

Дидактическое пособие "Ателье СИЛУЭТ"

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №9 «Метелица»

Конкурс "Речевая игротека"

Авторское пособие по развитию речи

Дидактическое пособие "Ателье СИЛУЭТ"

Разработала:

Мухаметдинова Динара Салихьяновна,
воспитатель группы среднего
дошкольного возраста от 4 до 5 лет
«Югорка»

2022 год

Дидактическое пособие "Ателье СИЛУЭТ"

Пояснительная записка

Дидактические игры по развитию речи как форма обучения детей содержит два начала: учебное (познавательное) и игровое (занимательное).

Задача воспитателя заключается в том, чтобы вызвать у детей интерес к игре, подобрать такие варианты игры, где дети смогли бы активно обогатить свой словарь. Дидактическая игра является широко распространенным методом словарной работы с детьми дошкольного возраста.

Особенностью дидактической игры по развитию речи и её завершающим концом является результат, который определяется дидактической и игровой задачами, игровыми действиями и правилами. Кроме речевого развития, в игре осуществляется познавательное развитие, так как дидактическая игра способствует расширению представлений об окружающей действительности, совершенствованию внимания, памяти, наблюдательности и мышления.

Использование дидактических игр побуждает детей к общению друг с другом и комментированию своих действий; совершенствует разговорную речь и умение правильно выражать свои мысли; пополняет и активизирует словарь; формирует грамматический строй речи; формирует правильное звукопроизношение.

Несомненно, дидактические игры являются мощнейшим средством для развития речи у детей, их можно рекомендовать для использования родителями в домашних условиях.

Описание игры

Предназначено для детей 4-7 лет.

Пособие состоит из карточек с моделями одежды и набором вкладышей с тканью разной расцветки и фактуры: костюмная в клеточку, атлас, габардин, ситец в цветочек, хлопковая (жакард), трикотаж, вафельная, атлас, вискоза, шифон, атлас стеганый на синтепоне, драп.

Дополнительный материал: пуговицы, сантиметровая лента, манекен, наперсток, различные ленты и кружева, нитки для пошива разного цвета.

Детям предлагается подобрать материал к моделям одежды. При этом необходимо учитывать не только цвет, но и фактуру ткани.

Цели: развитие связной, диалоговой речи, расширение словарного запаса.

Задачи:

- активизировать у детей употребление в речи прилагательных: летняя, зимняя, весенняя, осенняя, демисезонная, красивая, нарядная, новая, старая, домашняя, праздничная, спортивная, рабочая, теплая, верхняя; ситцевая, сатиновая, льняная, шелковая, бархатная, махровая, шерстяная, байковая, гладкая, блестящая; существительных: пуговицы, наперсток, портной, манекен.

- познакомить с профессией модельер – дизайнер, учить подбирать материал к определенной модели одежды, учитывая цвет и фактуру ткани;

Дидактическое пособие "Ателье СИЛУЭТ"

- развивать тактильные ощущения (различать на ощупь качество ткани: толстая, тонкая, мягкая, шероховатая), умение определять предмет одежды по его контуру, умение анализировать свойства тканей и назначение одежды;
- развивать воображение, эстетический вкус.

Ход игры:

1 вариант игры: игрокам предлагаются на выбор различные карточки с моделями одежды. Каждый участник должен назвать и охарактеризовать предложенный предмет одежды (контур); определить, какая ткань подходит для пошива, описать ее свойства. При правильном ответе подложить лист с тканью под контур одежды - делать заказ в ателье.

2 вариант игры: ребенку предлагаются вкладыши из ткани различного вида. Участнику игры нужно назвать предложенную ткань, описать ее свойства; определить, какую одежду можно сшить из этой ткани. Подобрать один или несколько подходящих предметов одежды, наложить выбранную карточку на ткань – сделать заказ.

3 вариант: участнику игры предлагается подобрать материал к данной модели одежды, учитывая не только цвет, но и фактуру ткани. Назвать выбранный материал, узнать у ребёнка, почему он его выбрал. Игрок выбирает карточку с моделью одежды, делает заказ, рассказывает, куда в ней можно пойти.

4 вариант: ребенку предлагается карточка с моделью одежды и ткань. Предложить наложить трафарет определенного вида одежды на ту ткань, из которой она может быть сшита и ответить на вопрос: Например: Юбка какая? Ответ: Шелковая юбка. (Образование относительных прилагательных) Вопрос: Юбка из чего? Ответ: Юбка из шелка. Вопрос: Чья юбка? Ответ: Мамина юбка (Образование притяжательных прилагательных)

Предлагается примерная образовательная ситуация: приходит ребёнок в ателье и заказывает у портного какую-либо одежду, объяснив её назначение. Задача портного найти такую модель, подобрать к ней ткань, нитки, фурнитуру и предложить свой вариант заказчику. Сначала роль портного может брать на себя воспитатель.

В дальнейшем можно внести в игру новые шаблоны и виды тканей, для классификации одежды по назначению и использованию : бытовая (повседневная, нарядная, для отдыха, домашняя), спортивная, производственная (спецовки, оранжевые жилеты дорожных рабочих, белые халаты врачей и т. п.), зрелищная, (театральная, для кино, эстрадная, цирковая, карнавальная), форменная (прокуроры, судьи, летчики, стюардессы гражданской авиации, проводники поездов и т. п.).