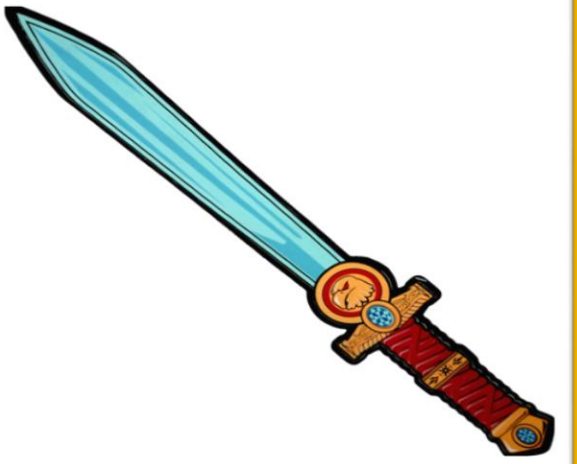
1. Составить предложение со словом –названием предмета(объекта) на картинке.
2. Назвать ласково предметы (объекты), изображённые на карточках. (Лиса-лисичка, цветок-цветочек и т.д.)
3. Разложить все карточки по группам: «транспорт», «люди», «домашние животные», «дикие животные», «растения»; сравнить количество предметов(объектов) в каждой группе ;определить равенство и неравенство предметов (объектов) в группах на основе счета.
4. Рассказать о форме, цвете, размере, количестве объектов (предметов), изображённых на карточках.
5. Продемонстрировать, как могут двигаться изображённые на карточках предметы (объекты) принцесса, принц, тигр, волк, лиса, слон, кошка, бабочка.

6. Показать мимикой изображённых на карточках персонажей: весёлую принцессу, лису, белку, бабушку; грустного принца, волка, деда; злого тигра, слона, дракона, хитрую лису, бабушку, кошку; добрую бабушку, принцессу, бабочку.
7. Рассказать, что может делать объект ,изображённый на карточке(кошка может бегать, прыгать, есть, мяукать, ласкаться и т.д.), или что можно делать с предметом, изображенным на карточке(мяч можно кидать, бросать, отбивать, держать, нести, прятать, мыть и т.д.).
8. Узнать по описанию предмет (объект), изображенный на карточке, которую спрятал ведущий.

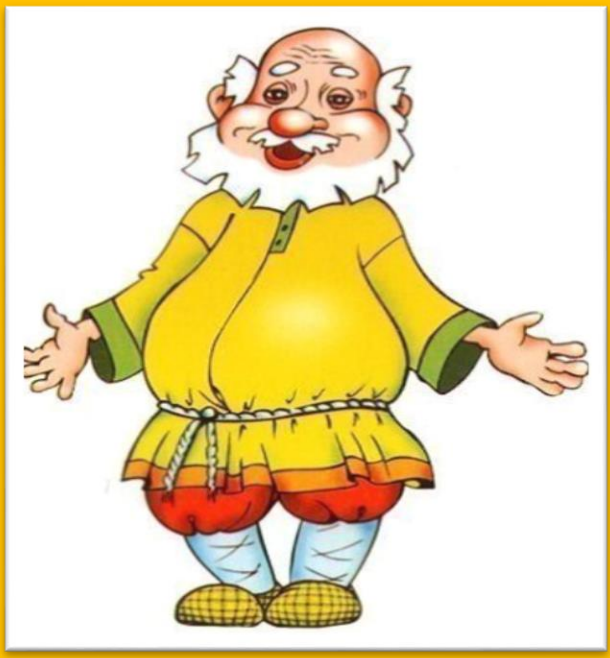




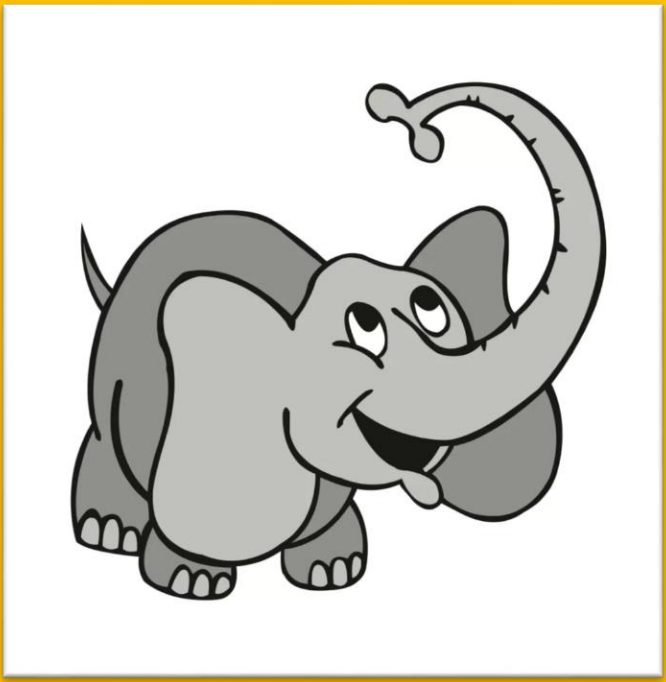




с изюмом
ЯНУШКА
конфета



14



Сколько сказок (рассказов, стихотворений) на картинке?

Цель: активизировать знание содержания некоторых литературных произведений («Лиса и заяц»(обр. В.Даля); «Гуси –лебеди» (рус.нар.сказка) ; А.Милн «Винни-Пух и все-все-все» (пер. с англ.Б.Заходера); «Лиса и козёл» (обр.О.Капицы) ; Д. Мамин-Сибиряк «Сказка про Комара Комаровича-Длинный нос и мохнатого Мишу-Короткий хвост»; «Бременские музыканты»(из сказок братьев Гримм, пер. с нем.А.Введенского, под.ред. С.Маршака); «Колосок» (пер. с укр.,обр. С.Могилевской); «Колобок» (обр. К.Ушинского); «Волк и козлята» (обр.А.Н.Толстого) ;С.Маршак «Вот такой рассеянный»; С.Михалков «Дядя Стёпа»; Н.Носов «Заплатка», «Затейники»; закрепить умения обсуждать произведение,выражать своё отношение к событиям и героям, отвечать на вопросы по содержанию, представлять героев, особенности внешнего вида, некоторые черты характера, объяснять явные мотивы поступков героев, давать им элементарную оценку; расширять словарный запас; развивать восприятие, внимание, память мышление, воображение, фантазию,творчество; продолжать формировать интерес к книге, к художественным текстам.

Игровая задача: определить и назвать все литературные произведения, фрагменты из которых изображены на карточке, коротко пересказать их содержание.

Материал для игры:

Карты с изображениями сценок из литературных произведений

К. №1 «Лиса и заяц» (обр. В. Даля); «Гуси – лебеди» (рус. нар .сказка); А. Милн «Винни-Пух и все-все-все» (пер. с англ. Б. Заходера);

К. № 2 «Лиса и козёл» (обр. О .Капицы); Д. Мамин-Сибиряк «Сказка про Комара Комаровича-Длинный нос и мохнатого Мишу-Короткий хвост»; «Бременские музыканты» (из сказок братьев Гримм, пер. с нем .А. Введенского, под .ред. С. Маршака);

К .№ 3«Колосок» (пер. с укр. ,обр.С .Могилевской) ; «Колобок» (обр. К. Ушинского); «Волк и козлята» (обр. А.Н. Толстого)»;

К. № 4 С. Маршак «Вот такой рассеянный»; С. Михалков «Дядя Стёпа»;

К. № 5 Н. Носов «Заплатка», «Затейники» ;

Вариант 1

Ход игры.

Количество игроков: от 1 и для всех детей группы

Все карты лежат на столе перед ведущим. Ведущий поочерёдно демонстрирует детям по одной карте и предлагает ребятам назвать . иллюстрации к каким литературным произведениям представлены на карте, затем коротко рассказать содержание одного произведения или отрывка из него, изображенного на карте.

Игроки, быстрее и успешнее остальных справившиеся с заданием, награждаются аплодисментами.

Вариант 2

Ход игры.

Количество игроков: от 2 до 6 детей

Каждый игрок получает 1-3 карты. Воспитатель читает или рассказывает отрывки из литературных произведений, иллюстрации к которым представлены на картах игроков. Тот игрок, на карте которого находится иллюстрация к зачитываемому педагогом отрывку литературного произведения, поднимает карту.

Игроки , правильно справившиеся с заданием, объявляются победителями.

Вариант 3

Ход игры.

Количество игроков: все дети группы

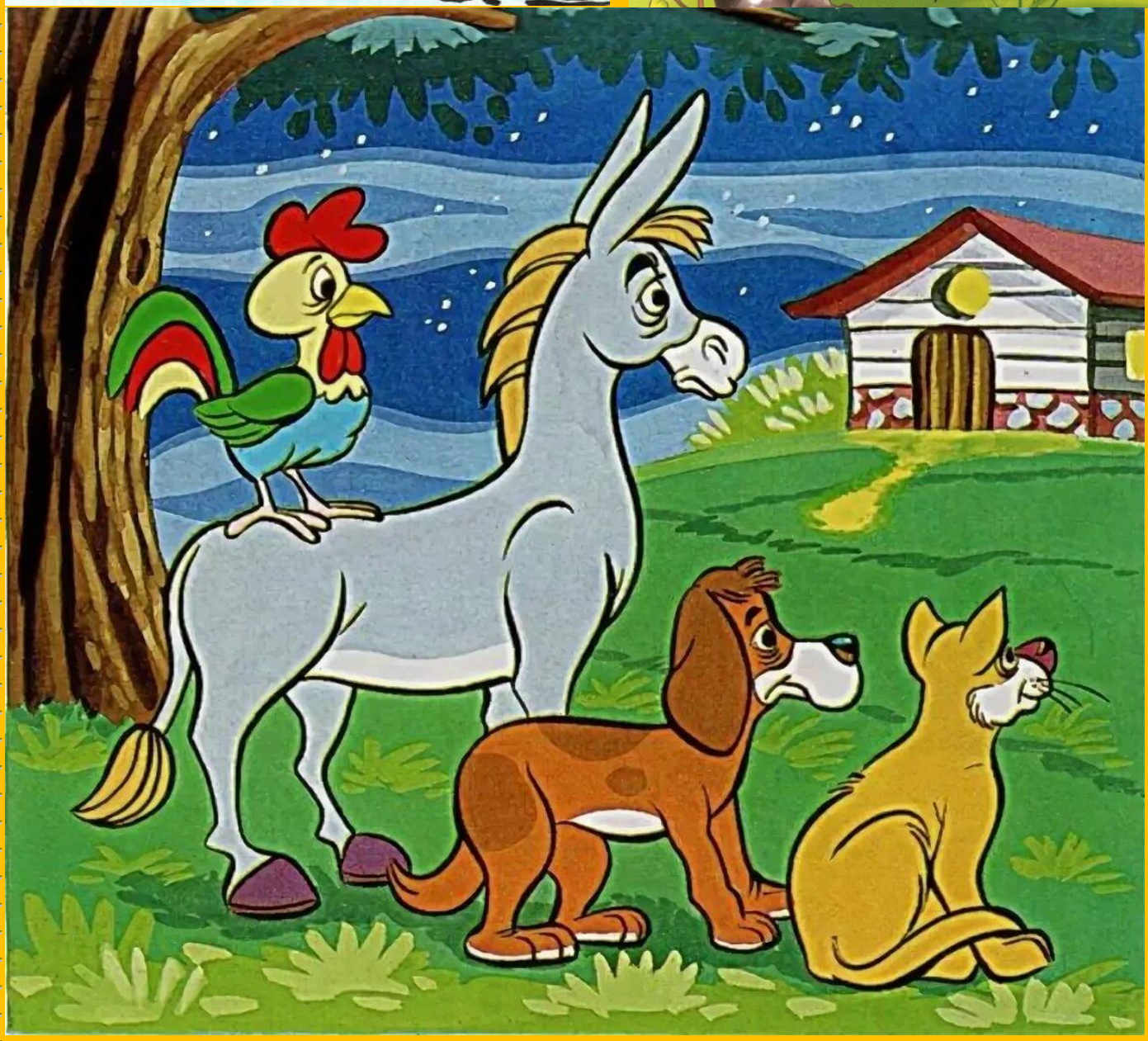
Все карты лежат на столе перед ведущим. Ведущий поочерёдно демонстрирует детям по одной карте и предлагает ребятам назвать , иллюстрации к каким литературным произведениям представлены на карте, затем составить и рассказать своё оригинальное литературное произведениеобъединив одним сюжетом всех героев из разных произведений, изображенных на карте.

Игроки, составившие наиболее интересные сказки, рассказы, истории, награждаются аплодисментами.

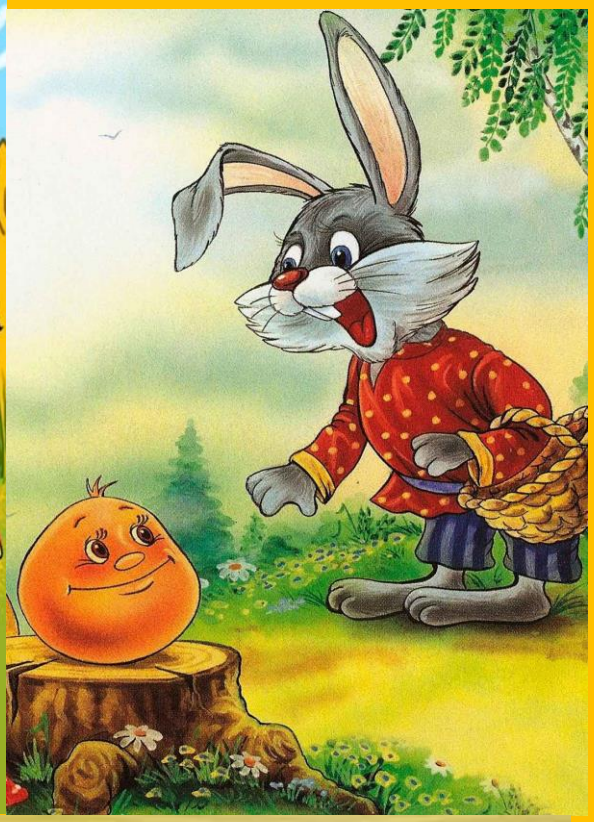
Игра может проводиться индивидуально с одним ребёнком.

К. № 1

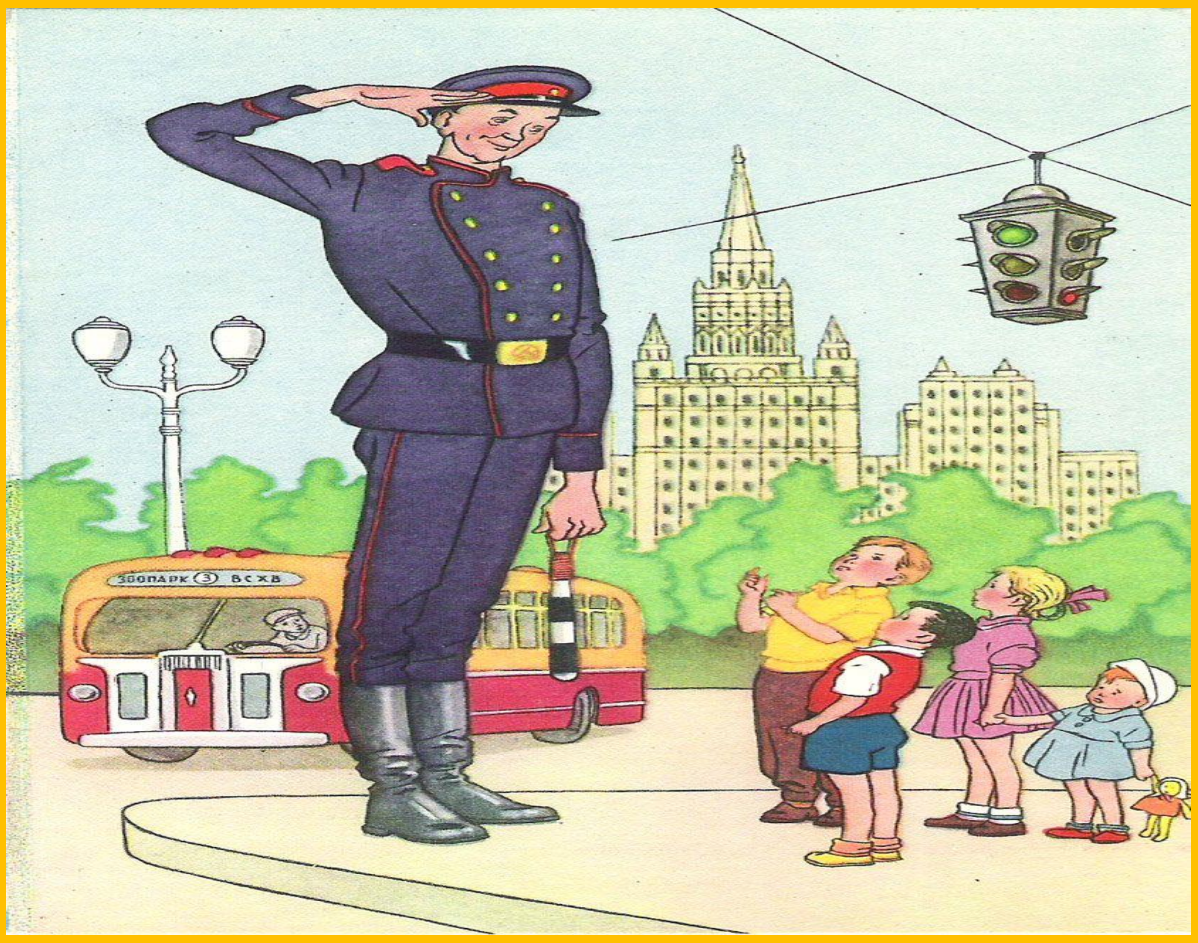
К. №2



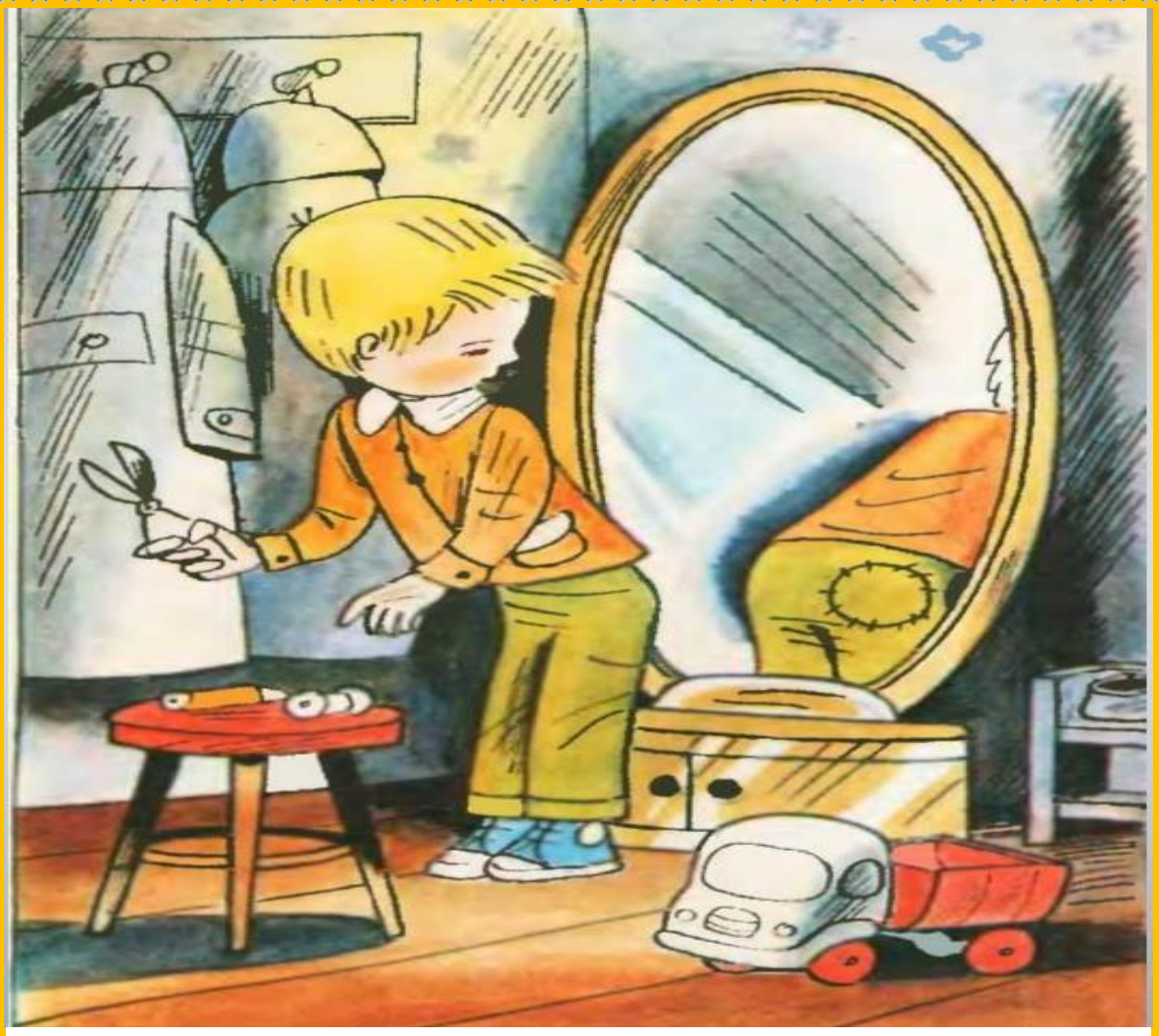
К. № 3

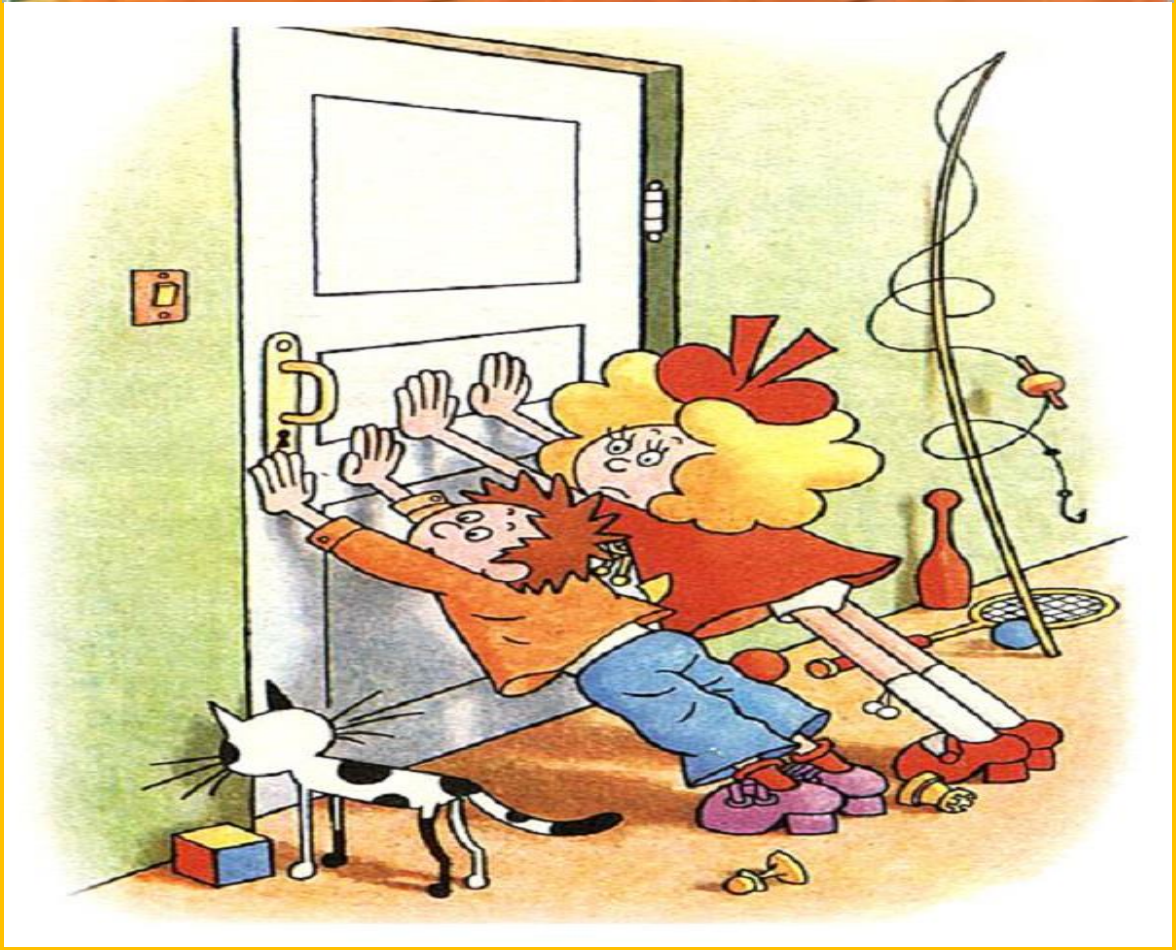


К . № 4



К. № 5





Из какой сказки герой?

Цель: активизировать знание содержания некоторых сказок закрепить умения обсуждать произведение, выражать свое отношение к событиям и героям, отвечать на вопросы по содержанию, представлять героев, особенности их внешнего вида, некоторые черты характера, объяснять явные мотивы поступков героев, давать им элементарную оценку, сопереживать персонажам художественных произведений расширять словарный запас развивать восприятие, внимание, память, мышление, умение составлять предложения и короткие рассказы продолжать формировать интерес к книге, к художественным текстам.

Игровая задача: описать героя на картинке, учитывая особенности его внешнего вида и характера, поведения вспомнить литературные произведения, в которых встречается герой, изображённый на картинке.

Материал для игры: карточки с изображениями(грустного волка, весёлого(доброго) волка, злого волка, весёлой лисы,грустной(печальной) лисы, злой лисы).

Ход игры.

Количество игроков: от 2 до 6 детей.

Каждый игрок получает одну из карточек ;он должен описать героя, изображённого на карточке, вспомнить и назвать литературные произведения , в которых встречается этот герой, описать, каким предстаёт герой в этих сказках .9добрым, грустным и т.д.); предложить , когда данный герой может быть растерянным, обиженным, удивлённым и т.д.; составить короткий рассказ, сказку, предложение об изображённом на карточке герое; изобразить мимикой, жестами, позой, движениями, пантомимой данного героя, спеть его песенку(например, песенку волка «Козлятушки, ребятушки, отворите, отоприте, ваша мать пришла…» из сказки «Волк и семеро козлят»).

Все играющие выбирают одного победителя ;им объявляется тот, кто наиболее успешно и творчески справится с заданием.

Игра может проводиться индивидуально с одним ребёнком.