

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 217 «Золотая рыбка».

«Скоро в школу»

дидактическая игра

Семина М.А., педагог-психолог



Г. Красноярск

Актуальность

- Игра «Скоро в школу» – это дидактическая игра для детей дошкольного возраста (6-7 лет), основанная на совместной с взрослым и детьми коммуникативно-игровой деятельности, в процессе которой дошкольники приобретают опыт взаимодействия с помощью вербальных (словесное объяснение), невербальных (пантомима) и графических (символических) средств.
- В ходе игры идет активное развитие связной монологической речи ребенка старшего дошкольного возраста, ведь требуется объяснять слова, и при этом не произносить однокоренных слов, задача не из легких даже для взрослого человека.
- Благодаря данной игре мы можем непринужденно, в прямом смысле играючи, заниматься развитием речи у детей. Играя, ребенок учится четко формулировать свои мысли и строить грамматически правильные предложения, а впоследствии, и полноценные рассказы.
- Важно отметить, что во время игры обогащается словарь ребенка, ведь в одной игре используется 50 карточек где предложены 2 слова или словосочетания, как хорошо знакомых ребенку, так и тех, что ребенок слышит довольно редко.

- При описании предмета ребенок вспоминает и узнает синонимы и антонимы, подбирает слова, которые наиболее четко характеризуют предмет.
- Таким образом, с полной уверенностью можно сказать, что игра «Скоро в школу» является прекрасной игрой для развития связной монологической речи детей старшего дошкольного возраста. Играя ребенок приобретает множество необходимых умений и навыков, которые будут необходимы ему как при взаимодействии с взрослыми и со сверстниками, так и при дальнейшем обучении в школе



Цель: развитие компонентов психологической готовности

Задачи:

1

Социально – коммуникативное развитие:

- способствовать развитию общения, взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками, эмоциональной отзывчивости, сопереживания.
- Формировать уважительного отношения к партнерам по игре.
- воспитывать умение слушать других, не перебивая;
- формировать способность договариваться между собой.

2

Познавательное развитие:

- Развивать воображение, внимание, логическое мышление и творческую активность.
- способствовать формированию мотивации к школе

3

Речевое развитие:

- способствовать формированию связной монологической речи у детей 6-7 лет;
- способствовать обогащению словарного запаса у детей 6-7 лет, а так же его структуризации;

Описание дидактического пособия.

В набор входит:

- 50 карточек;
- 4 фишки;
- песочные часы;
- игровое поле;
- дополнительные карточки-эмблемы;
- правила игры.

Игровой материал:

Игровое поле:

- Игровое поле, на котором располагаются эмблемы. Каждая эмблема указывает на то, каким образом должно быть объяснено слово на карточке. Для этого Вы можете использовать один из 3-х способов выражения своей мысли:





Рисование:

Ответ должен быть нарисован таким образом, чтобы команда смогла угадать его. Рисующий должен сохранять молчание, но может своим видом в процессе отгадывания дать понять, что его команда одну часть слова угадала правильно.



Объяснение:

Это устная форма разъяснения слова (словосочетания). Можно описывать ответ любым образом. Но нельзя употреблять слова, содержащиеся в ответе, или же однокоренные слова. Задача других команд - следить за соблюдением правил объяснения.



Пантомима:

Объяснение происходит строго без слов. Слово, указанное на карточке, может быть пояснено только с помощью пантомимы (жестов). Игрок, объясняющий слово, может показывать на части своего тела.

Карточки:

На каждой карточке находятся 2 слова (словосочетания), которые нужно объяснить, нарисовать, показать, в зависимости от того на какую картинку попала игровая фишка.



Песочные часы:

Песочные часы рассчитаны на одну минуту. После того, как игрок посмотрит на карточку и запомнит слово, часы переворачиваются, и начинается отсчет времени. Команда должна в течение одной минуты дать правильный ответ. Другая команда следит за песочными часами. В случае если команда угадывает правильный ответ до истечения одной минуты, фишка команды передвигается на количество ячеек равное выпавшему количеству на кубике (либо, если игра без кубика на число правильно отгаданных заданий). Если команде это не удалось, то фишка этой команды остается стоять на месте и очередь хода переходит к другой команде.

Подготовка к игре:

В игре могут принимать участие 2, 3 или 4 команды. В каждой команде должно быть не менее 2-х игроков. Каждая команда получает одну игровую фишку и ставит её на начальную ячейку "START". Карточки хорошо перемешиваются и раскладываются колодой на игровом поле рубашкой вверх, чтобы участники игры не могли видеть, что на них написано. Каждая команда должна также приготовить карандаш и бумагу. Определить очередность ответов в командах (один объясняет, показывает или рисует доставшееся слово остальные должны его отгадать). Каждой команде раздается по одной карточке каждого вида

объяснения (рисование, объяснение, пантомима) в случае затруднения с выпавшем по полю способом объяснения его можно заменить, отдавая одну из командных карточек.



Ход игры:

Все игроки ставят свои фишки на ячейку "START". Игра начинается с первого игрока первой команды. Он кидает кубик и берёт верхнюю карточку из колоды таким образом, чтобы никто из членов его команды не видел её, а другая команда в это время переворачивает песочные часы и начинается отсчет времени.

Когда игра уже началась, игрок должен объявить слово тем способом объяснения слова, который ему предписан ячейкой игрового поля (в самом начале поскольку фишки стоят на старте и нет предписанного способа объяснения, игрок может вытянуть карточку со способом объяснения).

Нарушение правил:

Команда, нарушившая правила, обязана моментально передать ход другой команде.

Окончание игры:

Команда, которая первой достигнет финишной ячейки "финиш", объявляется победителем игры.



Применение дидактического средства и вариативность:

Игра рассчитана на детей подготовительных к школе групп, но знакомить детей с заданиями игры можно со старшей группы.

Вариативность игры заключается в том, что педагог может использовать как данный вид игры, так и полностью изменить ее, наполнив своим содержанием добавив карточки по различным темам, количество игроков так же можно варьироваться.

