

Мастер - класс для родителей и воспитателей «Игралочка»

Выполнила:

воспитатель МБДОУ «Детский сад № 444»

Сергеева Елена Сергеевна

Игры с моделью имен признаков «Любопытная тучка»

Цель: развивать у детей умение описывать объект с помощью значков имен признаков.

Ход игры: Ребенку предлагается описать объект по тем именам признаков, которые изображены на значках в виде капелек. Для этого ребёнку нужно перевернуть «капельку» с изображением признака, по которому он будет описывать объект. Воспитатель помогает ребенку сформулировать вопрос от имени значка выбранного признака, а ребенок говорит его значение.

Например: Ребенок выбрал признак «Рельеф». Вопрос от имени признака: «Банан, какой на ощупь?». Ответ: «Банан на ощупь гладкий». Следующий ребёнок выходит к пособию, переворачивает следующую карточку - признак и описывает банан по этому признаку. Игра продолжается, пока все признаки на пособии не будут описаны.

Игры с пособием «Чудесный мешочек»

Цель: формировать у детей описывать объект с использованием тактильного анализатора. Активизировать в речи значения признаков: форма, части, рельеф, размер, температура, влажность.

Ход игры: Воспитатель предлагает поиграть в игру «Чудесный мешочек». Дети по очереди находят в мешочке объект и пытаются дать его описание, используя только тактильный анализатор. Воспитатель помогает ребенку сформулировать вопрос от имени значка выбранного признака, а ребенок говорит его значение. После этого ребенку необходимо назвать объект.

Игра «Теремок»

Цель: развивать у детей умение выделять заданный признак объекта и давать его качественную характеристику.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в игру и построить «теремок» из стульчиков. За тем, воспитатель предлагает выбрать любую игрушку (предметную картинку). Дети встают вокруг «теремка» и двигаясь по кругу произносят слова: «Стоит в поле теремок – теремок, он не низок, не высок».

Останавливаются и спрашивают: «Кто в теремочке живет?». Ни кто не отвечает и первым туда заходит воспитатель: «Нет никого – значит я буду здесь жить». И приглашает ребят к себе в гости. «Гости» по очереди подходят к теремку и ведут с «хозяином» диалог:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?
- Я, чайник. А ты кто?
- А я яблоко. Пустишь меня в теремок?
- Если скажешь, какой ты по «имя признака», то пушу.

«Гость» должен назвать значение заданного признака, после чего – проходит в «теремок». Игра продолжается до тех пор, пока все «гости» не зайдут в «теремок». Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные дети могут помочь.

Вариант 2

Начиная со средней группы игру можно усложнить и предложить детям сравнить объекты, найти общие признаки и назвать их. Например, и у чайника и у яблока круглый бочок.

Д/и «Скажи наоборот».

Цель: упражнять в подборе слов – антонимов. Например, объект по цвету бывает яркий и бледный, темный и светлый; по температуре – горячий и холодный; по весу – тяжелый и легкий, по влажности – сухой и мокрый, по рельефу – гладкий и шероховатый и т.п.

Д/и «Назови объект такой же, как...»

(по цвету как помидор, по весу как слон, по форме как треугольник и т.п.).

Цель: упражнять в подборе объектов по сходным значениям имен признаков

Д/и «Что лишнее, и по какому признаку»

(с предметными картинками)

Например:

- Снег, елка, халат врача, вата (По цвету все белое, кроме елка).
- Сосулька, мороженое, чайник, снег (по температуре все холодное, а чайник горячий).
- Вата, гиря, перышко, снежинка (по весу все легкое, а гиря тяжелая).

Цель: развивать у детей умение находить общие признаки объектов.

Игры с дидактическим пособием «Волшебные круги Ллулия»

Дидактическая игра "Мамы и их детёныши"

Цель: побуждать находить взрослому животному детёныша и называть их.

Ход игры: сначала ребёнок рассматривает изображение на верхнем круге, узнаёт животное и называет его. Затем вращает нижний круг с картинками детёнышей. Находит маму животного, останавливает круг, правильно называет маму и детёныша.

Дидактическая игра "Кто и где живет?"

Цель: знакомить детей со средой обитания животных.

Ход игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть картинку животного на верхнем круге, назвать его и подобрать картинку с местом обитания (дом, лес, ферма и т.п.).

Дидактическая игра «С какого дерева листочек»

Цель: знакомить с изображением деревьев и листьев.

Ход игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть картинку дерева на верхнем круге, назвать его и подобрать картинку с листочком соответственно.

Дидактическая игра "Цветные картинки"

Цель: развивать умение выделять цвет объект на картинке и называть его значение.

Ход игры: воспитатель предлагает ребёнку соотнести цвет объекта на картинке с сенсорными эталонами и обозначить словом. *Например: желтый банан, зеленая капуста и т.п.*

Дидактическая игра "На что похоже по форме"

Цель: развивать умение выделять форму объекта на картинке и называть его значение.

Ход игры: воспитатель предлагает ребёнку соотнести форму объекта на картинке с сенсорными эталонами и обозначить словом. *Например, круглый колобок, треугольная пирамидка.*

Дидактическая игра «Найди чья тень»

Цель: развивать у детей умение находить заданные силуэты животных.

Ход игры: дети рассматривают картинки с силуэтами животных на первом круге. Затем с помощью зрительного наложения дети должны найти, среди имеющихся у них карточек на втором круге, нужный силуэт.