

**Методическая разработка.
Дидактическая игра
«Алфавит в коробочках».
(для дошкольников)**



Кузнецова Т.В., воспитатель
ГБДОУ № 97
г. Санкт-Петербурга

Аннотация

«Алфавит в коробочках» - это увлекательная обучающая игра, с помощью которой дети легко выучат алфавит. «Рука учит мозг». Так говорят исследователи детской психики. Сенсорный, чувственный опыт служит источником познания мира. При собирании коробочек дети больше запоминают и понимают, благодаря тактильным ощущениям, через взаимодействие с реальными объектами. Использовать можно, начиная с младшего возраста и до подготовительного, усложняя по мере взросления.



Цель:

Развитие познавательной активности детей.

Задачи:

1. Образовательные

- формирование умение слышать и выделять первый звук в словах
- выучить буквы
- запомнить правильное написание букв и научиться распознавать их среди других букв
- упражнять в правильном произношении звуков

2. Развивающие

- развивать мелкую моторику, зрительное восприятие
- развивать внимание, память, мышление
- развивать способность анализировать
- формировать умение обследовать предметы

3. Воспитательные

- воспитывать познавательный интерес, наблюдательность и любознательность
- воспитывать доброжелательное отношение друг к другу, чувство коллективизма
- воспитывать усидчивость, умение доводить начатое дело до конца



Технологии:

- личноно - ориентированная (подбодрить, подтолкнуть к мысли)
- полисенсорная (познание через органы чувств)
- коммуникативная (сотрудничество, слышать и слушать)
- опытно- исследовательская (мягкий, твердый, сопоставлять факты и делать выводы).
- Мнемотехника (приемы для запоминания, развития связной речи).



Материал :

Коробочка – оклеенный спичечный коробок, в котором лежат предметы или картинки на букву, которая сверху.

Предметы в коробочках самые различные: игрушки, бытовые мелочи, природный материал, картинки и пр.



Гласные красные , но они могут смягчать согласный
или давать ему твердость.
И тогда на красной коробочке найдешь синий или зеленый
цвет.



Согласные бывают твёрдые и мягкие, и тогда на коробочках есть синий и зелёный цвет.



А есть особые согласные, которые бывают только твёрдые и только мягкие.



Игры могут быть самые разнообразные.



Открывать и ощупывать, изучать и рассуждать, почему в коробочке лежит тот или иной предмет. Проговариваем слова – выделяем первый звук.



Для того, что бы можно было составлять слова, коробочка содержит две одинаковые буквы. Одна сверху, а вторая на дне выдвижной части.

Впоследствии, вкладываем при необходимости дополнительные буквы .

Тогда можно составлять слова более сложные , даже предложения .



Рассказываем о предмете – находим логику Ъ – (вата)
Ъ- (камень)



Достать все предметы и найти им место в коробочках.



- Собрать в коробочку только те предметы, которые начинаются на конкретную букву.

Играть можно как индивидуально, так и коллективно: Разбить детей на подгруппы и «кто быстрее» разложит предметы по коробочкам.

- «Угадай, что спрятано.» Ребенок прячет предмет в коробочку (например: мяч в «м») Дети отгадывают (миска, мел, мак и т.д) В случае затруднения задаются наводящие вопросы. Так (мяч) «это им играла Таня, его уронила в речку и заплакала..»

Тот, кто угадал становится ведущим.



«Загадай слово»

Загадывать слово, выкладывая их предметами, а не буквами .

Например: миска + игрушки + рыба = мир.

Или заменяя одну или несколько букв предметами или картинками.

М + ИГРУШКИ + Р = МИР.





«Вылепи какую хочешь фигуру на любую букву»

Если же предметов или картинок
недостаточно, то давайте
возьмем пластилин и
вылепим из него то,
что нужно.

Немного фантазии и для нас нет
ничего невозможного с
волшебными коробочками.



- Так как непрерывная образовательная деятельность в детском саду идет по темам, то соответственно можно подбирать предметы - картинки (Овощи, фрукты, одежда и т.д)

Так, например, обнаружили в коробочке с буквой П помидор. Расскажем о нем? Что это? Где растет? Какой формы? и т.д



Во время игры можно создавать проблемные ситуации ,
намеренно допускать ошибки.

Это побуждает детей к поисковой деятельности.

Например игра «Веселый паровозик»



На ж/д станцию прибыл необычный поезд .
На его вагонах нарисованы различные буквы алфавита.
Чтобы он поехал дальше, в каждый вагон нужно поместить по
одному предмету .

Как определить, что и в какой
вагон поместить ? Подскажут буквы сверху.
Незнайка ошибся и паровоз не поехал. Помогите!



В процессе появилась еще одна авторская
игра-сказка:

«Сказка о двух гномах из Азбуки»



- Жили были два гнома, два родных брата. Они так дружили, что построили себе домики на вершине одного холма. Один из гномов был стройный и строгий, звали его Твердыш, а другой - добродушный и толстый, и звали его Мякиш. К каждому домику на холме вели «поющие» ступеньки. Ведь гласные звуки можно петь! Ступеньки, которые вели дому Мякиша назывались: е, и, ю, ё, я, а ступеньки, которые вели к дому Твердыша: а, о, у, ы, э.





Братья никогда не ссорились между собой, и жители Азбуки могли спокойно ходить в гости к гномам.

Но, попадая в чужой дом, они подчинялись его правилам.

В доме Твердыша все звуки звучали твёрдо, а у Мякиша - мягко. Буквы любили ходить в гости к гномам и прыгать по ступенькам, наблюдать как по-разному они умеют звучать.

Но были и такие, которые не ходили в гости.

«Й», «Ч», «Щ» поселились у Мякиша и произносились всегда мягко.

«Ж», «Ш», «Ц» жили в доме Твердыша и произносились только твёрдо.



Варианты игры:

- 1. Чтобы добраться к домикам гномов, надо подняться на холм по «поющим ступенькам» и пропеть гласные звуки.
- 2. Попробуй провести по ступенькам каждую букву. Прочитай.



Варианты игры можно разнообразить.

- 3. Как-то братья пошли погулять по лесу. Вдруг поднялся сильный ветер, пошёл дождь как из ведра. Гномы еле успели спрятаться в норе у лисы. Когда они вернулись, то увидели, что все ступеньки смыло водой. Домой им не попасть. Необходимо правильно восстановить лесенки.



На занятиях , с использованием данных игр,
решаются образовательные ,
воспитательные и развивающие задачи.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

