

муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 56»
(МАДОУ № 56)
40 лет Победы ул., д. 28а, г. Красноярск, 660132, тел./факс (8-391) 234-55-57,
e-mail: dou56@list.ru, ОГРН 1162468094470, ИНН/КПП 2465149737/246501001

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

«ВЕСЕЛАЯ КАРУСЕЛЬ»

Выполнил:

учитель-логопед

Терентьева А.В.



г.Красноярск

Актуальность

В настоящее время в образовательном пространстве ДОО особое внимание уделяется художественно-эстетическому развитию дошкольников. Художественно-эстетическое развитие - важнейшая сторона воспитания ребенка. Оно способствует обогащению чувственного опыта, эмоциональной сферы личности, влияет на познание нравственной стороны действительности, повышает и познавательную активность.

Методическая ценность

Одним из средств развития художественно-эстетической деятельности является методика обучения детей познанию мира, его преобразованию и решению возникающих проблем (технология ТРИЗ). Данная методика – это игры на основе кругов (колец) Луллия, позволяющие развивать в ребенке качества активного создателя, воображения, формировать навыки, позволяющие самостоятельно решать свои проблемы, учить думать.

Цель пособия: содействие развитию предпосылок восприятия и понимания произведений искусства, мира природы, музыки, художественной литературы; стимулирование сопереживания персонажам художественных произведений; содействие реализации самостоятельной творческой деятельности детей.

Задачи игровых упражнений:

- формировать сенсорный опыт;
- развивать положительный эмоциональный отклик на проявление прекрасного;
- развивать эмоциональную отзывчивость к взрослым и детям, сопереживать героям литературных произведений;
- формировать умение узнавать в изображенном знакомые предметы и объекты;

- развивать умение внимательно рассматривать произведения искусства и предметы окружающего мира;
- побуждать к самостоятельному выбору способов изображения;
- обогащать опыт слушания литературных произведений;
- активизировать слуховую восприимчивость;
- развивать стремление взаимодействовать в практической деятельности;
- формировать и развивать умение высказывать свое отношение к деятельности;
- развивать умение пересказывать, сочинять сказки и стихи;
- развивать умение воспроизводить текст по иллюстрациям;
- поддерживать инициативность и самостоятельность ребенка в речевом общении со взрослыми и сверстниками.

Область применения

Образовательная область: художественно-эстетическое развитие.

Возрастная категория: дети 4-7 лет.

Описание и материал

Данное дидактическое пособие представляет собой три круга разного диаметра, выполненных из фанеры и нанизанных на общий стержень (по типу пирамидки). В верхней части стержня установлена стрелка. Круги подвижны. Все они разделены на одинаковое количество секторов. На круги раскладываются бумажные карточки с картинками, объединенными определенной темой. При свободном вращении кругов под стрелкой оказываются сектора с картинками. Именно по соотношению этих картинок, реальных, узнаваемых, с характерными признаками, ребенок определяет для себя решение проблемы, пути достижения цели или задачи.

Примечание. Количество кругов и секторов на пособии зависит от возрастных особенностей детей. Рекомендуется для детей средней группы (4-5 лет) использовать 2 круга по 4 сектора.

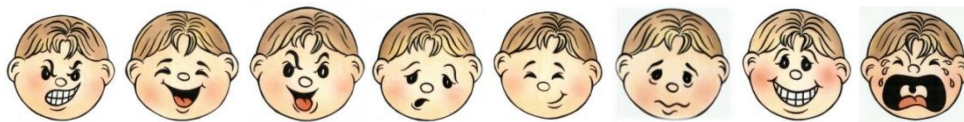
Дидактическое пособие может использоваться в свободной игровой деятельности в группе детей, в паре между детьми, при совместной работе педагога с командой детей, самостоятельно ребенком, а также в непосредственно образовательной деятельности. Кроме того, пособие можно использовать в совместной с детьми организованной и свободной деятельности по образовательным областям: социально-коммуникативное, речевое, познавательное и художественно-эстетическое развитие.

Этапы участия педагога в играх с дидактическим пособием:

1. педагог непосредственно участвует в игре. Предлагает ее, рассказывает правила, ее развитие, окончание, распределяет участие, помогает оформить ее словесно.
2. педагог косвенно воздействует на поведение, продуктивную деятельность и речь детей, участвуя в играх на второстепенных ролях. Дети выбирают ведущего, устанавливают очередность в игровых действиях, и оформляют результат игры в речи.
3. педагог осуществляет общий контроль на занятии или в свободной игровой деятельности. Дети самостоятельно планируют, развивают и завершают игру, сопровождая ее высказываниями и используя умения и навыки, полученные в работе с пособием.

Все игры разработаны для многоцелевого использования и проведение любой игры может применяться вариативно. Для верхнего, среднего и нижнего кругов предложены разные варианты комплектов картинок, которые могут применяться в любой игре:

- эмоции (радость, веселье, застенчивость, удивление, обида, грусть, гнев, злость):



- картинки разной цветовой гаммы:



- варианты изобразительной деятельности (раскрашивание, аппликация, рисование красками, рисование цветными карандашами, рисование мелками, лепка, деятельность на выбор детей, деятельность на выбор воспитателя):



- варианты деятельности (пение, чтение сказки или рассказа, рисование, пальчиковая игра, рассматривание картины, конструирование, слушание мелодии, танец):

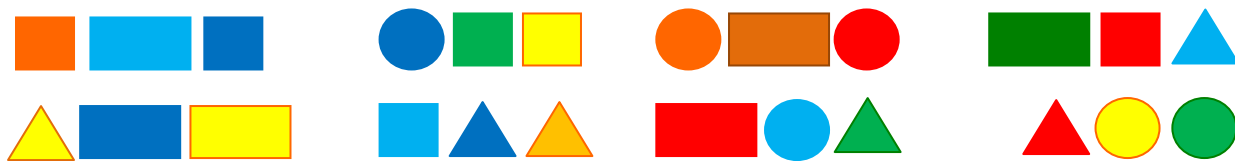


Все игры имеют степень сложности: на каждой карточке присутствует символ-фигура определенного цвета. Фишки с такими же символами прилагаются дополнительно. Педагог или ребенок, взяв по одной любой фишке для каждого круга, может установить порядок соотнесения картинок по стрелке, и выполнить задание:

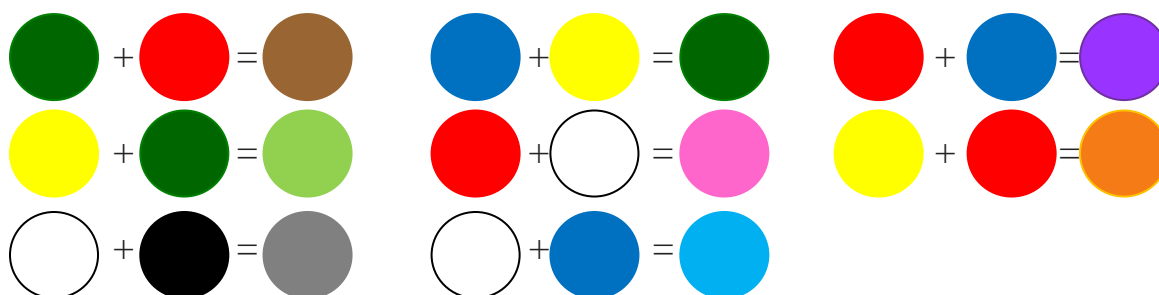
- верхний круг
- средний круг
- нижний круг

Также схема определенной последовательности фишек является «ключом» для проверки правильного выполнения задания:

- игра «Составь узор»



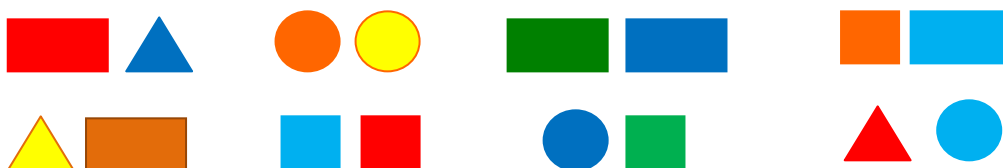
- игра «Преобразование цвета»



Для данной игры не предусмотрены «схемы-ключи», так как на каждом круге находятся несколько карточек с одинаковым цветом.

- игра «Любимая сказка»

(«По Щючьему велению», «Три поросенка», «Красная шапочка», «Кот и лиса», «Золотой ключик», «Маша и медведь», «Колобок», «Волк и семеро козлят»)



- игра «Угадай сказку» (по произведениям К. Чуковского)

(«Краденое солнце», «Муха-Цокотуха», «Телефон», «Путаница», «Мойдодыр», «Айболит», «Федорино горе», «Чудо-дерево»)



- игра «Веселые стихи»

(мышка-шишка, лук-жук, гармошка-картошка, баран-банан, корзина-картина, дом-сом, ложки-кошки, муравей-воробей)



Методические рекомендации по построению системы игр

Условно игры с пособием можно разделить на два типа:

- игры на подбор соответствия;
- игры на развитие творческого воображения с элементом случайности в установке кругов.

Причём, одну и ту же игру можно проиграть с детьми по двум типам.

Технологическая цепочка проведения игры:

1. раскладка предметных картинок по всем секторам и кругам;
2. постановка задачи;
3. раскручивание кругов;
4. установка соответствия путём поворота кругов таким образом, чтобы под стрелкой расположились требуемые изображения.
5. выполнение задачи и формулировка ответа;
6. рефлексия и подведение итогов.

Дети могут сами комбинировать задания, определять цели и правила, предлагать различные варианты развития игры.

Варианты дидактических игр, направленных на художественно-эстетическое развитие:

Дидактическая игра «Составь узор»

Цель: учить составлять декоративные композиции, подбирая соответствующие элементы.

Оборудование: картинки элементов узора (верхний, средний круги), картинки узора (нижний круг).

Задание: необходимо так подобрать элементы узора на верхнем и среднем круге, чтобы получился узор с нижнего круга.

Варианты игры:

- предложить детям нарисовать получившийся узор;
- подобрать такой же узор на дополнительных карточках-образцах;
- на нижний круг поместить способы рисования. Совместить любые элементы узора на верхнем и среднем кругах, нарисовать получившийся узор любым способом, изображенным на нижнем круге;



Дидактическая игра «Превращение цвета»

Цель: закрепить знания о смешивании красок для получения новых цветов и оттенков.

Оборудование: картинки различных цветов (верхний, средний, нижний круги). Краски, палитра, кисть.

Задание: необходимо «смешать», подобрать соответствующие цвета на верхнем и среднем круге, чтобы получился итоговый цвет с нижнего круга.

Варианты игры:

- как облегченное задание разложить карточки на кругах в правильном соответствии, взять палитру и краски и смешать цвета (использовать «схему-ключ»);

- предложить детям поиграть «наоборот»: сначала выбрать любой цвет на нижнем круге, и угадать, какие цвета нужно смешать (верхний и нижний круг), чтобы этот цвет получить. проверить свой ответ в соответствии с «ключом»;

- разместить карточки на верхнем и нижнем круге, выбрать любое сочетание, смешать эти цвета на палитре. На нижнем круге разместить картинки-эмоции. Подобрать ту эмоцию, которая возникает у детей при рассматривании получившегося результата. Объяснить свой выбор;

- по окончании игры найти на одежде детей (на игрушках, в окружении) такие же цвета, с которыми работали;

- с помощью фишек подобрать случайное соотнесение цветов, смешать и

проанализировать получившийся вариант.

Задание на нижний круг поместить на выбор.



Дидактическая игра «Декоративная роспись»

Игра проводится по различным видам декоративной росписи: дымковской, городецкой, хохломской, жостовской, гжельской.

Цель: закрепление знаний о названии росписи, об элементах росписи по мотивам народного декоративного искусства.

Оборудование: картинки с элементами росписи, части определенной композиции (верхний и средний круг). Картинки с целостной композицией (нижний круг).

Задание: рассмотреть композицию на нижнем круге, выделить основные элементы узора. Подобрать соответствующие элементы на среднем и верхнем круге.

Варианты игры:

- рассмотреть композицию на нижнем круге, найти картинку с элементом этой композиции на верхнем круге, на среднем круге определить, с помощью чего ребенок будет выполнять данный узор или раскрашивать силуэт картинки.



Дидактическая игра «Любимая сказка»

Цель: закрепление знаний содержания сказок, их названия, персонажей. Воспитание чувства сопереживания героям сказки, эмоционального отклика на сказку. Развитие у детей творческого мышления, фантазии, связной речи.

Оборудование: картинки персонажей сказок (верхний, средний круги). Картинки эмоций/ картинки вариантов деятельности / картинки способов рисования (нижний круг).

Задание: на верхнем и среднем круге найти персонажей из одной сказки, вспомнить название этой сказки. На нижнем круге подобрать картинку-эмоцию, которая соответствует любому персонажу, или выражает отношение ребенка к этой сказке, к персонажу. Объяснить свой выбор.

Варианты игры:

- предложить детям выбрать на нижнем круге вариант деятельности, которая будет следовать после игры;
- на нижнем круге выбрать вариант изобразительной деятельности, с помощью которого будет выполнено рисунком или раскрашиванием героя сказки;
- провести **игру «Фантазеры»:** подобрать любое случайное соотнесение картинок верхнего и среднего кругов по самостоятельному выбору, с помощью фишек или «ключа» и составить новую сказку;
- подобрать любое случайное соотнесение картинок верхнего и среднего кругов по самостоятельному выбору, с помощью фишек или «ключа» и составить «сказку наоборот».



Дидактическая игра «Угадай сказку» (по произведениям детских писателей)

Цель: закрепление знания содержания сказок, их названия, персонажей, автора. Воспитание чувства сопереживания героям сказки, эмоционального отклика на сказку. Развитие у детей творческого мышления, фантазии, связной речи.

Игра может проводиться по произведениям как одного автора (К.Чуковского, С.Маршака, В.Бианки, Е.Чарушина и др.), так и по произведениям разных авторов.

Оборудование: картинки персонажей сказок или рассказов (верхний, средний круги). Картинки эмоций/ картинки вариантов деятельности / картинки способов рисования (нижний круг).

Задание: на верхнем и среднем круге найти персонажей из одного произведения, вспомнить название и автора. На нижнем круге подобрать картинку-эмоцию, которая соответствует любому персонажу, или выражает отношение ребенка к этой сказке, к персонажу. Объяснить свой выбор.

Варианты игры:

- предложить детям выбрать на нижнем круге вариант деятельности, которая будет проводиться после игры;
- предложить совместить героев разных произведений и сочинить новую сказку (игра «Фантазеры»).



Дидактическая игра «Веселые стихи»

Цель: пополнение понятийного запаса детей понятием «рифма». Упражнение в словотворчестве, развитие фантазии, творческого мышления.

Оборудование: пары предметных картинок, названия которых рифмуются (верхний и средний круг).

Задание: подобрать пары картинок с верхнего и среднего круга таким образом, чтобы они образовывали рифму. Составить стих (стих может быть нелепицей, небылицей). Можно составить несколько стихотворений по выбранной паре картинок и выделить лучший. На нижнем круге выбрать вариант изобразительной деятельности (с помощью чего дети будут изображать, зарисовывать стихотворение).

Варианты игры:

- игру начать с нижнего круга. Выбрать эмоцию, которая будет прослеживаться в стихотворении. Затем подобрать пару картинок и составить стих;
- составить большой стих с помощью фишек или ключа: выбрать по одной картинке с верхнего и нижнего кругов, и дополнительно к ним подобрать картинки с рифмующимся названием. Таким образом, в стихотворении будут звучать 4 выбранных слова, т.е. две пары.



Дидактическая игра «Раскрась меня»

Цель: обучение правильному подбору цветовых сочетаний, развитие цветовосприятия, мелкой моторики.

Оборудование: картинки для раскрашивания (верхний круг): могут быть как предметные, так и обобщенные одной тематикой; картинки различного цвета (средний и нижний круг), комплект вариантов изобразительной деятельности (нижний круг).

Задание: выбрать на верхнем круге картинку для раскрашивания. На среднем и нижнем круге выбрать цвета, в которые должна быть раскрашена картинка. Цвета должны быть гармонично подобраны, сочетаться между собой.

Варианты игры:

- на верхнем круге выбрать картинку для раскрашивания, на среднем круге выбрать основной цвет, который должен присутствовать при раскрашивании, на нижнем круге выбрать способ, с помощью чего дети будут раскрашивать картинку (вариант деятельности);
- начать игру с нижнего круга. Выбрать цвет, который должен присутствовать при выполнении задания; на среднем круге выбрать вариант изобразительной деятельности; на верхнем круге выбрать картинку для раскрашивания;
- игру можно провести с помощью случайного выбора фишек или «ключей».



Дидактическая игра «Природа-художник»

Цель: развитие умения последовательно рассматривать произведение, выделять сенсорные признаки, эмоциональные способности. Развитие восприятия красоты окружающего мира, эстетических чувств, связной речи.

Оборудование: картина для рассматривания, картинки различных цветов (верхний и средний круг), картинки эмоций (нижний круг).

Задание: Предложить детям картину с изображением природы для рассмотрения. Выделить основные цвета, которые присутствуют на картине. Определить, какие чувства или эмоции дети испытывают при рассматривании картины. Подобрать соответствующие элементы на всех кругах. Объяснить свой выбор.

Варианты игры:

- на верхнем круге выбрать основной цвет, который присутствует на картине. На среднем круге подобрать картинку-эмоцию, которая возникает у ребенка при рассматривании картины. На нижнем круге подобрать вид деятельности, которую дети будут выполнять по итогу задания;

-выполнить задание с помощью случайного выбора фишек или «ключа». В этом случае предложить детям найти определенный цвет на картине, объяснить, какой фактор вызывает у них выбранную эмоцию.



Дидактическая игра «Нарисуй музыку»

Цель: закрепление понятия о характере музыки, формирование эмоциональной отзывчивости.

Оборудование: мелодия, песня для прослушивания, картинки эмоций (верхний круг), картинки различных цветов (средний круг), картинки способов рисования (изобразительности) (нижний круг).

Задание: предложить детям прослушать мелодию или песню. (быструю, медленную, тихую, спокойную, бодрящую и т.д.). Определить характер музыки, а также чувства или эмоции, которые дети испытывают при прослушивании. Провести беседу, как можно запечатлеть образ мелодии на рисунке. На среднем круге выбрать цвет, который более подходит для изображения музыкального произведения, а на нижнем круге выбрать способ изображения.

Варианты игры:

- по заданной «схеме-ключу» подобрать соответствующий ряд картинок, по которому дети попытаются определить характер подготовленной мелодии. Далее предложить прослушать эту мелодию и проанализировать результат.
«Нарисовать « музыку».

