

Дидактична гра «Генератор ідей»

Вікова категорія: для дітей середнього та старшого дошкільного віку

Виконавець: Щербакова Інна Миколаївна, вихователь-методист, ЗДО № 94 «Перлина».

Мета: активізація творчого мислення, розвиток зв'язного мовлення, уяви, пам'яті, креативного мислення. Вчити встановлювати асоціативні зв'язки між схемою-зображенням та предметами, поняттями, діями і т.д. Розвивати вміння дошкільників оперувати родовими поняттями («тварини», «комахи», «птахи»). Сприяти покращенню комунікативних навичок дітей. Розширення словарного запасу шляхом утворення додаткових асоціацій. Розвиток уяви.

Ігрове завдання: скласти за фішками речення або маленьку розповідь, в залежності від кількості цих фішок.

Правила гри: скласти словосполучення, речення або зв'язну розповідь.

Опис матеріалу: кришечки-фішки від пластикових пляшок однакового кольору та розміру, діаметром не менше 4 см. Картинки-піктограми з символічним значенням слів (адже мова мозку – це образи, і перш за все – зорові образи). Кількість залежить від складності гри.

ХІД ГРИ:

Перед грою вихователь пропонує дітям розглянути фішки та піктограми які на них зображені. Разом обговорюють варіанти асоціативних слів, які можуть бути зашифровані в цих піктограмах. Визначають які ознаки поєднують слова в один асоціативний ряд. Потім фішки розкладаються на столі піктограмами донизу, щоб їх не було видно.

Варіант I

Діти перевертають фішки та на піктограму, яка випала, складають словосполучення або речення.

Варіант II

Дитині пропонується по черзі перегортати фішки та за знайденими піктограмами

скласти розповідь. Піктограми є своєрідним планом розповіді. Кожна піктограма – одне речення та разом вони поєднуються в зв'язну розповідь.

Варіант III

Кількість гравців – від двох. За допомогою лічилки визначається дитина яка перегортає фішку першою, далі по черзі один за одним. Перегорнені фішки викладаються в один рядок, для того щоб діти зорозво сприймали розвиток їх історії. Гравець використовує фішку з піктограмою для того щоб розпочати історію, склавши речення з цим словом. Після цього інший гравець вибирає фішку та кладе її в рядок, продовжуючи історію першого гравця зі своєю картинкою. Гра продовжується за тими ж правилами.

Гра закінчується, коли використали всі фішки. Завершивши історію можна знову перегорнути фішки і почати нову гру з новою історією!

Рекомендації до гри:

Вихователь заздалегідь може підібрати фішки з піктограмами, як за конкретною темою («Моя сім`я», «Пори року», «Домашні, дикі тварини» тощо), так і різні за своїм змістовим наповненням.