

Настольная игра по развитию речи «Экологическое поле-чудес»

В дошкольный период закладывается позитивное отношение к природе и окружающему миру. Заложить детям эту основу помогает игра. Одной из таких игр стала разработанная нами, настольная игра для развития речи «Экологическое поле-чудес». Мы учитывали возрастные особенности и возможности детей старшего дошкольного возраста. Детям этого возраста свойственна любознательность, наблюдательность, интерес ко всему новому, необычному.

Содержание дидактической игры формирует у детей правильное отношение к явлениям общественной жизни, природе, предметам окружающего мира, активизирует и углубляет знания об объектах окружающего мира. С помощью дидактических игр воспитатель приучает детей самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях, находить характерные признаки в предметах и явлениях окружающего мира; сравнивать, группировать, классифицировать предметы по определенным признакам, делать правильные выводы, обобщения. Дидактические игры не случайно заняли прочное место среди методов обучения и воспитания детей, развития их самостоятельной игровой деятельности. В процессе таких игр дети учатся решать познавательные задачи вначале под руководством воспитателя, а затем и в самостоятельной игре.

В основу настольной игры легла проблема обобщения, закрепления и систематизации, полученных знаний и умений детей составлять описательные рассказы об объектах живой природы, опираясь на схему.

При проведении самой игры роль воспитателя тоже меняется. Сначала педагог эмоционально знакомит детей с новой игрой, ее содержанием, обозначениями, правилами и действиями. Уточняет, как дети поняли смысл игры. На первых порах вместе с ними участвует в игре, чтобы выяснить, насколько ее правила усвоены. Затем, предлагает детям поиграть самостоятельно. При этом следит за ходом игры, выступает в качестве арбитра в конфликтных ситуациях.

Игра предполагает необходимость предварительно познакомиться со схемами для составления описательных рассказов (животные, птицы, деревья), изготовление совместно с детьми различных схем. Закрепление и уточнение знаний детей о признаках и особенностях строения: диких и домашних животных, птиц и деревьев.

Игра может быть использована в совместной деятельности детей и взрослых - ребенок.

Интеграция областей	Познавательное, нравственное, речевое, социально-коммуникативное развитие.
Возраст детей	5-7 лет
Цель игры	Закрепление экологических знаний детей через составление описательного рассказа по схеме.
Задачи	<ul style="list-style-type: none">● Формировать умение детей выделять существенные признаки растительного и животного мира;● развивать монологическую и связную речь у старших дошкольников с помощью чтения символов мнемосхем;● развивать у детей психические процессы: память, логическое мышление, внимание;● воспитывать умение слушать друг друга и эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру.

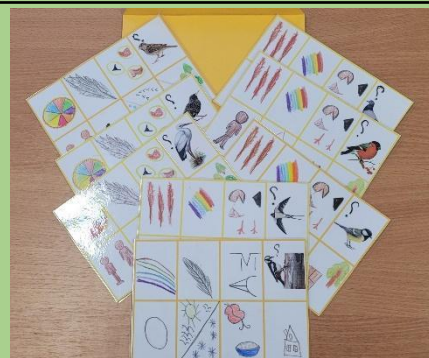
<p>Алгоритм использования 1 вариант (знакомство с игрой)</p>	<p>Ведущий - педагог. У него 3 конверта с карточками (красный – схемы для описания животных, желтый – схемы для описания птиц, зеленый – схемы для описания деревьев). Дети по очереди по часовой стрелке раскручивают барабан. После остановки барабана, дети называют цвет кружочка на который показывает стрелка. Ведущий из конверта соответствующего цвета, достает схему и передает ее игроку. Ребенок составляет описательный рассказ. Ведущий за полный развернутый ответ выдает 2 фишки. Если игрок составил не полное описание, то получает 1 фишку. Если игрок не смог составить рассказ, то другие игроки могут нажать на звонок и ход переходит к нему. Далее барабан раскручивает игрок, следующий по очереди. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся жетоны в мешочке. Побеждает тот игрок, который набрал больше всех жетонов.</p>
<p>2 вариант</p>	<p>Ведущий ребенок. Игра проходит по тем же правилам, что и в первом варианте. При необходимости, дети могут обращаться за помощью к педагогу.</p>
<p>3 вариант</p>	<p>В третьем варианте игры нет ведущего. Поочередно игроки раскручивают барабан, берут из конверта мнемосхему, не показывая ее другим игрокам. Игрок составляет описательный рассказ. Задача других игроков как можно быстрее отгадать о ком идет речь. Отгадавший, получает жетон и крутит Барабан. Выигрывает тот, у кого больше жетонов.</p>

Комплектация игры

Барабан. Поле, которого разделено на 12 делений трех цветов (зеленый, красный, желтый), стрелку и звонок.



3 конверта с картами-схемами(по 7 штук в каждом конверте)





Деревья



Птицы



Домашние и дикие животные

Мешок с жетонами (красного, желтого и зеленого цвета) - 30 штук.



Коробка для хранения игры

