

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ
КУ «МІСЬКИЙ МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ»
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«ДОШКІЛЬНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД №75
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ»

КАЗКОГРАЙ

номінація «Дидактична гра»

Творча група педагогів
КЗ «ДНЗ №75 ВМР»
Керівник:
Скоропад Людмила Анатоліївна,
завідувач



м. Вінниця
2020

Авторський колектив КЗ «ДНЗ №75 ВМР»:

Скоропад Людмила Анатоліївна, завідувач, Дороженко Світлана Сергіївна, вихователь, Казмірук Юлія Олегівна, вихователь, Мотрук Алла Петрівна, вихователь, Шньорко Людмила Григорівна, вихователь.

Скоропад Л.А. Казкограй. Дидактична гра/ Л.А. Скоропад, С.С. Дороженко, Ю.О. Казмірук, А.П. Мотрук, Л.Г. Шньорко – Вінниця: КЗ «ДНЗ №75 ВМР», 2020 - 38 ст.

Рецензент:

Хитра С.А. – вихователь-методист КЗ «ДНЗ №75 ВМР

Ягніч Н.І. – завідувач КЗ «ДНЗ №45 ВМР»

Запропонована дидактична гра спрямована на реалізацію завдань художньо-мовленнєвого, пізнавального, логіко-математичного розвитку. Важливе значення гри полягає в тому, що діти в казковій атмосфері, невимушеній формі виконуватимуть завдання відповідно фрагменту казки.

Гра сприятиме розвитку у дітей пам'яті, уваги, мислення, оволодіння елементарною логікою, що сприятиме розвитку навичок аналізу, синтезу, серіації, систематизації, порівняння, здійснення узагальнень, умовиводів, знаходження правильних рішень, обґрунтування свого вибору.

Рекомендована для дітей середнього та старшого дошкільного віку.

ЗМІСТ

1. Вступ.....	4
2. Опис гри «Казкограй».....	5
3. Дидактичні ігри до казки «Курочка ряба».....	12
4. Дидактичні ігри до казки «Колобок».....	18
4. Дидактичні ігри до казки «Рукавичка».....	24
5. Дидактичні ігри до казки «Ріпка».....	30
6. Використана література.....	38

*«Казка – це, образно кажучи, свіжий вітер,
що роздмухує вогник дитячої думки і мови»*

В.О. Сухомлинський

Вступ

Актуальність теми зумовлена потребою пошуку таких науково-педагогічних засад побудови освітнього процесу в дошкільному закладі, який, як зазначено в Базовому компоненті дошкільної освіти, має бути цілісним і сприяти формуванню в дітей цілісної, реалістичної картини світу та основ світогляду.

Чому ж не розкрити дитині цілісну, реалістичну картину світу через казку?

Адже казка входить у життя людини з раннього дитинства, відіграючи незбагненно важливу роль у становленні особистості. У житті дитини казка займає настільки важливе місце, що деякі дослідники називають дошкільний вік «віком казок». Мова казки проста і тому доступна. Сюжет прозорий, але загадковий і тим самим сприяє розвитку дитячої уяви. Казкові образи близькі за своїм характером образам уяви дітей. Крім того, жодна дитина не любить настанов, а казка не вчить безпосередньо. Вона дозволяє собі «натякнути на те, як краще вчинити в тій, чи іншій ситуації.» Різноманітність і напруженість дії у казці створюють у дітей постійний і неослабний інтерес. Казки гарні тим, що в них немає довгих і стомлюючих міркувань. Казка сприяє формуванню у дітей моральних понять, адже майже всі діти ототожнюють себе з позитивними героями, а казка кожен раз показує, що добрим бути краще, ніж поганим, що треба прагнути робити добро людям.

Дидактична гра «Казкограй» - це серія дидактичних ігор, розроблених на основі народних казок, ілюстрації до яких, є демонстраційним, наочним матеріалом до кожної гри. Така методика роботи з казкою не лише сприяє інтеграції освітнього процесу, а й здатна розвивати у дітей пам'ять, увагу, мислення, отримати навички елементарної логіки, аналізу, синтезу, серіації та систематизацією. В ігровій формі дошкільнята вчаться порівнювати та узагальнювати, знаходити правильні рішення та обґрунтовувати свій вибір.

*«Казка багатогранно і завжди по-новому
радує волю, зворушує і навчає»
Якоб і Вільгельм Грімм*

**ОПИС
ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ «КАЗКОГРАЙ»**

Казка – це «багатошаровий пиріг». Кожний шар має свій сенс. У будь-якому віці можна знайти відповідь на запитання, що хвилює в цей час; поглянути на казку з іншої сторони, розглянути її під іншим кутом зору. Якщо дитина добре знає зміст казки, їй можна запропонувати розв'язати цікаві логічні завдання і ситуації, в якій беруть участь герої цієї казки. Виконуючи ці завдання у малюків розвивається пам'ять, увага, логічне мислення, зв'язне мовлення, діти вчаться рахувати, відгадувати загадки, знайомляться з геометричними формами і навіть можуть влаштувати справжній театр на столі.

Дидактична гра «Казкограй» - це серія дидактичних ігор для дітей середнього та старшого дошкільного віку до знайомих вже дошкільникам цього віку народних казок «Курочка ряба», «Рукавичка», «Колобок», «Ріпка». Дидактичні ігри розроблені на основі певного сюжету до казки та сприяють інтеграції освітнього процесу, адже охоплюють різні розділи програми. Наприклад, старші дошкільники із задоволенням допомагають Курочці чи Мишці добігти заплутаним лабіринтом до золотого яєчка, залатати Діду рукавичку, яку пошкодили звірята, ховаючись у ній... Картки до дидактичних ігор формату А5 зручні у користуванні, естетично оформлені, практичні у використанні, адже на них можна малювати фломастером чи ручкою. Можуть бути використані як на звичайних фронтальних заняттях, так і для індивідуальної роботи.

Ілюстрації для казок формату А3 використовуються як демонстраційний, наочний матеріал в процесі освітньої діяльності для організації даних дидактичних ігор так і в групах раннього та молодшого дошкільного віку для безпосередньої роботи з казками.

Дидактичні завдання:

Закріпити знання дітей про казки, казкових персонажів. Вдосконалювати вміння дітей аналізувати вчинки героїв, події, описувати предмет, розпізнавати його за описом.

Вчити дітей уважно розглядати сюжетні картинки, що відображають різні ситуації, аналізувати кожен предмет на картинці, порівнювати та знаходити відмінності. Удосконалювати звукову культуру мовлення, активізувати словник дітей.

Збагачувати практичний досвід дитини, надати їй можливість виявляти творчу ініціативу, припущення, знаходити правильне рішення,

Розвивати зорову пам'ять, увагу, мислення, пізнавальні здібності дитини: здатність аналізувати, робити узагальнення, обґрунтовувати власну думку.

Виховувати у дітей інтерес до пізнання, сприймання художніх творів.

Ігрові завдання:

Диференціація зображень відповідно завдань: аналіз, порівняння, знаходження відмінностей, накривання фішкою (смайликом) правильної відповіді, прокладання шляху по лабіринту, підбір відповідної геометричної фігури, вибір героїв, відповідно сюжету певної казки та обґрунтування своєї думки.

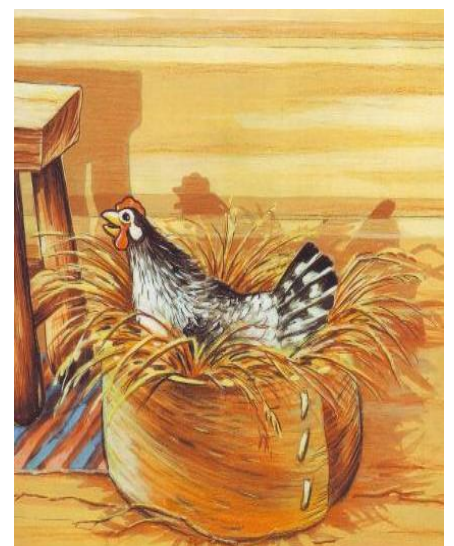
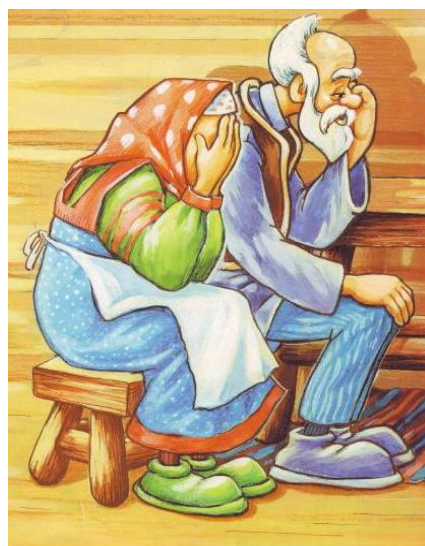
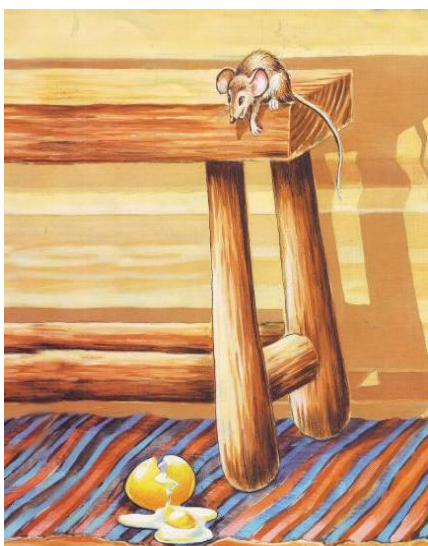
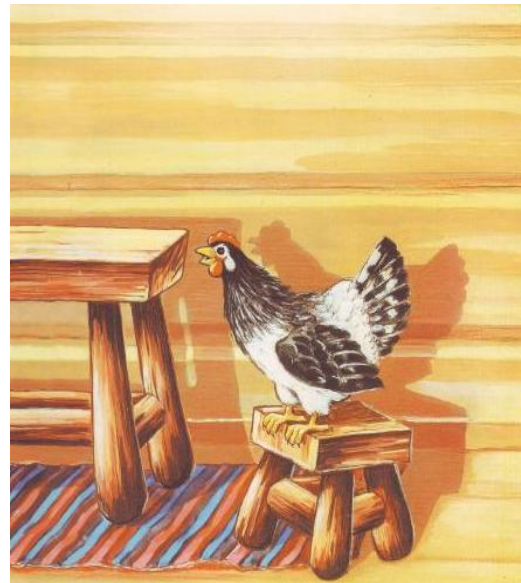
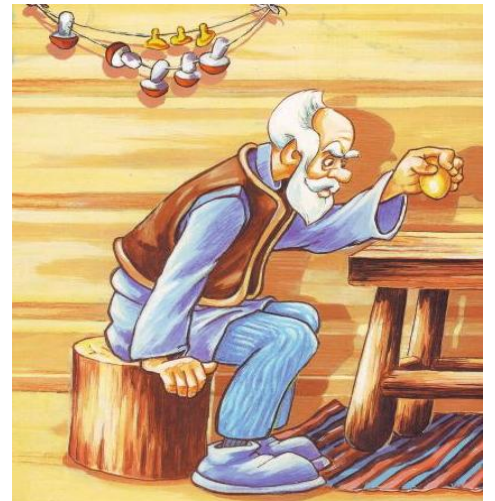
Ігрові правила:

1. Маршрут вважається пройденим, якщо мишка дістанеться гнізда з яйцем
2. Діяти відповідно ігрового завдання.
3. Вислуховувати відповіді інших дітей.
4. Перемагає той, хто не допустив помилок, або той хто швидше знайде правильний шлях.

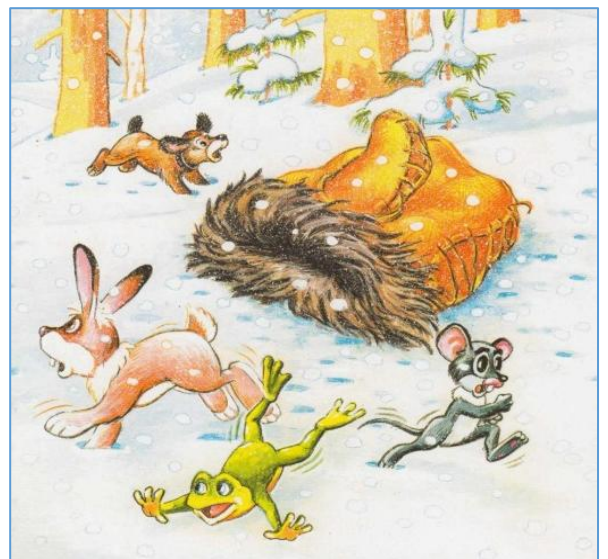
Ігрові дії:

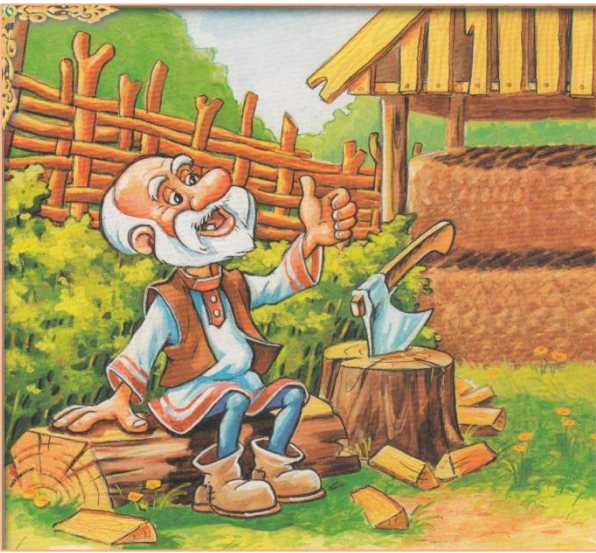
1. Слухати і показувати.
2. Розглядати та викладати.
3. Розглянути та пояснити.
4. Прокласти маршрут
5. Показати, покласти відповідну цифру.

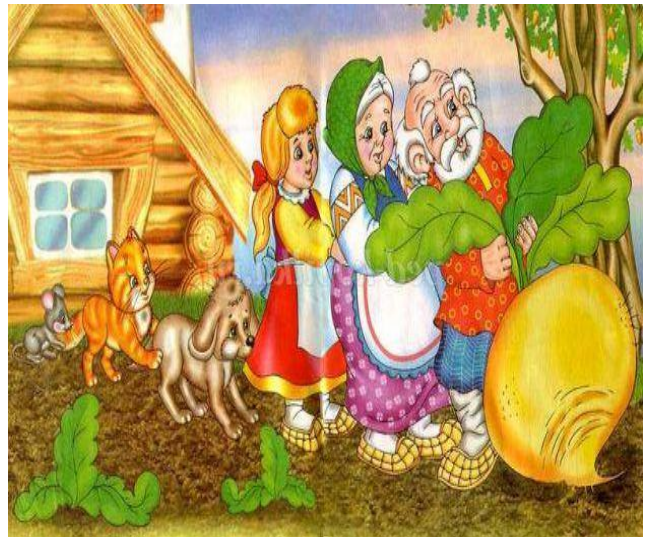
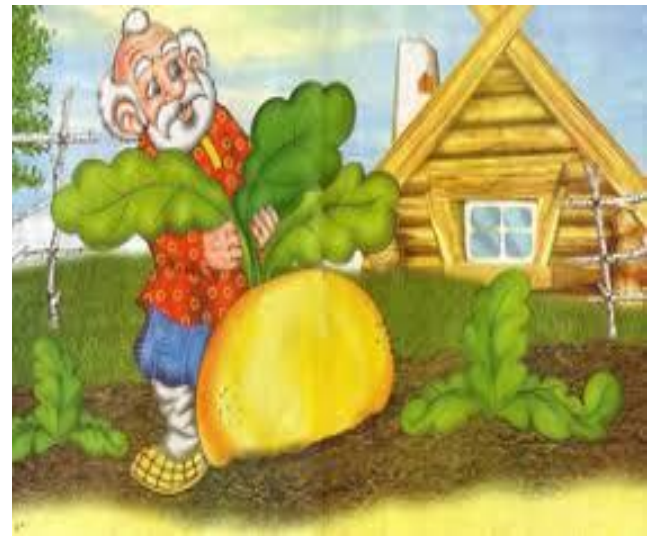
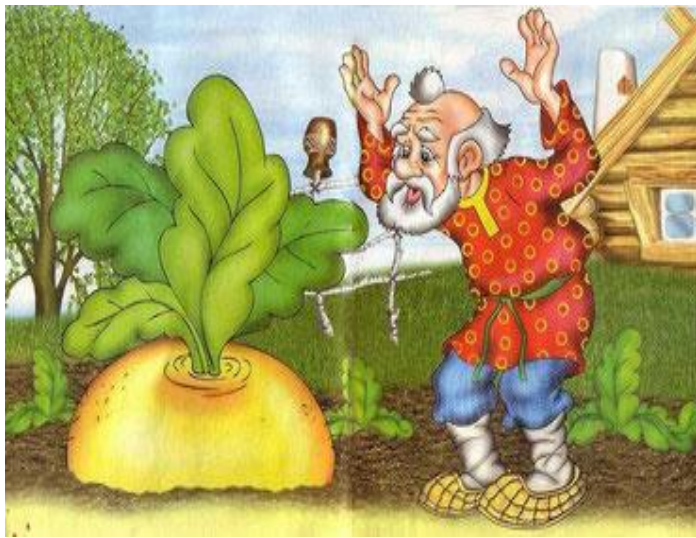
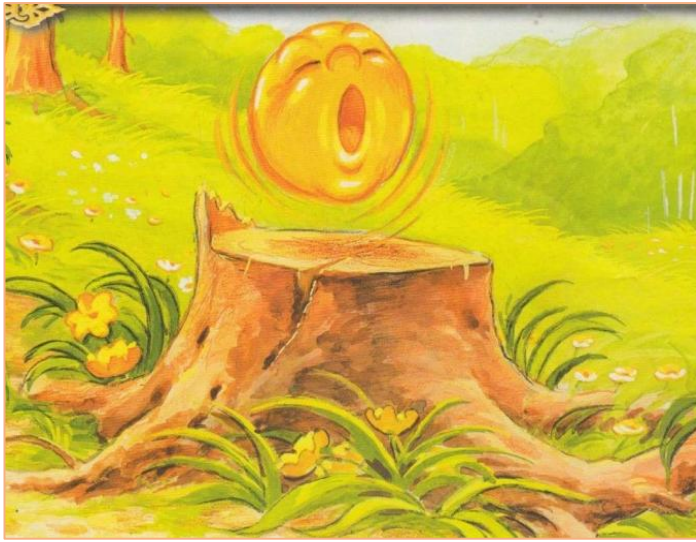
ДЕМОНСТРАЦІЙНИЙ МАТЕРІАЛ ДО КАЗОК ФОРМАТУ А-3











ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ДО КАЗКИ «КУРОЧКА РЯБА»

Дидактична гра «Що змінилось»

Дидактичні завдання: вчити дітей уважно розглядати сюжетні картинки, що відображають різні ситуації; аналізувати кожен предмет на картинці; порівнювати та знаходити відмінності.

Розвивати зорову пам'ять, увагу, мислення. Удосконалювати звукову культуру мовлення. Збагачувати та активізувати словник дітей.

Виховувати самостійність та старанність.

Ігрове завдання: дітям пропонуються розглянути дві однакові картинки, описати їх та знайти між ними відмінності.

Ігрові дії: розглядають, описують, знаходять.

Правила гри:

1. Перемагає той, хто знайде найбільше відмінностей на своїх картинках.

Ускладнення: дітям через 3 хв. назвати відмінності по пам'яті (без картинок).



Результат: діти закріплюють вміння порівнювати та знаходити відмінності.

Матеріал: демонстраційний: ілюстрація до казки «Курочка ряба» формату А3, фішки зеленого та червоного кольору, смайлики.

Дидактична гра «Де чії діти?»

Дидактичні завдання: закріпити завдання дітей про домашніх тварин. Вчити підбирати дитинчат до кожної дорослої тварини; називати тварину чоловічого, жіночого та середнього (дитина) роду. Збагачувати активний словник, удосконалювати звукову культуру мовлення. Розширювати запас дієслів, що характеризують дії тварин. Формувати відповідальне ставлення до природного довкілля. Розвивати вміння вислуховувати відповіді своїх товаришів.

Ігрове завдання: дітям потрібно працювати підгрупами по 2-3; їм пропонується: з'єднати лінією (або накрити однаковими фішками) тварину та її дитинча; назвати маму, тата та дитину кожної тварини, назвати дію кожної тварини (цуценя-бігає, гавкає...).

Ігрові дії: з'єднують, називають.

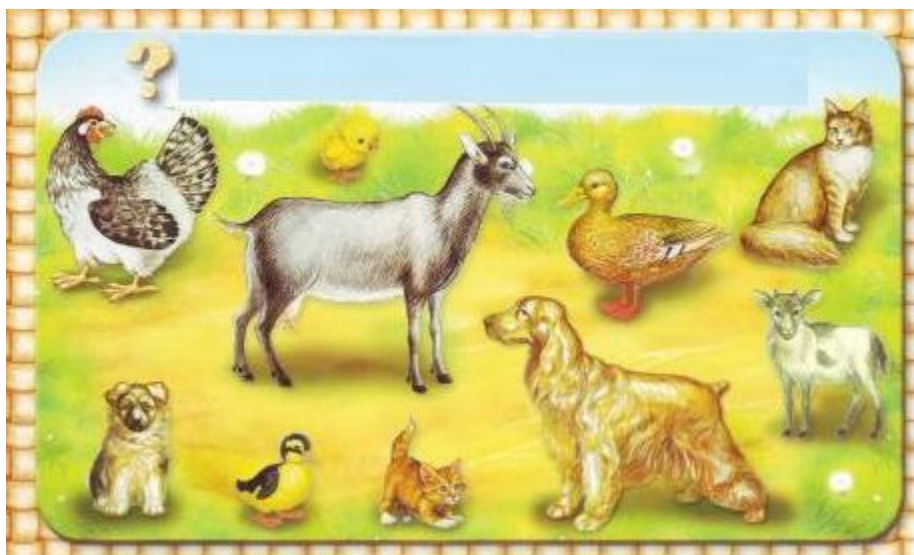
Правила гри:

1. Кожна дитина знаходить собі одну пару тварин і розповідає про них.
2. Наступна дитина виконує дії тільки після відповіді попередньої дитини.

Ускладнення: яких домашніх тварин не вистачає на картинці? Розповісти про них.

Результат: дитина закріплює назви домашніх тварин та вміння підбирати їх дитинчат.

Матеріал: картинки до дидактичної гри, фішки червоного та зеленого кольору, смайлики, фломастери.



Дидактична гра «Знайди пару»

Дидактичні завдання: вчити дітей аналізувати та класифікувати предмети за певною ознакою (кольором, величиною, формою), аргументувати та доводити свою думку, поєднувати предмети у пари.

Розвивати логічне мислення, міркування, асоціативне мислення. Спонукаати дітей до вживання складних речень із сполучником тому що. Активізувати словник прикметниками. Формувати вміння знаходити причинно-наслідкові зв'язки.

Ігрове завдання: дітям пропонується розглянути картинки із зображенням різних предметів. З'єднати з допомогою фломастера пари предметів за певною ознакою.

Ігрові дії: розглядають, з'єднують.

Правила гри:

1. Кожна картинка може мати лише одну пару.

Ускладнення: знайти інше рішення завдання.

Результат: діти закріплюють вміння поєднувати предмети в пари та класифікувати їх за певними ознаками.

Матеріал: ілюстрації до казки формату А3, картка з зображенням предметів, фломастери, смайлики.



Дидактична гра «Хто зайвий?»

Дидактичні завдання: вчити дітей розрізняти та називати тварин; класифікувати їх за класами (птахи, комахи). Удосконалювати звукову культуру мовлення, сприяти розвитку лексичної компетенції. Формувати вміння знаходити причинно-наслідкові зв'язки. Удосконалювати вміння вживати у своїй мові складнопідрядні речення із сполучниками тому, тому що. Забезпечувати духовно-емоційний розвиток дитини.

Ігрове завдання: дітям пропонується картка із зображенням декількох предметів. Необхідно розглянути та накрити фішкою зайвий предмет та обґрунтувати свою думку.

Ігрові дії: пояснюють, розглядають.

Правило гри:

1. Перемагає той, хто змістовніше обґрунтує свою відповідь.

Ускладнення: назвати особливості кожного об'єкта.

Результат: діти закріплюють вміння класифікувати тварин за класами та формують вміння знаходити причинно-наслідкові зв'язки.

Матеріал: картка із зображенням комах та птахів, фішки червоного кольору, смайлики.



Дидактична гра «Допоможи мишці»

Дидактичні завдання: вчити дітей аналізувати та передбачати рішення завдання. Формувати вміння орієнтуватися на площині.

Розвивати увагу, спостережливість, цілеспрямованість, варіативність, концентрацію уваги, дрібну моторику пальців рук.

Виховувати інтерес до гри, посидючість, наполегливість, самостійність.

Ігрове завдання: дитина повинна пройти від початку до кінця лабіринту та олівцем позначити свій шлях.

Ігрові дії: знаходять, позначають.

Правила гри:

1. Маршрут вважається пройденим, якщо мишка дістанеться гнізда з яйцем
2. Перемагає той хто швидше знайде правильний шлях.

Ускладнення: описувати маршрут по кількості цеглинок, вказуючи напрямки.

Результат: діти закріплюють вміння передбачати рішення даного завдання.

Матеріал: демонстраційні картини фрагмент до казки «Курочка Ряба », картки із завданням, фломастери, смайлики.



Дидактична гра «Знайди дві однакові курочки»

Дидактичні завдання: вчити дітей аналізувати об'єкт в цілому, виділяти суттєві ознаки, помічати окремі деталі; порівнювати кожен об'єкт, знаходити однакові та різні частинки.

Розвивати увагу, логічне мислення, доказове мовлення, образну пам'ять.

Удосконалювати звукову культуру мовлення. Розширювати та збагачувати активний словник. Збагачувати духовно-емоційний розвиток дитини.

Ігрове завдання: дітям пропонуються розглянути картки із зображеними на ній курочками, потрібно знайти дві однакові та накрити їх фішками.

Ігрові дії: розглядають, знаходять.

Правила гри:

1. Пояснити, логічно обгрунтувати свій вибір.

Результат: діти закріплюють вміння порівнювати предмети, знаходити однакові.

Матеріал: картинки з завданням, фішки червоного кольору, смайлики.



ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ДО КАЗКИ «КОЛОБОК»

Дидактична гра «До жени ведмедя»

Дидактичні завдання: продовжувати роботу над казкою «Колобок». Вчити дітей аналізувати ситуацію, просторово мислити, знаходити вихід із складної ситуації, не зупинятися на півдорозі, йти до кінця. Розвивати логічне мислення, пам'ять, мовлення, кмітливість. Виховувати бажання прийти на допомогу.

Ігрові завдання: розглянути лабіринт. Знайти вихід.

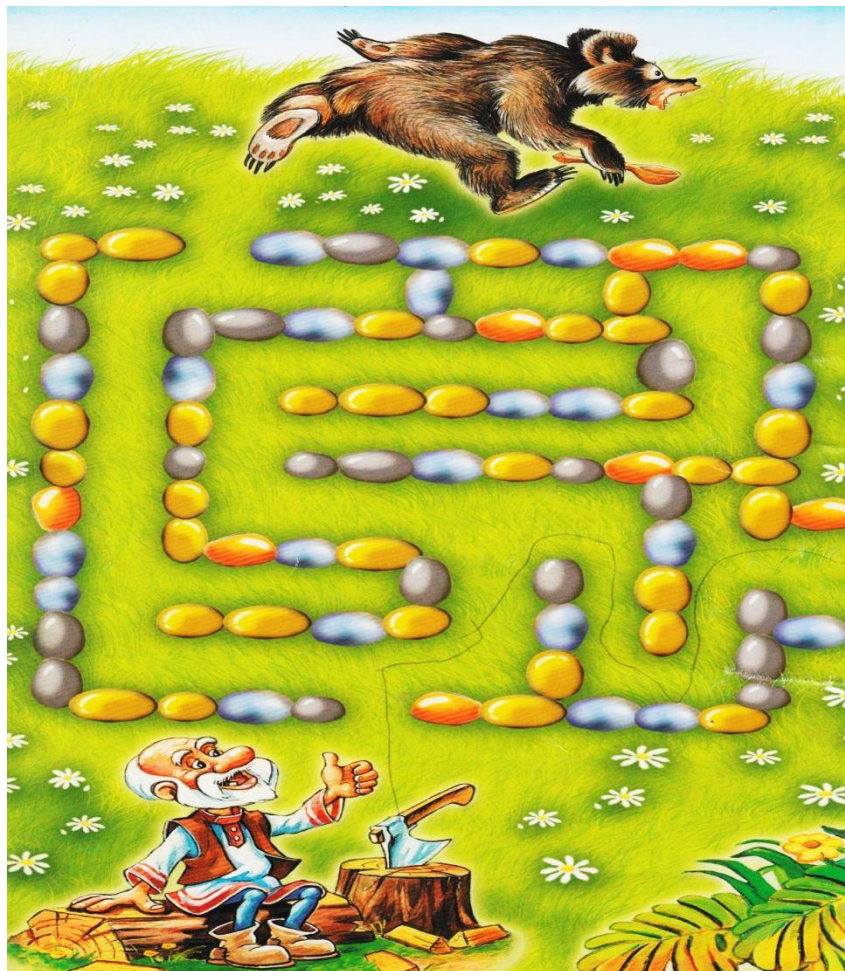
Ігрові дії: розглядають, позначають, знаходять.

Правила гри:

1. Хто перший знайде вихід з лабіринту, той отримує смайлик.

Результат: діти вчаться знаходити вихід із складної ситуації.

Матеріал: демонстраційні картини до казки «Колобок», картка з зображенням лабіринту, фломастери, смайлики.



Дидактична гра «Знайди різницю»

Дидактичні завдання: продовжувати розвивати вміння послідовно розглядати ілюстрації до казки «Колобок», порівнювати їх між собою та знаходити відмінність. Розвивати увагу, пам'ять. Виховувати організованість, спостережливість.

Ігрові завдання: дітям дається завдання допомогти художнику розглянути ілюстрації до казки, порівняти їх, знайти відмінність між ними.

Ігрові дії: допомагають, розглядають, порівнюють, знаходять.

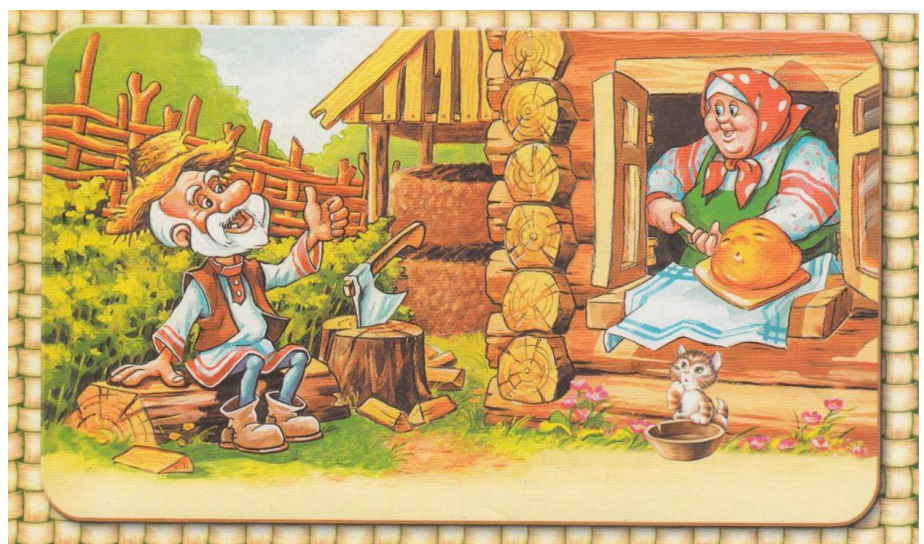
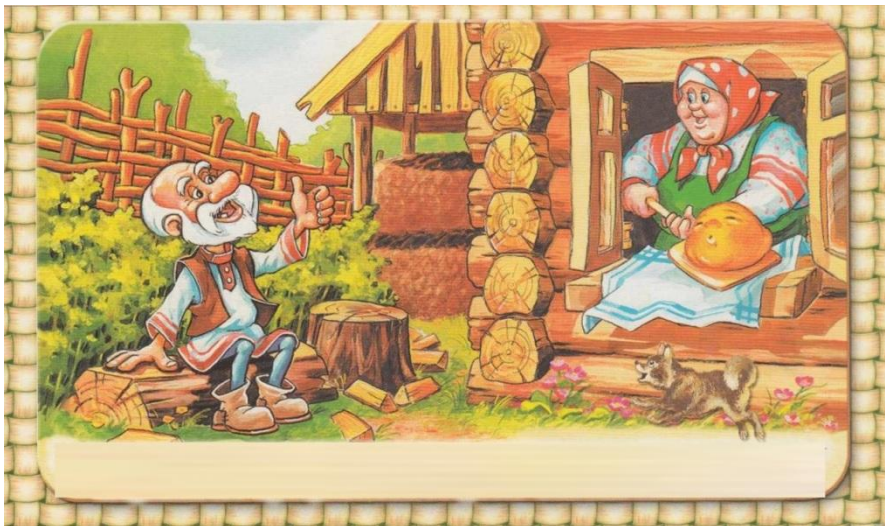
Правила гри:

1. Виграє той, хто швидше виконає завдання, знайде найбільше відмінностей.

Ускладнення: виконати завдання за певний часовий проміжок.

Результат: дитина буде радіти своїм результатам і досягненням.

Матеріал: 2 ілюстрації до казки «Колобок», смайлики.



Дидактична гра «Знайди тінь зайчика»

Дидактичні завдання: розвивати увагу, спостережливість, зорове сприйняття, мислення мовлення дітей, дрібну моторику рук, навички помічати відмінності, знаходити тінь зайчика з казки «Колобок». Виховувати дисциплінованість, організованість, інтерес до казок та любов до природи.

Ігрове завдання: дітям дається завдання уважно розглянути зайчика, порівняти з даними тінями, знайти його тінь.

Ігрові дії: розглядають, знаходять, порівнюють.

Правила гри:

1. Перемагає той, хто швидше справиться із завданням.

Ускладнення: виконувати завдання за певний часовий проміжок.

Результат: дитина закріплює вміння помічати відмінності.

Матеріал: картинки із зображенням зайчика і п'яти тіней, фішки, смайлики.



Дидактична гра «Кого не було в казці»

Дидактичні завдання: продовжувати роботу над казкою «Колобок». Вчити дітей знаходити відомих героїв казки.

Розвивати вміння виділяти зайвих героїв; логічне мислення, зв'язне мовлення. Виховувати любов до казок.

Ігрові завдання: дітям дають завдання розглянути зображення та знайти зайвого героя казки.

Ігрові дії: розглядають, знаходять.

Правила гри:

1. Хто перший знайде зайвого героя отримує смайлик.

Ускладнення: придумати іншу кінцівку казки.

Результат : діти закріплюють головних героїв казки.

Матеріал: демонстраційний: ілюстрації за казки; картки з завданням, фішки, смайлики.



Дидактична гра «На що схожий Колобок»

Дидактичні завдання: продовжувати роботу над казкою «Колобок». Закріплювати вміння дітей розрізняти і називати просторові об'ємні фігури (круг, квадрат, трикутник, овал). Розвивати логічне мислення, просторову уяву, пам'ять. Виховувати пізнавальний інтерес до занять.

Ігрові завдання: дітям дають завдання розглянути ілюстрації та розпізнати геометричні фігури.

Ігрові дії: розглядають, визначають.

Правила гри:

1. Хто швидше визначить отримує смайлик.

Ускладнення: поміркувати, з яких фігур можна скласти силуети тварин, до героїв казки «Колобок».

Результат: діти закріплюють знання геометричних фігур.

Матеріал: ілюстрація до казки «Колобок», картки з завданням, фішки, смайлики.



Дидактична гра «Кому яка їжа»

Дидактичні завдання: розширити знання дітей про диких тварин (заєць, вовк) що вони їдять. Розвивати увагу, пам'ять, вміння виражати свої почуття та емоції. Виховувати дбайливе ставлення до тварин, пізнавальний інтерес до дидактичних ігор.

Ігрові завдання: дітям дають завдання уважно розглянути картку з завданням, визначити, яка їжа потрібна вовку, яка зайчику.

Ігрові дії: розглядають, визначають.

Правила гри:

1. Виграє той, хто швидше виконає завдання. Переможець отримує фішку.

Ускладнення: знайти шкідливу їжу, накрити червоними фішками.

Результат: діти розрізняють їжу рослинного та тваринного походження.

Матеріал: ілюстрації до казки «Колобок», картки із завданням, фішки, смайлики.



ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ДО КАЗКИ «РУКАВИЧКА»

Дидактична гра «Залатай рукавичку»

Дидактичні завдання: продовжити знайомити дітей з казкою «Рукавичка». Закріпити назви геометричних фігур. Вчити підбирати потрібну фігуру «латочку» за формою та кольором. Розвивати сенсорне сприймання, логічне мислення, мовлення, пізнавальні процеси. Виховувати дружелюбність, взаємодопомогу.

Ігрові завдання: дітям дають завдання уважно розглянути фрагмент казки демонстраційного матеріалу, де зображена ціла рукавичка. Вихователь пропонує порівняти дві рукавички і залатати пошкоджену, знайшовши потрібну латку у вигляді геометричної фігури.

Ігрові дії: розглядають, знаходять, показують.

Правила гри:

1. Уважно слухати завдання та вказівки вихователя.
2. Діти, які перші виконують завдання отримують фішку.

Результат гри: діти повторили геометричні фігури, знайшли потрібну, обґрунтували свою відповідь.

Матеріал: ілюстрації до казки «Рукавичка», картка із завданням, фішки червоного кольору, смайлики.



Дидактична гра «Знайди пару»

Дидактичні завдання: продовжувати роботу з дітьми над казкою «Рукавичка». Вчити порівнювати предмети, виділяти спільні та відмінні ознаки. Закріплювати поняття «різні», «однакові», «пара». Розвивати увагу, пам'ять, мислення, дрібну моторику рук. Виховувати естетичний смак, бажання допомагати своєму товаришу.

Ігрові завдання: дітям дають завдання уважно розглянути візерунки на рукавичках, порівняти їх, знайти однакові, утворити пару та пояснити, чому не підходять інші.

Ігрові дії: розглядають, закривають, утворюють, порівнюють, називають.

Правила гри:

1. Обґрунтувати свій вибір, довести, що він правильний.
2. Виграє той, хто першим знайшов пару.

Ускладнення: порахувати рукавички в яких немає пари.

Результат гри: діти розрізняють візерунки на рукавичках, знаходять дві однакових (пару) і показують рукавички на яких різні візерунки.

Матеріал: картки, фішки, демонстраційний матеріал до казки «Рукавичка», смайлики.



Дидактична гра «Знайди тінь жабки»

Дидактичні завдання: закріпити знання дітьми героїв казки «Рукавичка», їх спосіб життя та візуальне зображення. Вчити помічати відмінності між силуетами тварин, знаходити тінь. Розвивати увагу, спостережливість, зорове сприймання, мовлення дітей. Виховувати любов до тварин.

Ігрові завдання: дітям дають завдання уважно розглянути малюнок жабки і тіньові силуети, порівняти їх і знайти подібний та обвести його олівцем, або провести стрілочку.

Ігрові дії: розглядають, порівнюють, знаходять, обводять, проводять,

Правила гри:

1. Хто швидше відшукає потрібну тінь отримує смайлик.

Результат: діти знаходять правильний силует жабки.

Матеріал: картки, прості олівці, ілюстрації до казки «Рукавичка», смайлики.



Дидактична гра «Знайди шлях до рукавички»

Дидактичні завдання: закріпити знання дітьми казки «Рукавичка». Вчити свідомо аналізувати свій вибір, знаходити вихід із складної ситуації. Розвивати логічне мислення, та просторові уявлення. Виховувати цілеспрямованість, бажання довести справу до кінця.

Ігрове завдання: дітям пропонується картка з зображенням лабіринту, потрібно знайти найкоротшу дорогу від дідуся до рукавички, позначити вибраний шлях фломастером.

Ігрові дії: розглядають, знаходять, позначають.

Правила гри:

1. В грі можуть приймати участь 4-6 дітей, які змагаються між собою на швидкість. Хто перший пройде лабіринт отримає смайлик.

Результат: діти закріплюють вміння знаходити лабіринти.

Матеріал: картки із завданням, фломастери, смайлики.



Дидактична гра «Розв`язи та скажи»

Дидактичні завдання: закріпити вміння дітей виконувати арифметичні дії в межах 5. Продовжувати роботу над казкою «Рукавичка». Розвивати логічне і аналітичне мислення, творчі здібності, пам`ять, уяву. Виховувати ініціативність, активність у грі.

Ігрові завдання: дітям дають завдання виконати арифметичні дії, розв`язати три приклади, результат позначити фішкою з цифрою від 1 до 5. Порівняти результати, знайти найменший. Тваринка із найменшим результатом потрапить в рукавичку першою.

Ігрові дії: виконують, розв`язують, позначають, порівнюють, знаходять.

Правила гри:

1. Перемагає той, хто перший знайде найменший результат.

Ускладнення: визначити, хто останній потрапить до рукавички. Поміркувати, яку помилку виконав художник.

Результат: діти закріплюють вміння розв`язувати арифметичні дії.

Матеріал: картки із завданням, фломастери, смайлики.



Дидактична гра «Підбери одяг відповідно порі року»

Дидактичні завдання: закріпити знання дітей про пори року, характерні ознаки та відповідний одяг. Розвивати вміння робити правильний вибір. Виховувати бережливе ставлення до свого одягу.

Ігрові завдання: дітям дають завдання знайти зображення, що дає відповідь на задане запитання.

Ігрові дії: знаходять.

Правила гри:

1. Зберігати тишу, щоб гарно чути завдання.
2. Хто перший знайшов відповідь отримує смайлик.

Ускладнення: порахувати кількість зимових речей.

Результат: діти користуючись досвідом знайшли потрібний одяг для пори року зима.

Матеріал: картка із завданням, фішки червоного кольору, смайлики.



ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ДО КАЗКИ «РІПКА»

Дидактична гра «Знайди відмінності»

Мета: продовжити розвивати вміння послідовно розглядати ілюстрації до казки «Ріпка»; порівнювати їх між собою та знаходити відмінності. Розвивати увагу, спостережливість, зв'язне мовлення. Виховувати організованість, любов та інтерес до народної творчості.

Ігрові завдання: дітям дають завдання розглянути ілюстрації, порівняти їх, знайти відмінності.

Ігрові дії: розглядають, порівнюють, знаходять.

Правила гри:

1. Виграє той, хто швидше виконає завдання і знайде найбільше відмінностей.

Результат: діти вміють знаходити відмінності в 2 ілюстраціях.

Ускладнення: виконати завдання за певний часовий проміжок.

Матеріал: 2 ілюстрації до казки «Ріпка», фішки, смайлики.



Дидактична гра «На яку фігуру схожа ріпка?»

Дидактичне завдання: закріпити знання дітьми геометричних фігур – квадрат, трикутник, круг; співвіднести сенсорні еталони з предметами навколишнього світу. Розвивати вміння аналізувати, порівнювати, класифікувати предмети за формою. Виховувати доброзичливість, вміння працювати самостійно.

Ігрове завдання: дітям пропонуються картки із зображеннями геометричних фігур та ріпки, потрібно фішкою накрити геометричну фігуру, яка схожа на ріпку.

Ігрові дії: знаходять, накривають.

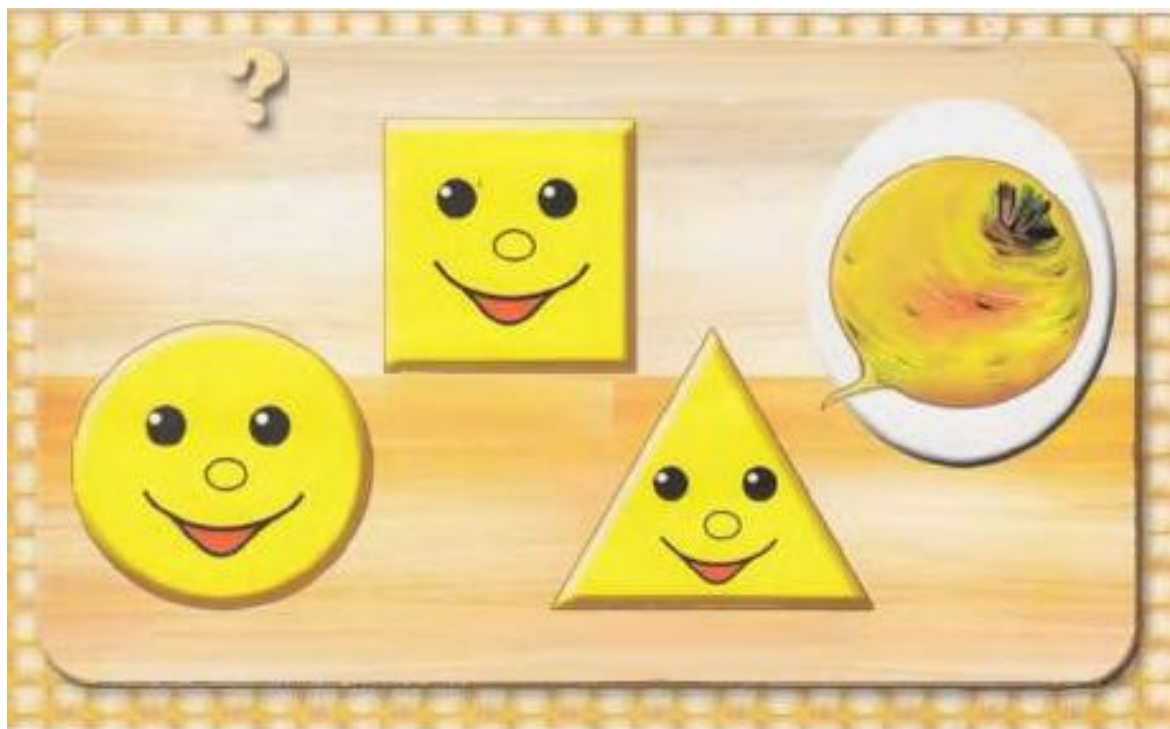
Правила гри:

1. Перемагає той, хто перший знайде відповідну геометричну фігуру.

Ускладнення: назвати і охарактеризувати всі геометричні фігури зображені на картці.

Результат: закріплюють знання геометричних фігур.

Матеріал: картка з завданням, фішки червоного та зеленого кольору, смайлики.



Дидактична гра: «Хто сховався за парканом?»

Дидактичне завдання: закріпити знання дітьми героїв казки «Ріпка». Вчити правильно називати людей та тварин персонажів казки за неповним зображенням. Спонукає дітей диференціювати їх за зовнішніми ознаками. Розвивати зв'язне мовлення, мислення, здатність концентрувати увагу, зорове сприйняття. Виховувати самостійність.

Ігрове завдання: дітям пропонується розглянути картинки з зображеннями і розпізнати людей та тварин за парканом. Назвати їх характеристики.

Ігрові дії: розглядають, розпізнають, називають.

Правила гри:

1. В гру можна грати індивідуально, і по командах з 4-5 дітей. Хто швидше розпізнає, отримує смайлик.

Ускладнення: знайти ознаки тваринки, яка не допомагала тягнути ріпку.

Результат: діти закріплюють вміння розрізняти героїв казки.

Матеріал: картинки, смайлики, ілюстрації до казки «Ріпка»



Дидактична гра: «Знайди найбільшу ріпку»

Дидактичне завдання: закріпити знання про величину, навчати дітей порівнювати предмети за розміром, знаходити найбільший предмет (ріпку). Розвивати окомір, спостережливість, мислення. Виховувати організованість, любов до народних казок.

Ігрові завдання: дітям дають завдання розглянути картку, порівняти предмети (ріпки), визначити найбільшу

Ігрові дії: розглядають, порівнюють, визначають, пояснюють.

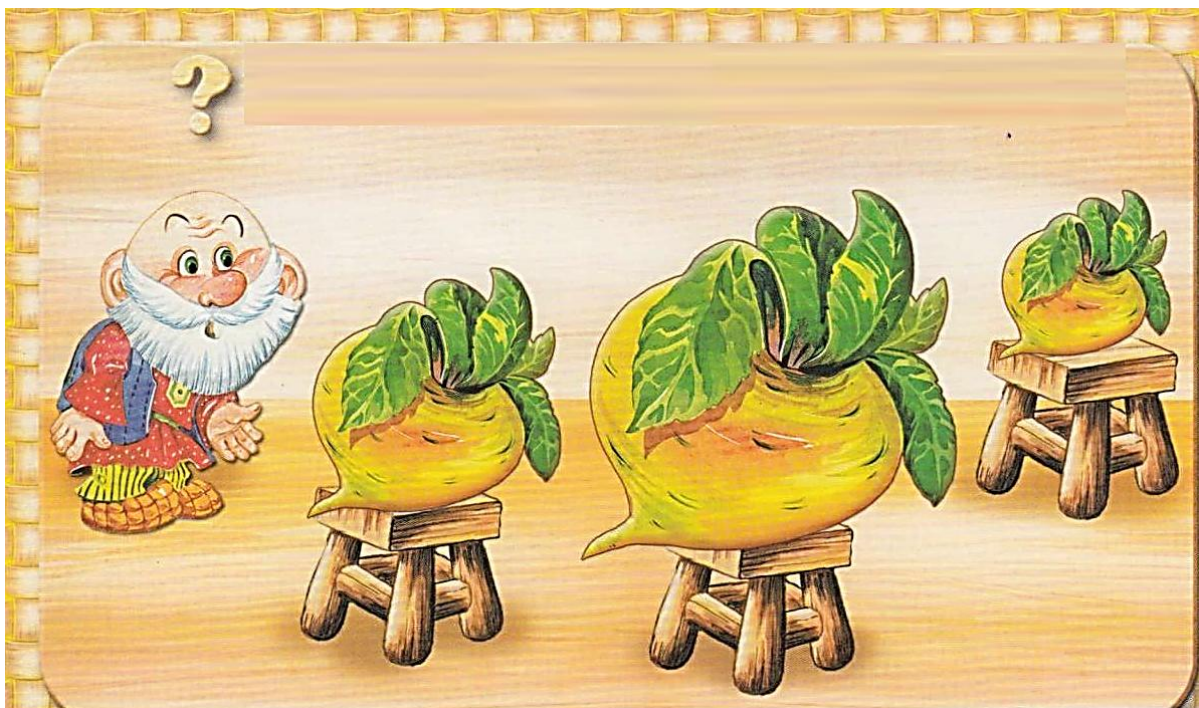
Правила гри:

1. Виграє той, хто швидше виконає завдання.

Ускладнення: упорядкувати предмети за величиною за допомогою цифр (1,2,3) або (3,2,1) від найбільшого до найменшого і від найменшого до найбільшого.

Результат: діти вміють порівнювати предмети за розміром, знаходити найбільший предмет.

Матеріал: картка із зображенням ріпок, різних за величиною, смайлики, ілюстрації до казки «Ріпка», фішки.



Дидактична гра «Скільки людей – стільки тварин»

Дидактичне завдання: закріпити вміння дітей орієнтуватися у просторі. Вправляти у кількісній та порядковій лічбі, у використанні в мові у різних життєвих ситуаціях слів-термінів, що означають різні параметри величини: найбільший — менший — ще менший — найменший. Розвивати уяву, мислення, увагу. Виховувати цікавість до заняття.

Ігрові завдання: запропонувати дітям розглянути ілюстрацію із зображенням людей та тварин однакової кількості, порахувати людей та тварин зображених на малюнку у кількісній та порядковій лічбі. Поставити відповідною цифрою хто, яких за порядком. Людей накривати фішкою червоно кольору, тварин – зеленого.

Ігрові дії: розглядають, рахують, ставлять відповідну цифру, показують, накривають.

Правила гри:

1. Діяти відповідно вказівки, запитання вихователя.
2. Виграє той, хто правильно порахує.

Результат: діти вміють лічити у кількісній та порядковій лічбі в межах шести, розрізняють однакову кількість за певними ознаками.

Ускладнення: виконати завдання за певний часовий проміжок.

Матеріал: ілюстрації, цифри, фішки червоного і зеленого кольору, смайлики.



Дидактична гра «Що в кошику?»

Дидактичне завдання: закріпити з дітьми лічбу в межах десяти, продовжити розрізняти рівність і нерівність груп предметів, розуміти і правильно вживати слова «скільки», «стільки», «порівну», «більше-менше». Розвивати уяву, логічне мислення, виховувати уважність.

Ігрові завдання: дітям пропонують розглянути картки з зображенням кошиків із різною кількістю овочів в них . Порахувати овочі, порівняти кошики по кількості овочів.

Ігрові дії: розглядають, рахують, порівнюють.

Правила гри:

1. Виграє той, хто швидше виконає завдання і знайде кошики з однаковою кількістю овочів.

Ускладнення: запропонувати дітям скласти задачу на додавання та віднімання в межах десяти.

Результат: діти вміють лічити в межах десяти, порівнювати рівність і нерівність груп предметів.

Матеріал: картки, набір цифр від 1 до 10, ілюстрації до казки «Ріпка», смайлики.



Дидактична гра «Знайди клубочок»

Дидактичне завдання: вчити дітей передбачати результат своєї дії; уважно розглядати об'єкт в цілому, виділяти його частини ; аналізувати та порівнювати об'єкти, знаходити однакові та різні деталі; шляхом «спроби» знаходити рішення поставлених задач.

Розвивати увагу, мислення, дрібну моторику пальців рук.

Виховувати бажання допомагати іншим.

Ігрове завдання: дітям пропонується картка із зображенням трьох бабусь, що в'яжуть рукавички, потрібно знайти клубочок кожної бабусі і позначити кожну пару (бабуся і її клубочок) однакового кольору фішками або цифрами. Порівняти бабусь і визначити спільні та різні деталі.

Ігрові дії: розглядають, позначають, знаходять, порівнюють, виділяють.

Правила гри:

1. Перемагає той, хто швидше справиться із завданням.

Ускладнення: бабусю і її клубочок позначити однаковою цифрою.

Результат: знаходять шлях розв'язання поставлених завдань

Матеріал: картка із завданнями, фішки зеленого та червоного кольору, цифри, смайлики.



Дидактична гра «Впорядкуй звірят»

Дидактичне завдання: закріпити знання дітьми казки «Рукавичка»; вчити встановлювати та запам'ятовувати послідовність приходу звірят до рукавички; використовувати у відповідях порядкову лічбу.

Розвивати пам'ять, увагу, мислення.

Виховувати дружні відносини.

Ігрове завдання: дітям пропонуються картки із зображенням героїв із казки «Рукавичка», олівець, набір цифр. Потрібно намалювати стрілочки починаючи від мишки до наступного героя в порядку приходу їх до рукавички.

Ігрові дії: розглядають, впізнають, малюють.

Правила гри:

Перемагає той, хто правильно і швидше за всіх виконає завдання.

Ускладнення: назвати порядковий номер героя і викласти відповідну цифру.

Результат: діти повторюють казку, закріплюють порядкову лічбу, цифри, розвивають увагу.

Матеріал: картка із завданням, олівець, цифри, смайлики.



Використана література

1. Коментар до Базового компонента дошкільної освіти/ Наук.кер.:А.М.Богущ. – К.:Ред. журн. «Вихователь-методист дошкільного навчального закладу», 2012
2. Освітня програма для дітей від 2 до 7 років/ М-во освіти і науки України, Акад. пед. Наук України; наук. Ред.. та упоряд. О.Л. Кононко, - К.: Світич, 2008
3. Гриценко З.А. Ти дітям казку розкажи .../ З.А. Гриценко// - М.: Лінка-Прес, 2003.
4. Дмитрий Соколов. Казки і казкотерапія
5. <https://www.pedrada.com.ua/article/1552-didaktichn-gri-logko-matematichnogo-spryamuvannya-v-dnz>
6. <https://vseosvita.ua/library/pidbirka-didacticnih-ta-ruhlih-igor-svit-kazki-61688.html>