Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №414 комбинированного вида»
Ново – Савиновского района г. Казани

Методическая разработка
авторской дидактической игры
«Магазин - Кибет».

Составитель:
воспитатель 1 кв. категории
Гатауллина Гульнур Гумаровна.

г. Казань
2022 г.

Пояснительная записка

Использование дидактических игр по УМК позволяет повысит качество обучения, способствует лучшему усвоению программного материала, дает возможность усваивать лексику татарского языка, закрепить речевой материал в игровой форме, поддержать интерес к языку.

Данная игра используется на занятиях по обучению детей татарскому языку и в режимные моменты.

Игровой сюжет расположен с усложнением.

Дидактическая игра предназначена для детей старшего дошкольного возраста.

Актуальность

Дидактическая игра, является многофункциональным средством, для закрепления пройденного материала на занятиях по изучению татарского языка.

Помогает детям воспринимать задание как игру, чувствовать заинтересованность в получении верного результата.

Многофункциональность дидактической игры заключается в том, что на небольшом игровом поле можно решать несколько дидактических игр:

- классификация предметов;
- счет до 10;
- закрепление цвета;
- определение предметов.

В результате у детей значительно повышается эффективность усвоения материала.

Название игры: «Дидактическая игра «Магазин - Кибет».

Возрастная группа: старший дошкольный возраст (5 – 7) лет.

Цель:

- создать условия для речевого развития дошкольников на татарском языке посредством игровой деятельности.

Задачи:

- закреплять знания, полученные во время непрерывной-образовательной деятельности по обучению татарскому языку. Развивать способность оперировать информацией, полученной ранее, в новых условиях;
- способствовать формированию у детей навыков общения на татарском языке в игровых ситуациях, в пределах доступной тематики.

Используемое оборудование:

- контейнер с ламинированными картинками, где изображены овощи и фрукты, посуда, одежда, игрушки разных цветов и размеров по 10 штук на магнитной основе;
- магнитная витрина;
- карточки с названиями магазинов;
- фишки – «солнышко».

Содержание и методические рекомендации по реализации игры

В игре участвуют несколько детей (2 – 5).

Роль ведущего выполняет педагог, по мере усвоения содержания игры, роль продавца может выполнять ребёнок.

Дети – игроки.

На стол выкладываются карточки рисунком вниз (по 1 из каждой темы). Ведущий предлагает одному из игроков (можно выбрать с помощью считалочки на татарском языке) выбрать карточку. По рисунку н карточке определяется название магазина («Савыт – саба» и др.) и карточка с этим названием прикрепляется на витрину. Далее игроками определяется количество фишек –«солнышко», необходимых для выбора победителя (например, 5 или 7).

Игроки-покупатели объясняют продавцу, что они хотят купить (какого размера, цвета и в каком количестве).

В случае правильного ответа покупатель получает фишку – «солнышко».

Предполагаемый диалог: Магазин “Кием”:

Покупатель: Исәнмесез!

Продавец: Исәнмесез!

Покупатель: Хәлләр ничек?

Продавец: Әйбәт, рәхмәт. Нәрсә кирәк?

Покупатель: Чалбар (күлмәк) кирәк.

Продавец: Нинди чалбар?

Покупатель: Зәңгәр (кызыл, сары, яшел, матур, зур, кечкенә) чалбар (күлмәк).

Продавец: Ничә чалбар (күлмәк)?

Покупатель: Ике (1-10) чалбар (күлмәк).

Продавец: Мә, ике чалбар (күлмәк).

Покупатель: Рәхмәт, сау булыгыз!

Продавец: Сау булыгыз!

Используемый словарный материал: “Учебно – методический комплект” Зарипова З.М.

<u>Другие варианты магазинов играются по аналогии.</u>

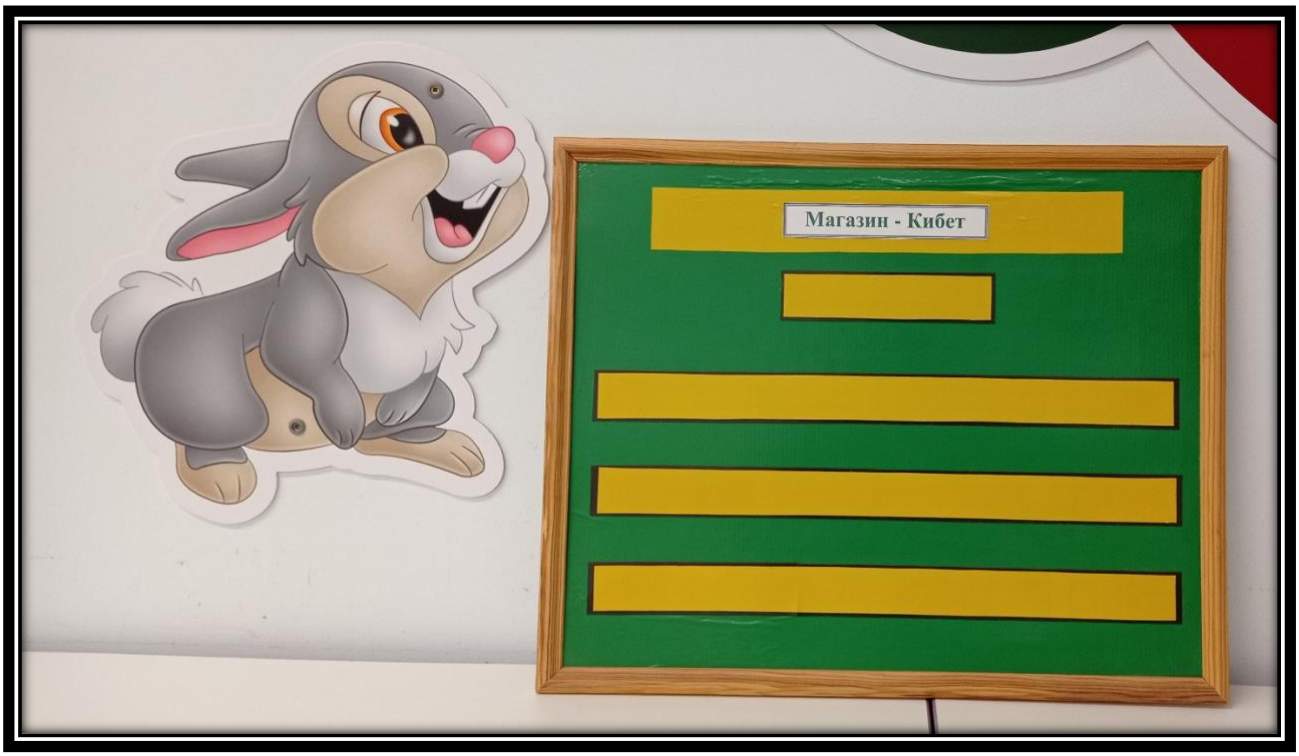
Материал данной дидактической игры может быть использован в играх: “Семья”, “Детский сад”, “Дочки – матери”, “Кафе”, “Шофёры” и т.д.

Приложение

Фишки – «солнышко»

Контейнер с ламинированными картинками.

Внутри каждой ячейки конвертики с картинками (овощи, фрукты, посуда, одежда, игрушки) разных цветов и размеров по 10 штук.



Магнитная витрина

Магазин - Кибет