

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Детский сад № 17 «Колобок» муниципального образования
город - курорт Анапа

Методическая разработка авторской дидактической игры для развития речи
старших дошкольников «История одного героя»

Авторы: Дробина Екатерина Евгеньевна,
воспитатель

Анапа
2019 год

Содержание

Предисловие.....	3 стр.
Введение.....	3 стр.
Основная часть.....	3 стр.
Заключение.....	7 стр.
Список используемой литературы.....	7 стр.
Приложение.....	11 – 13 стр.

1.Предисловие

Авторская дидактическая игра для развития речи старших дошкольников «История одного героя» (далее - Игра) используется в воспитательно - образовательном процессе, в режимных моментах. Игра используется как вспомогательное средство для реализации области речевое развитие любой авторской программы, с учетом которой составлена основная образовательная программа детского сада (далее - ООП). В нашем случае ООП составлена с учетом авторской программы «От рождения до школы».

Используя Игру в работе со старшими дошкольниками можно достичь следующих целевых ориентиров ФГОС ДО: ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, может выражать свои мысли и желания, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний.

Цель методической разработки: представить успешный опыт внедрения в воспитательно - образовательный процесс Игры, правила которой включают технику сторителлинг и элементы виммельбуха.

2.Введение

Развитие ребенка через игру никогда не потеряет своей актуальности, так как игровая деятельность является ведущей в дошкольном возрасте.

Новизна Игры в том, что аналогов нет в продаже. По средствам Игры дети, без особенных усилий педагога, стремятся высказаться от лица героя. Ребята с удовольствием слушают рассказы других детей, совместно додумывают истории, делают выводы, часто завязываются диалоги между детьми, если увлек сюжет. Наблюдения за детьми группы во время игры показали, что ребята, освоив правила на начальном этапе, играют самостоятельно, объединяясь в группы, придумывают новый вариант игры, что свидетельствует об осознанности процесса восприятия действий и правил.

Важность дидактической игры для развития речи дошкольника отмечена в трудах известных педагогов Е.И. Тихеевой, В.В. Гербовой, О.С Ушаковой. Задача педагога найти такой вариант игры, когда дети будут ощущать ситуацию успеха. В нашем случае использование героя в игре помогает ребенку свободно высказывать мысли и чувства, раскрепощено говорить.

3.Основная часть

Цель Игры: развитие устной речи старших дошкольников.

Задачи: развивать способность следовать правилам, выбирать участников для совместной деятельности; способствовать развитию связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи;

способствовать развитию речевого творчества; воспитывать способность выбирать партнеров по игре.

Описание используемой техники в Игре

Мотиваторами к созданию игры послужили виммельбухи и техника сторителлинг.

Виммельбух — это книга с иллюстрациями на полный разворот, предназначенная только для рассматривания, а не для чтения. Виммельбух может содержать несколько строк текста, но в классическом варианте не имеет текста совсем. Виммельбухи называют книгами для рассматривания, книгами - гляделками и книгами-картинками.

Сторителлинг – это искусство увлекательного рассказа. Сторителлинг был разработан и благополучно проверен на собственном опыте Дэвидом Армстронгом, руководителем международной фирмы Armstrong International. Разрабатывая данную технику, Дэвид Армстронг принял к сведению известный общепсихологический фактор: истории выглядят более живыми, интересными, увлекательными и проще соединяются с личным опытом, нежели принципы или директивы. Они быстро запоминаются, им дают больше значимости и их влияние на поведение людей сильнее.

Описание элементов Игры (Приложение 1)

Фоновые картинки по примеру виммельбухов, в нашем варианте они, с меньшим количеством объектов и отсутствием персонажей.

Кубик – ходилка, на гранях куба нарисованы метки обозначающие варианты хода:

3 лапки – переместиться в любом направлении на три фоновые карточки;

2 лапки перечеркнутые - персонаж остается на месте;

1 лапка – переместиться в любом направлении на одну фоновую карточку;

Грустный человечек – персонаж получает дополнительную фишку-помогатор, которая призвана привнести трудности, помеху;

Смеющийся человечек – персонаж получает дополнительную фишку-помогатор.

Картинки герои - фигурки на подставках - персонажи сказок, современных мультипликационных фильмов. Персонажи могут наделяться любыми свойствами, именем. Персонажей выбирали дети обсуждением и утверждением кандидатуры по каждому персонажу.

Фишки - помогаторы - волшебная шляпа, книга, очки, зеркало и т.д. Фишки тоже ребята добавляют по желанию.

Поле – выбора со стрелкой и картинками (картинки на поле: работа, праздник, битва, чудо, находка, опасность, помощь, подвиг).

Песочные часы (не обязательный элемент)- используются в ситуациях, когда рассказ затягивается, помогают сосредоточиться на самом важном и не отвлекаться. Песочные часы применяются при усложнении игры и по желанию детей.



Правила Игры

- 1.Игроков может быть от 3 до 5.
- 2.Каждый из игроков выбирает героя (считалкой, случайным выбором - закрыв глаза и т.д).
3. Каждый из игроков выбирает фоновую картинку.
4. Игроки по очереди начинают рассказ.

Правила рассказывания:

- Кто я и где я нахожусь? (с опорой на фоновую картинку и героя);
- Какая ситуация со мной произошла? (определиться поможет поле – выбора)
- Что мне помогло справиться и усложнило ситуацию? (фишки - помощаторы).
- Рефлексия. Чему научила история?



Рассказ, составленный одним из детей в процессе игры.

Саша П. 7 лет.

- Я Оптимус Прайм. Я живу в огромном царстве - государстве и я там король (крутит рулетку выбора. Выпадает - опасность). И потом, однажды на мою страну напали монстры (вытаскивает фишку: письмо). И там (в письме) рассказали секретный код. Оптимус прочитал этот код и всех спас.

Рефлексия. Чему научила история?

- Быть смелым и не бояться, научиться читать, потому что может помочь письмо.

Этапы освоения игры

Этапы освоения игры можно считать перспективным планом для развития игры.

Цель педагога создать условия для поддержания игровой мотивации, способствовать поддержке детской инициативы для самостоятельной игры и привлечению партнеров в игру.

I этап:

- активная роль педагога, но в роли игрока;
- педагог предлагает послушать правила;
- педагог начинает рассказ, если ребята затрудняются начать первыми;
- педагог не вмешивается в рассказ ребенка, только может напомнить правила;
- педагог в завершении каждого рассказа напоминает об определении поучительного в истории.

На этом этапе можно оставаться до тех пор, пока дети не освоят правила.

II этап:

- ребята активные участники игры;
- педагог наблюдатель;
- педагог поощряет похвалой речевое творчество ребят;
- обращает внимание детей на поучительную суть придуманной истории (постепенно дети стремятся придумывать истории с поучительным сюжетом).

III этап

- педагог предлагает ребятам придумать новые правила, для того чтобы продолжить игру
- педагог предлагает один вариант использовать кубик - ходилку (описание выше)
- дети и педагог продолжают играть по новым правилам.

Варианты правил, придуманные детьми: герои меняются фоновыми картинками (далее по правилам); герои попадают все на одну фоновую картинку, выбор картинки происходит считалкой (далее по правилам) и т.д.

Советы воспитателям: желательно выборочно записывать рассказы детей, у которых возникают трудности в рассказывании, сочинении, передавать родителям воспитанника запись для того, чтобы дома была возможность продолжить, досочинить или пересочинить сюжет. Таким способом можно ненавязчиво обратить внимание родителей на трудности в речи ребенка и вовлечь в воспитательно - образовательный процесс.



Условия реализации данной методической разработки

Специальных условий для внедрения Игры в воспитательно - образовательный процесс не требуется, можно играть в группе и на прогулочной площадке, удобнее играть за столом.

Заключение

Желание педагога совершенствовать педагогический процесс, дополнить его интересными играми способствует улучшению качества дошкольного образования. Важно обратить внимание, какую тему, вид деятельности, образовательную область важно усилить, визуализировать, разнообразить, в соответствии с выбранным направлением и насыщать развивающую среду группы не забывая включать в деятельность воспитанников и их родителей.

Список используемой литературы, интернет ресурсов:

Федорова С. В., Барчева А. А. Использование техники сторителлинг в работе с детьми дошкольного возраста // Молодой ученый. — 2017. — №16. — С. 515-518. — URL <https://moluch.ru/archive/150/42606/> .

Виммельбухи для детей: <http://www.analogi.net/knigi/knizhnyie-podborki/vimmelbuchi-dlya-detey> .

Ушакова О.С. Теория и практика развития речи дошкольников. М., 2010г.

В.В. Гербова Развитие речи в детском саду М: Мозаика – Синтез 2015г.

Способ изготовления игры

Поле выбора.

Поле выбора изготовлено из деревянной тарелки. В середине проделано отверстие для крепления стрелки. Стрелка выполнена из тонкого пластика, прикреплена при помощи деталей от металлического конструктора. Круг разделен на 8 секторов, каждый сектор покрыт акриловой краской разных цветов. В каждом секторе наклеены картинки, изображающие действие: праздник, находка, опасность, помощь, работа, чудо, битва, подвиг. Дополнительно каждый сектор подписан печатным шрифтом, для самостоятельного прочтения читающими детьми.



Кубик

Деревянный кубик взят из конструктора. Изображение нанесено с помощью маркера, также возможно нанесение при помощи акриловой краски.



Фоновые карточки – картинки подбирались хорошего качества в сети интернет, некоторые карточки составлялись коллажем для большего наполнения объектами, после ламинировались.



Персонажи – выбранные детьми изображения скачивались с сети интернет, дети вырезали по контуру, ламинировались взрослым.

Для персонажей подобрана коробочка, которая способствует аккуратному хранению персонажей. Фишки – помогаторы изготавливались подобным образом.

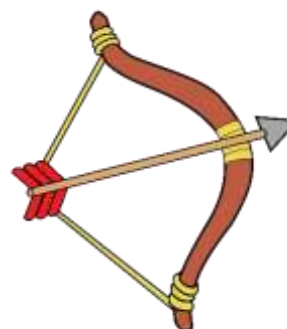
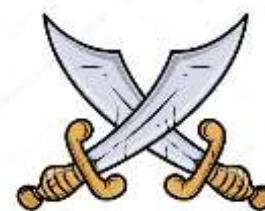


Для хранения всей игры изготовлен мешок с жестким основанием. Мешок подписан акриловыми красками для обозначения игры.



Фотоматериалы в помощь педагогу для создания подобной игры

Картинки - помощаторы





Картинки для поля выбора



Картинки герои (представлены варианты)

