

МКОУ «ОСОШ им. В.Д. Успенского» структурное подразделение детский сад
«Сказка»

Семинар – практикум для педагогов на тему:
«Метод организации дидактических игр»

План проведения:

1. Приветствие «Круг радости»
2. Теоретический материал
3. «Мозговой штурм»
4. Конкурс «Словесная перепалка»
5. Конкурс «Слов больше, чем букв»
6. Игра «Подскажи слово»
7. Игра «Выгляни в окошко»
8. Конкурс «Шарады»
9. Динамическая пауза
10. Игра «Что такое хорошо и что такое плохо»
11. Игра «Кто быстрее найдет слово»
12. Игра «Мяч передавай – слово называй»
13. Конкурс «Кто больше»
14. Творческий конкурс
15. Мини – игра «Устами младенца»
16. Конкурс на развитие выразительности речи.
17. Итог. Упражнение «Продолжи фразу»
18. Рефлексия «Солнышко»

Цель: Систематизирование и углубление знаний педагогов по теме «**Метод организации дидактических игр**».

Поделиться с педагогами своими разработками по данной теме.

Участники: педагоги

Форма проведения: игра «Брейн –ринг»

Время проведения:

-Посмотрите на доску. Пусть эта китайская пословица станет девизом нашего **семинара** : «Я слышу - я забываю, я вижу –я запоминаю, я делаю – я понимаю»

1. Добрый день, уважаемые коллеги! Мне очень приятно видеть всех вас сегодня. Сегодня в рамках **семинара** проводится брейн –ринг по теме «**Метод организации дидактических игр**». Вам предстоит выполнить задания, которые помогут выявить ваши знания по данной теме, продемонстрировать ваши многочисленные таланты.

Для начала проведем «Круг радости» с секретом. На полу по кругу расположены разноцветные круги (по количеству участников). Воспитатели становятся рядом с кругом. –Возьмите каждый по 1 кругу, переверните его, и вы увидите этот секрет –вы поймете, как вам нужно поприветствовать друг друга. (У кого нарисована улыбка – улыбнуться тому, кто стоит справа; у кого нарисована ладошка – пожать руку; у кого нарисовано сердечко – обнять.

И чтобы сразу включиться в работу предлагаю вам ответить на не-сколько простых вопросов.

Я рада вас видеть сегодня, друзья

Прошу отвечать громко «нет» или «да».

Едва не замерзли в дороге, в пути,

Но все равно на **семинар вы пришли?** (да)

Хочу я услышать ваш честный ответ, Детей вы любите? Да или нет? (да!)

Чтоб деткам своим во всем помогать вы новое что –то хотите узнать? (да)

Кошмар этот помним с студенческих лет мы скучные лекции слуша-ем? (нет)

Чтоб дух игры нам сохранить,

Вам нужно в работе активными быть? (да)

Тогда вас прошу мне во всем помогать, приветствие кончилось, можно начать! (участники садятся за столы)

2. Удовлетворить детскую любознательность, вовлечь ребенка в активное освоение окружающего мира, помочь ему овладеть способами по-знания связей между предметами и явлениями позволит игра.

Для обучения через игру и созданы **дидактические игры**. **Организовать и провести дидактическую игру** – задача достаточно сложная для педагога.

Можно выделить следующие основные условия проведения дидактической игры :

- наличие у воспитателя определённых знаний и умений относительно **дидактических игр**;

- выразительность проведения игры. Это обеспечивает интерес детей, же-лание слушать, участвовать в игре;

- необходимость включения **педагога в игру**. Он является участником и руководителем игры. Воспитатель должен обеспечить поступательное раз-витие игры в соответствии с учебными и воспитательными задачами, но при этом не оказывать давления, выполнять второстепенную роль, неза-метно для процесса игры.

Какому моменту игры надо уделять особое внимание, какие воспитатель-ные цели преследуются при проведении игры? Нельзя забывать, что за иг-рой стоит учебный процесс. И задача взрослого – направить ребёнка на учёбу, сделать серьёзный труд детей занимательным и продуктивным.

Проведение **дидактических игр** включает :

- ознакомление детей с содержанием игры, с **дидактическим материалом**, который будет использован в игре (показ **предметов**, картинок, краткая беседа, в ходе которой уточняются знания и представления детей о них);

- объяснение хода и правил игры. При этом воспитатель обра-щает внима-ние на поведение детей в соответствии с правилами игры, на четкое выполнение правил;

- показ игровых действий, в процессе которого воспитатель учит детей правильно выполнять действие, доказывая, что в противном случае игра не приведет к нужному результату (например, если кто-то из ребят подсматривает, когда надо закрыть глаза);

- определение роли воспитателя в игре, его участие в качестве играющего, болельщика или арбитра. Мера непосредственного участия воспитателя в игре определяется возрастом

детей, уровнем их подготовки, сложностью **дидактической задачи**, игровых правил. Участвуя в игре, **педагог** направляет действия играющих (*советом, вопросом, напоминанием*);

- подведение итогов игры – это ответственный момент в руководстве ею, т. к. по результатам, которых дети добиваются в игре, можно судить об ее эффективности, о том, будет ли она с интересом использоваться в самостоятельной игровой деятельности ребят. При подведении итогов воспитатель подчеркивает, что путь к победе возможен только через преодоление трудностей, внимание и дисциплинированность.

Речевое развитие дошкольника – важнейшая из всех образовательных областей. Не менее важно познавательное или физическое, творческое или социальное, но возможно ли полноценное развитие детей в любой из этих областей без речи, без общения, без коммуникативной деятельности? По-этому о месте речевого развития в полноценном формировании личности не стоит и спорить....

3 Чтобы вспомнить теоретические знания проведем *«Мозговой штурм»*

На вопросы - не зевай, очень быстро отвечай!

• Что мы понимаем под развитием речи дошкольника? (развитие речи дошкольника – работа над **всеми сторонами речи**).

• Перечислите задачи по развитию речи детей дошкольного возраста (развитие словаря, формирование грам. строя речи, воспитание ЗКР, развитие связной речи, подготовка детей к обучению гра-моте, развитие речевого дыхания, выразительности.)

• Назовите формы речи (*диалогическая и монологическая*)

• Назовите ведущий прием для активизации речи и мышления (*вопросы педагога*)

• Несколько слов, связанных по смыслу и грамматически (*предложение*)

• Какие формы работы используют при обучении детей связной речи? (пересказ, описание игрушек и сюжетных картин, творческое рассказывание и рассказывание из опыта.)

• Все слова языка (*лексика*)

• Какой главный **орган** артикуляции у человека? (*язык*)

• Слова, одной и той же части речи, имеющие противоположные значения (*антонимы*)

• Слова одной и той же части речи одинаково звучащие, но различные по звучанию (*омонимы*)

• Раздел науки изучающий звуки речи (*фонетика*)

Участники делятся на 2 команды выбирают названия

Ребенок осваивает речь начиная со звукового строя языка, по-этому не менее важно развивать фонематический слух у ребенка.

4. Конкурс *«Словесная перепалка»*

Задание: назвать слова со звуком *«Л», «Р»*

5. Конкурс *«Слов больше, чем букв»*

Задание: за 1 минуту из предложенных букв на круге найти как можно больше слов. Читать нужно по ходу часовой стрелки и в обратном направлении, но обязательно подряд. КОЛЕСО, САДКО. (*осел. сокол, ода, осадок, коса, лесок, село, док, ад. Код*)

6. Игра *«Подскажи слово»*

Участники становятся в круг ведущий бросает мяч и говорит фразу, участник, возвращая мяч говорит нужное слово»

- У голубя перья, а у лисы ...
- Цыпленок желтый, а курица....
- У кошки котят, а у слоники ...
- У ребенка рука, а у куклы...
- Сокол летает, а страус...
- У белки дупло, а лисы...
- У лошади хвост лошадиный, а у собаки...
- Соль в солонке, а масло...
- Кошка мяукает, а воробей...
- У зайчихи зайчонок, а у индейки... (*индюшонок*)
- Я работаю в детском саду, а Вы....

7. ТРИЗовская - игра «*Выгляни в окошко*» (*метод ассоциации*). В раскрашенную рамочку –окошко с закрывающимися створками выстав-ляются лисы цветной бумаги. Створки отворяются. Предлагаю участни-кам 1 команды «*выглянуть в окошко*» - пофантазировать и рассказать, что они видят «*за окном*» Для 2 команды в окно вставить лист другим цветом.

(Обычно за белым листом «*видят*» зимний пейзаж, коток, больницу и т. п.)

8. Конкурс «*Шарады*»

Задание: отгадать пары слов, отличающихся только одной буквой.

- С буквой «У» на нем сидят,
С «О» и пишут и едят. (*стул-стол*)
- С буквой «П» идет он от кастрюли,
С буквой «Ш» на ниточке у Юли.
- С буквой «Н» он детям ночью снится,
С буквой «К» в жару дает напиток (*сон –сок*)
- С буквой «Р» вас сыпью награждает,
С буквой «Н» на скачках побеждает. (*корь – конь*)
- С буквой «В» я часть рубашки,
А без «В» -я часть Наташки. (*рукав –рука*)
- С буквой «Д» -вас в дом пускает,
С буквой «З» - рычит, кусает. (*дверь –зверь*)

9. Динамическая пауза. Игра «*Насос и мяч*»

Одна команда – «*насосы*», другая – «*мячи*». «*Мячи*» стоят, обмякнув всем телом, ноги согнуты, руки и шея расслаблены, корпус немного наклонен вперед, голова опущена (*наши мячи еще не наполнены возду-хом*). «*Насосы*» активно надувают «*мячи*», произнося с- с-с-с Начали! «*Мячи*» надули, но если шланг «*насоса*» выдергивается, то из «*мяча*» с сильным шипением выходит воздух ш- ш-ш –ш –ш. А сейчас меняемся ролями.

10. Игра «*Что такое хорошо и что такое плохо*»

Показываю предмет, например, стеклянный стакан. Одна команда ищет у него достоинства (чем он хорош, а другая –недостатки. Одни говорят: «Стакан красивый, на нем яркая наклейка –это хорошо. Он прозрачный, сквозь стенки виден цвет жидкости –это

хорошо. А другая команда утверждает: «Стакан хрупкий, его легко разбить –это плохо. У него нет ручки и горячий чай трудно держать –это плохо».

11. Д /игра *«Кто быстрее найдет слово»* Ведущий показывает карточку с зашифрованным словом, участники угадывают (игра полезна тем, что развивается зрительное внимание, мышление, логика. Для детей старшей и подгот. групп.

12. Игра с передачей мяча *«Мяч передавай – слово называй»*

Все участники стоят в кругу. Ведущий: *«Скажем мы из слов цепочку, мяч не даст поставить точку»*. Один из участников называет слово, передает мяч рядом стоящему, называя слово на последний звук предыдущего слова и т. д. (дом –машина –автобус –слива)

-Наш следующий конкурс посвящается крылатой мудрости народа –пословицам. Едва ли найдется такой человек, который не пользуется муд-рыми изречениями народа. Недаром говорится, *«Без угла дом строится, без пословицы речь не молвится.»*

13. Конкурс *«Кто больше!» с помощью карточек*: какая команда назовет пословицы и поговорки, в которых были бы указаны числа и назвать по-словицы и поговорки, в которых бы упоминалась пища, еда.

• Семь бед - один ответ. Семеро ворот да все в огород. В трех соснах заблудился. У семерых нянек дитя без глаз. За семь верст киселя хлебать. За двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь. Конь на 4х ногах спотыкается. Один за всех и все за од-ного.

• Покой пьет воду, а беспокойство – мед. Не хлебом еди-ным жив человек. Хочешь есть калачи не сиди на печи. Без соли не вкусно, без хлеба не сытно. Щи да каша – пища наша. Как сыр в масле катается. Пить да гулять – добра не видать.

14. Творческий конкурс.

Задание: нужно за 1 мин. Нарисовать половицу так, чтобы противоположная команда смогла ее *«прочитать»*

- Для 1 команды *«Не плюй в колодец: случится воды напиться»*.
 - Для 2 команды *«Не красна изба углами, а красна пирогами»*
- 12 *«Найди ошибку и исправь»*

Командам дают по 3 карточки, прочитать пословицу правильно, заменив одно слово.

1 команде: *«У каждого своя голова на шее» (голова)*

«Пришел, увидел, купил». (победил)

«Не откладывай на завтра то, что можно сделать послезавтра» (сегодня)

2 команде: *«Одна голова хорошо, а две некрасиво» (лучше)*

«Мало хотеть, надо клянчить (уметь)

«Землю красит солнце, а человека парикмахер (труд)

- Отдохните от забот, пусть улыбка к вам придет!

Конкурс *«Ералаш»*

Командам раздают текст, в котором нужно все расставить по местам *(кто быстрее)*

Злой кабан *(томился в клетке)*

Пароход *(сидел на ветке)*

Дикобраз *(давал гудки)*

Соловей *(точил клыки)*

Кошка *(физику учила)*

Буратино *(шил себе штаны)*

Оля *(хвостик свой ловила)*

Портной *(все поел блины)*

Кот (*накрыт к обеду был*)

Чиж (*усами шевелил*)

Рак (*летал под облаками*)

Стол (*гонялся за мышами*)

15. Мини –игра «Устами младенца»

Задание: каждой команде надо отгадать то, о чем говорят дети. По-слушаем наших детей /видеозапись/

• Он бывает у каждого. Его долго ждешь, а он быстро про-ходит. Он бывает в разное время года. Бывает очень много гостей. И всегда что-то дарят. Я его очень люблю.

• Бывает длинный и короткий, имеет начало и конец (*отрезок*)

• Не цветы, а вянут, не ладоши, а ими хлопают, если чего не понимают; не белье, а их развешивают чрезмерно доверчивые и любопытные. (*1 команде*)

• Любят меня все, я расту в земле, а живу в погребке. Могу быть мелкой, могу быть темной и светлой. Сырой меня едят редко, но жарят, варят, сажают меня одну, а выкапывают много. Я его очень люблю.

• Бывает у дома, у шкафа, у стола. Там иногда находятся дети. Я сам тоже бываю.

• Его вешают, приходя в уныние; его задирают, зазнаваясь; его всюду суют, вмешиваясь не в свое дело. (*2 команде*)

16. Конкурс на развитие выразительной речи.

Задание: произнесите слово «МОЛОДЕЦ»

1 команда: (*тихо, нежно, иронично, восторженно*)

2 команда: (*громко, удивленно, ласково, требовательно*)

17. Упражнение «Продолжи предложение»

Воспитателям по очереди предлагается продолжить свой вариант фраз:

- «Мне нравятся **дидактические игры**, потому что ...»

- «Мне не нравятся **дидактические игры**, потому что»

- «Мне нравятся **игры по развитию речи** так как я....»

-«**Больше всего мне нравятся Игры, потому что....**»

-«**Я думаю, что игра полезна тем, что...**»

-«**Моя самая любимая игра..., потому что...**»

-«**Я считаю, что в игре дети учатся...**»

-«**Мне не нравятся интеллектуальные игры тем, что...**»

- «**На мой взгляд, самые полезные игры для детей это....потому что...**»

-«**Я думаю, что в игре каждый ребёнок....**»

Итак, **дидактическая игра** – это сложное, многогранное явление.

В **дидактических** играх происходит не только усвоение учебных знаний, умений и навыков, но и развиваются все психические процессы детей, их эмоционально – волевая сфера, способности и умения. **Дидактическая** игра помогает сделать учебный материал увлекательным, создать радостное рабочее настроение. Умелое использование **дидактической** игры в учебном процессе облегчает его, так как игровая деятельность привычна ребёнку. Через игру быстрее познаются закономерности обучения. Положительные эмоции облегчают процесс познания.

Кроме того, **дидактическая** игра входит в целостный **педагогический процесс**, сочетается и взаимосвязана с другими формами обучения и воспитания.

Хочу закончить нашу встречу притчей:

«Жил мудрец, который знал все. Один человек захотел доказать, что мудрец знает не все. Зажав в ладонях бабочку, он спросил: «Скажи, мудрец, какая бабочка у меня в руках:

мертвая или живая?» А сам думает: скажет живая – я ее умертвляю, скажет мертвая – выпущу. Мудрец, подумав, ответил: «*Все в твоих руках*». Эту притчу Я ВЗЯЛА не случайно. Ведь все действительно в наших руках, не бойтесь творить, искать что-то новое, познавать неизвестное.

18. Рефлексия «Солнышко»

Самым активным этапом усвоения родного языка для ребенка является дошкольный период. Развитие речи в дошкольном возрасте является необходимым условием решения задач для умственного и нравственного развития детей. И чем раньше будет начата работа по усвоению родного языка, тем более продуктивным будет воспитание ребенка, тем более полноценно он будет пользоваться им в дальнейшем. Чем лучше ребенок владеет родным языком, тем легче ему общаться с окружающими людьми. Посредством речи реализуется основная функция языка – коммуникативная.