

Рецензия

на дидактическое пособие по познавательному развитию «Дикие и домашние животные», разработанное воспитателем МБДОУ ДС КВ № 39
пгт Ильского МО Северский район
Комендант Инной Викторовной

Автор обращает внимание на то, что представленная для рецензирования дидактическая игра направлена на познавательное развитие детей младшего дошкольного возраста.

Данное пособие представлено в виде книжки на кольцах. Игры изготовлены фетра и гобелена, фотобумаги, ламинирующей бумаги, липучки и холдинги, которые достаточные прочные, что немаловажно в детском саду. На каждой стороне – картинка с изображением среды обитания животных, на другой стороне – конверт. Для игры имеется коробка. Игра «Чей малыш?» - формирует умение различать животных, птиц и их детенышей, правильно соотносить их названия. Игра «Чья тень?» - способствует закреплению знаний о диких животных нашего края, развивать зрительное восприятие, внимание, логическое мышление, память, наблюдательность, умение находить заданные силуэты. Игра «В мире животных» - формирует знания детей о многообразии животного мира на планете Земля. Игра «Кто, где живёт?» - развивает умение у детей различать диких и домашних животных, птиц. Игра «Отгадайте, что за животное» развивает умение описывать животных и узнавать их по описанию.

В результате использования наглядно - дидактического пособия происходит формирование целостного восприятия представлений о природном мире, учит быть внимательным к тому, что его окружает. В ходе игры накапливаются представления и элементарные понятия о диких и домашних животных.

Рецензируемое дидактическое пособие «Дикие и домашние животные» соответствует Федеральным государственным образовательным стандартам к организации и содержанию воспитательно-образовательного процесса в дошкольных организациях.

Данное пособие актуально для системы дошкольного образования. Может быть рекомендовано для работы воспитателей и педагогов ОО района на индивидуальных и подгрупповых занятиях с детьми, а так же в процессе непринуждённой игры закреплять знания, полученных на занятиях.

25.10. 2021г.

Главный специалист МКУ МО Северский район «ИМЦ»

Г.В. Бятец

Подписью удостоверяю

Руководитель МКУ МО Северский район «ИМЦ»

Е.В. Ганина



Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №39 поселка городского типа Ильский
муниципального образования Северский район

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ПО ПОЗНАВАТЕЛЬНОМУ РАЗВИТИЮ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЯ ДЕТСКОГО САДА

«ДИКИЕ И ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ»



Разработано:

воспитателем МБДОУ ДС КВ №39
пгт Ильский МО Северский район
Комендант И.В.

2021г.

Содержание

| | |
|---------------------------------------|----|
| Аннотация..... | 3 |
| Введение..... | 4 |
| Новизна..... | 5 |
| Основная часть..... | 6 |
| Заключение | 9 |
| Список использованной литературы..... | 10 |

АННОТАЦИЯ

Методическая разработка посвящена ознакомлению детей дошкольного возраста с дикими и домашними животными, тем, чем они питаются и где живут в условиях дошкольного образовательного учреждения.

В методической разработке прописаны основные этапы создания авторского пособия, которые способствуют введению дошкольников в мир животных, расширяет представления детей о разнообразии животных.

Методическая разработка рекомендуется педагогам ДОО, а так же родителям в работе с детьми дошкольного возраста.

Авторское игровое пособие может применяться в самостоятельной игровой деятельности детей, а также в совместной деятельности взрослого с ребенком.

ВВЕДЕНИЕ

Дошкольное детство - очень важный этап в воспитании внимательного, чуткого, заботливого ребенка, способного познавать окружающий мир и себя в нем.

На сегодняшний день одной из наиболее актуальных проблем является обесценивание таких нравственных качеств, как проявление заботы друг о друге, об окружающем мире и природе.

Причина этого – серьёзные изменения в социальной, экономической и политической сферах, приведшие к социальному расслоению, снижению качества жизни достаточно большей части населения, что и повлияло на учащение вспышек агрессии, жестокости. Формирование нравственных ценностей необходимо начинать как можно раньше, уже в дошкольном возрасте.

Ознакомление детей дошкольного возраста с дикими и домашними животными является важной задачей педагогического процесса дошкольной организации.

Значение ознакомления детей дошкольников с дикими и домашними животными заключается в том, что у детей расширяется кругозор, появляются новые знания. Формирование элементарных экологических представлений расширяет представления детей о животных. Дети с большим желанием знакомятся с дикими и домашними животными.

Авторское игровое пособие «Дикие и домашние животные» - новая форма организации образовательной деятельности для развития познавательной активности детей и развития самостоятельности.

Во время работы с пособием дети учатся самостоятельно использовать информацию по изучаемой теме, лучше понять и запомнить материал. Это отличный способ для повторения пройденного материала.

НОВИЗНА АВТОРСКОГО ПОСОБИЯ «ДИКИЕ И ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ» в следующем, оно:

- информативно (в одном пособии размещено достаточно много информации по определенной теме);
- полифункционально: используется в разных видах деятельности; способствует развитию творчества, воображения;
- есть возможность использовать его как со всей группой, так и индивидуально;
- обладает дидактическими свойствами;
- является средством художественно – эстетического развития ребенка;
- вариативно (есть несколько вариантов использования каждой его части);
- обеспечивает игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность всех воспитанников.

Данное пособие сделано из картона в виде лепестков на кольцах, листы ламинированы пленкой. Игры изготовлены из фотобумаги, фетра, гобелена (ткань), ламинирующей бумаги, липучки и холдинги, которые достаточно прочные, что не мало важно в детском саду. Необходимые детали прикреплены на липучки и холдинги, чтобы удобно было использовать. На каждой стороне – конверт. Для игры имеется коробка.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

В дидактическое пособия в ходят:

Игра «Синий трактор»

Цель: развивать и называть основные цвета. Называть животных. Развивать моторику пальцев рук.

Данная игра развивает усидчивость, образное мышление, внимание, речь, тактильное восприятие.



Игра «Чей малыш»

Цель: актуализировать и закреплять знания об окружающем мире. Формировать умение различать животных, птиц и их детенышей, правильно соотносить их названия.

Варианты игры: предложите ребенку внимательно рассмотреть картинку и рассказать что на ней изображено. Обратите внимание ребенка, что в овале изображено животное большое – это мамы а в кругу маленькие – детеныши. Обязательно проговорите вместе с ребенком название детенышей.



Игра «Чья тень»

Цель: закрепление знаний о диких животных нашего края. Развитие внимания, усидчивости, наблюдательности, зрительной памяти, мелкой моторики, речи, логического мышления. Формировать умение находить заданные силуэты. Развитие приемов зрительного наложения.

Ход игры:

Ведущий раздает детям карточки с заданными силуэтами. Предлагает детям рассмотреть их. Затем ведущий показывает одну из карточек с изображением животного и называет его. Дети должны найти, среди имеющихся у них карточек, нужный силуэт. Если ребёнок правильно нашёл карточку, то он накладывает цветное изображение на тень.

2 вариант:

На столе раскладываются все карточки изображениями вверх. Ребёнку предлагается найти тень животного и положить цветные изображения на чёрные (или наоборот). Задайте малышу дополнительные вопросы: Как называется то или иное животное? Какого оно цвета?

Игра «В мире животных»

Цель: формировать знания детей о многообразии животного мира на планете Земля.

Ход игры: на картинках распечатаны животные и среда их обитания. Надо назвать животного и найти картинку где обитает животное.

Игра «Чья спинка»

Цель: развитие умения описывать животных и узнавать их по описанию.

Дидактический материал: карточки с изображением животных.

Ход игры: воспитатель раздаёт детям карточки с изображением животных.

Дети никому не показывают свои карточки. Воспитатель предлагает одному ребенку описать животного, изображённого на его картинке, или загадать о нём загадку. Другие дети должны отгадать, что это за животное.



Игра «Кто где живет?»

Цель: формирование умений детей соотносить изображение животных с их местом обитания.

Ход: в игре принимают участие двое и более детей. Дети ставят картинку с изображением жилища, под картинку с соответствующим животным. Ведущий открывает карточки с животными, а у каждого игрока своя карточка с домами, а игроки забирают себе те, что им подходят. Победитель – тот, кто первый расселил своих зверей по их домам.

Белка живет в дупле.

Медведь живет в берлоге.

Пчела живет в улье.

Разложить карточки по местам обитания животных, домашних в деревню, а диких в лес.



Игра «Отгадайте, что за животное»

Цель: развитие умения описывать животных и узнавать их по описанию. Ход игры: воспитатель раздаёт детям карточки с изображением животных. Дети никому не показывают свои карточки. Воспитатель предлагает одному ребенку описать животного, изображённого на его картинке, или загадать о нём загадку. Другие дети должны отгадать, что это за животное.

Игра «Кто что ест»

Цел: закрепить знания детей о том, чем питаются дикие и домашние животные. Увлекательная игра тренирует память, логическое мышление, наблюдательность и расширяет кругозор ребенка. С помощью данной игры ребенок получает более углубленные знания о диких и домашних животных и особенностях их питания. Игра предназначена для индивидуальной, совместной работы и самостоятельной деятельности ребенка.

Ход игры: ребенку предлагается игровое поле с изображениями продуктов, которыми питаются заявленные в игре животные. Ребенок прикрепляет к нужному изображению продукта изображение животного, зафиксированного прищепкой.



Заключение

Главное при создании пособия «Дикие и домашние животные» при апробировании то, что детям очень интересно. У детей активизируется активный и пассивный словарь (малоговорящие дети) звукоподражают, называют животных, уже многие знают, где и что едят те или иные животные. В дальнейшем, дети запомнят отдельно домашних и отдельно диких животных. Развивается мелкая моторика, поэтому авторское пособие является хорошей базой при использовании в разных областях (речевое, физическое, познавательное, социально – коммуникативное развитие).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алёшина Н.В. Ознакомление дошкольников с окружающей действительностью. – М.: ЦГЛ, 2004 2.Доронова Т.Н., Карабанова О.А.,
2. Соловьёва Е.В. Игра в дошкольном возрасте. – М.: Воспитание дошкольника, 2002
3. Воронкевич О.А. Добро пожаловать в экологию. – СПб.: ДЕТСТВОПРЕСС, 2006
4. Ковинько Л. Секреты природы – это так интересно! – М.: Линка-Пресс, 2004 5.Лучич М.В. Детям о природе. – М.: Просвещение, 1989
5. Панова Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ. Выпуск 1, 2. – Воронеж: ЧП Лакоценин С.С., 2007

Рецензия

на дидактическое пособие по познавательному развитию
«Земля – наш общий дом» воспитателя Комендант Инны Викторовны
МБДОУ ДС КВ №39 пгт Ильского МО Северский район

Представленное к рецензии дидактическое пособие, предназначено для детей дошкольного возраста. Данное пособие разработано воспитателем Комендант Инной Викторовной.

Автор обращает внимание на то, что пособие систематизирует и обобщает представления о земле, как о планете; формирует знания о явлениях природы; закрепляет умения рассматривать, описывать предметы; развивает логическое мышление, внимание, воображение, зрительное восприятие, мышление, память, речь. В процессе игры воспитывается интерес к деятельности, усидчивости, терпению, стремлению к достижению результата.

Актуальность и педагогическая целесообразность темы заключается в том, что одной из проблем современности является экологическое воспитание. Ведь планета Земля – наш общий дом и каждый человек, живущий в нём, должен заботливо и бережно относиться к нему, сохраняя все его ценности и богатства.

Новизной предложенного автором дидактического пособия является повышение потребности в раннем социальном развитии. В дошкольный период закладывается первоначальное понимание некоторых аспектов взаимодействия человека с природой. Человек как живое существо, нуждающееся во вполне определенных жизненно необходимых условиях; человек как природопользователь, потребляющий в своей деятельности ресурсы Земли, охраняющий природу и по мере возможности восстанавливающий ее богатства.

Данное пособие представлено в виде короба-трансформера, который наполнен подбором картинного материала по разным ситуациям, таких как «Нет места мусору», Правила поведения в лесу», «Где живёт вода», «Красная книга». Используя эту игру, можно давать детям задания разной сложности используя загадки, стихи, сказки, пазлы экологической направленности. Игры «Что сначала, что потом», «Найди детенышей», «Найди тень».

Практическая значимость данной дидактического пособия заключается в том, что в результате ребенок овладевает способами чувственного познания мира, наглядно-образным мышлением, происходит дальнейшее совершенствование всех видов детской деятельности, формируется относительная самостоятельность в познавательной и практической деятельности.

Рецензируемое дидактическое пособие по познавательному развитию «Земля – наш общий дом», актуальна для системы дошкольного образования, интересна по содержанию и пошагово расписана для педагогической деятельности.

Данное дидактическое пособие соответствует Федеральным государственным образовательным стандартам к организации и содержанию воспитательно-образовательного процесса в дошкольных учреждениях.

Рекомендуется к реализации в работе воспитателей и педагогов на индивидуальных и подгрупповых занятиях с детьми, а также родителям.

11.10.2019г.

Методист МКУ
МО Северский район «ИМЦ»



Е.А. Фисай

Подписью удостоверяю
Руководитель МКУ
МО Северский район «ИМЦ»



Е.В. Ганина

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №39 поселка городского типа Ильский
муниципального образования Северский район

**ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ПО ПОЗНАВАТЕЛЬНОМУ
РАЗВИТИЮ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЯ ДЕТСКОГО САДА**

«Земля - наш общий дом»



Разработано:

Воспитателем МБДОУ ДС КВ №39
пгт Ильский МО Северский район
Комендант И.В.

2019г.

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|----|
| 1 Аннотация..... | 3 |
| 2 Введение (пояснительная записка)..... | 4 |
| 3 Основная часть..... | 5 |
| 4 Заключение..... | 13 |
| 5 Список использованной литературы..... | 14 |

АННОТАЦИЯ

Экологическое отношение к окружающему миру формируется и развивается на протяжении всей жизни человека. Умение жить с природой, окружающей средой следует начинать воспитывать как можно раньше. Ведь известно, что истинная красота заложена в природе, и задача состоит в том, чтобы помочь ребёнку увидеть и научиться ценить её. В результате при ознакомлении детей с природой открываются широкие возможности для нравственного воспитания. Природа обогащает ребенка духовно, общение с ней способствует формированию положительных моральных качеств.

АКТУАЛЬНОСТЬ

Дети не умеют внимательно, долго наблюдать за животным, делать относительно него какие — либо выводы, обращают внимание больше на яркие, бросающиеся в глаза особенности отдельно взятого животного. Часто дети имеют неверные представления о причинно - следственных связях в животном мире, а также о приспособлении живых существ к условиям жизни. Особое место и значение в системе экологического образования дошкольников занимают дидактические, словесные игры, наглядно - иллюстрированный материал.

Дидактические игры можно использовать во всех возрастных группах, как в коллективных занятиях, так и индивидуальных, усложняя содержание игры в зависимости от возрастных и индивидуальных возможностей детей. Большое влияние они оказывают на развитие логического мышления дошкольников, развивают способность быстро использовать имеющиеся знания в новой ситуации.

Новизна дидактического пособия заключается в том, что использование обеспечивает усовершенствование форм и методов формирования познавательных представлений детей, посредством использования современных технологий, в частности дидактического пособия для занимательного материала образовательно-воспитательной деятельности. Стимулирует детей на активный поиск новых знаний, предоставляет ребенку возможность для оптимального самовыражения через осуществление права выбор, создание ситуаций для проявления креативности.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Данное пособие представлено в виде коробка – трансформера, в которой наполнен подбором материала по разным ситуациям. Короб изготовлен из картона, обклеен бумагой. Часть данного пособие изготавливала из фотобумаги, ламинирующей бумаги, которая достаточно прочная, что не мало важно в детском саду. Необходимые карточки – схемы закреплены на кольца, которые легко отсоединяются, чтобы удобно было использовать. Дикие животные изготовлены из габардина и фланели, детали крепятся на липучки. Книжка малышка на магнитах.



Игра «Кто в лесу живет»

Цель: закреплять знания детей о диких животных; развивать память, речь; воспитывать любовь к животным.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям выбрать среди игрушечных животных только тех, которые живут в лесу.



Цель: закрепить знания детей о пищевых связях на лугу.

Ход игры. Детям раздаются карточки с силуэтами обитателей луга, дети раскладывают кто кем питается.

Растения – гусеница – птица

Злаковые травы – грызуны – змеи

Злаковые растения – мышь – хищные птицы

Трава – кузнечик – луговые птицы

Насекомые их личинки – крот – хищные птицы

Тля – божья коровка – куропатка – хищные птицы.

Игра «Чей силуэт?»

Цель: уточнить и закрепить знания детей об особенностях внешнего вида; учить классифицировать животных.

Ход игры. Воспитатель показывает карточку, а дети называют кто это. Если дети затрудняются, то воспитатель задает подсказывающие вопросы.

Игра «Чей хвост?»

Цель: уточнить и закрепить знания детей об особенностях внешнего вида; учить классифицировать животных.

Ход игры. Воспитатель показывает карточки с изображением разных хвостов, а дети называют чей это хвост.

Игра «Зоологическая столовая»

Цель: формировать представление дошкольников о способах питания животных и группировке их по этому признаку.

Ход игры. Играют по 3-5 человек.

Воспитатель: как вам известно, птицы, звери, насекомые питаются разной пищей, поэтому их делят на растительноядных, хищников и всеядных. Вам нужно посадить животных за столы так, чтобы хищники оказались за красным столом, растительноядные – за зеленым, всеядные – за синим. Команда, которая первой разместит животных правильно, станет победителем.

Игра «Где живет вода»

Цель: познакомить детей с круговоротом воды в природе.

Ход игры. Дети садятся вокруг пано. Воспитатель рассказывает сказку о путешествии маленькой капельке «Капе».

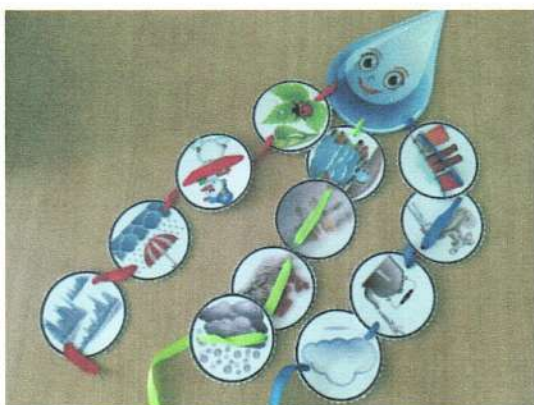
Жила – была маленькая капелька. Звали ее Капа. Вот она! (*показ карточки с изображением капельки*). Однажды капельке стало грустно и она решила

отправиться в путешествие. В это время по небу проплывала дождевая тучка, и капелька быстро прыгнула на нее. Посидела чуть – чуть, посмотрела вокруг и внизу увидела цветочки. Они были такие яркие, такие красивые, что капельке обязательно захотелось к ним. Она превратилась в дождик и попала на цветочек. Капельке очень понравилось дружить с цветочками.

Но Капа была очень любопытной, ей хотелось дальше путешествовать, и она решила прыгнуть в озеро. Поплавала там немножко, поиграла с рыбками, а рядом с озером росло большое – пребольшое дерево. Корни этого дерева любили пить воду из этого озера, и наша капелька вместе с водичкой по корешкам и по стволу попала на самую верхушку. Она сидела и раскачивалась и пела свою любимую песенку. Но выглянуло солнышко, и капелька превратилась в белое облачко. Вот так с тех пор и путешествует наша капелька Капа.

По ходу рассказывания сказки воспитатель перемещает капельку по кругу с объекта на объект.

- Где мы можем встретить капельку Капу? (*в кране, в луже, в сугробе и т. д.*) – выставляются карточки.
- Какая может быть капелька? (*жидкая, газообразная, твердая*) – выставляются карточки.
- Какая бывает вода в кране? (*холодная и горячая*)
- Какую пользу приносит капелька?
- Что будет, если капелька исчезнет?



Игра «Что сначала, что потом»

Цель: закреплять знания о живой и неживой природе; развивать мышление.

Ход игры. Воспитатель загадывает предмет живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки. Если дети его отгадали, загадывается следующий предмет, если нет, то список признаков

увеличивается. Например: «Яйцо» - овальное, белое, хрупкое, сверху твердое, внутри чаще жидкое, питательное, можно встретить на крестьянском дворе, в лесу, даже в городе, из него вылупляются птенцы.

Игра «Живое – неживое»

Цель: закреплять знания о живой и неживой природе.

Ход игры : воспитатель называет предметы живой и неживой природы. Если это предмет живой природы, дети - машут руками, если предмет неживой природы - приседают.



«Знакомимся с Красной книгой»

Игра «Скажи со словом «много»

Цель: научить детей образовывать существительные в родительном падеже, множественном числе.

Ход игры. Например, бобр – много бобров, белый медведь – много белых медведей, снежный барс, амурский тигр-много амурских тигров, голубой кит- много голубых китов, красный волк- много красных волков, северный олень-много северных оленей, черный аист-много черных аистов, майский ландыш-много майских ландышей).

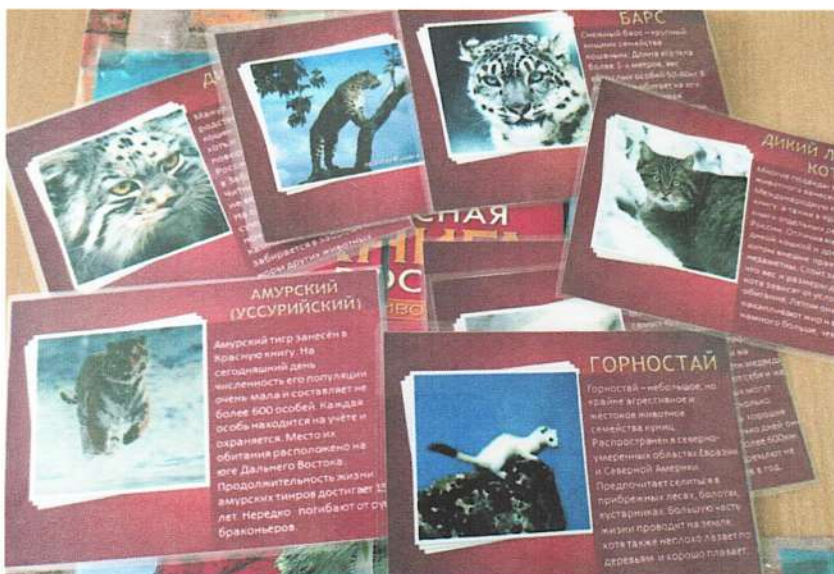
Игра «Кто (что) лишний (не занесен в красную книгу)?»

Цель: закрепить знания о растениях, животных и птицах, занесенных в Красную книгу.

Ход игры. Педагог перечисляет животных, птиц, растения. Дети называют того, кто в этом списке лишний:

- гималайский медведь, бобр, снежный барс, заяц;

- амурский тигр, белый медведь, лиса, овцебык;
- акула, дельфин, морж, голубой кит;
- подснежник, ландыш, одуванчик, лунник.



Игра «Скажи наоборот»

Цель: научить детей подбирать и употреблять в речи слова-антонимы.

Ход игры. Воспитатель называет животное, птицу или растение и слово-признак, а ребенок подбирает другое животное и противоположный признак – антоним. Например, амурский тигр большой, а красный волк маленький, снежный барс быстрый, а игланога сова маленькая, а и т. д..

Игра «Узнай животное, птицу, растение по описанию»

Цель: научить детей узнавать животных, птиц, растения, занесенных в Красную книгу, по описанию.

Ход игры. Например, большой, хищный, зубастый, полосатый – амурский тигр, серый, длинношей, перелетный, курлыкающий; большой, мохнатый, травоядный, парнокопытный.

Игра «Посчитай»

Цель: научить детей согласовывать числительные с существительными.

Ход игры. Например, снежный барс: один снежный барс, два снежных барса, три..., четыре..., пять снежных барсов (бобр, морж, голубой кит, дельфин, беркут, ландыш, журавль).

Игра «Какой? Какая? Какое?»

Цель: научить детей подбирать слова-признаки к существительным.

Ход игры. Например, белый медведь – большой, мохнатый, белый, хищный... (голубой кит, красный волк, черный аист, мачок желтый).

Игра «Найди и исправь ошибки»

Цель: закрепить знания детей о местах обитания животных, птиц и произрастания растений, занесенных в Красную книгу.

Ход игры. Педагог предлагает детям картинки «Путаницы». Они должны найти ошибки и сказать, где обитает данное животное, птица, где растет растение. Например, белый медведь в лесу – нет, белый медведь обитает на Северном полюсе, северный олень – в пустыне, овцебык – на дереве, беркут – в море, черный аист – на горе, красный волк – на льдине, ландыш – в пустыне, подснежник – в поле.

Игры «Прятки», «Собери семью»

Цель: сформировать знание детей называть домашних животных и птиц, а именно самца, самку и их детеныша.

Ход игры. Педагог раздает детям макеты с изображением детенышей, а себе оставляет макеты взрослых животных и птиц. Педагог предлагает детям помочь детёнышам найти свою маму и папу. Показывает и называет в начале игры сам педагог, потом дети.

Например:

- Ребята, давайте соберем семью тельенка? У кого тельенок?
- Хорошо, найди его родителей! (ребёнок находит, ставит их рядом и называет мама тельенка – корова, папа – тельенка – бык) и так далее с остальными.



Игра «Кто, какой голос подаёт?»

Цель: сформировать умение распознавать и называть голоса домашних животных и птиц.

Ход игры. В начале игры педагог объясняет детям, что люди, произнося звуки, разговаривают. Животные и птицы тоже разговаривают, произнося звуки. Демонстрирует детям макет животного или птицы, и просит, что бы дети произнесли звуки, издаваемые животными, птицами. Сначала показывает и произносит сам педагог. Далее ребёнок подходит к столу, берет любого животного или птицу и повторяет по образцу педагога.

Например: Это кошка она мяукает – мяу. Это курица она кудахчет – куд-кудах.

Игра «Кого не стало?»

Цель: формировать развитие зрительного внимания.

Ход игры. Педагог расставляет макеты семей птиц (или животных).

Предлагает детям назвать всех изображенных птиц (или животных) по семьям и запомнить. Предлагает детям закрыть глаза, и убирает одного из членов семьи. Дети открывают глаза и отвечают на вопрос педагога «Кого не стало?»

Например: в гусиной семье не стало мамы – гусыни. И так далее.

Игра «Кто здесь лишний?»

Цель: формировать знания детей о классификации понятий, слухового внимания, развития связной речи, мышления.

Ход игры. Педагог предлагает детям на слух определить кто лишний в цепочке слов – названий животных и домашних птиц. Дети внимательно слушают, определяют, кто лишний.

Например: педагог произносит цепочки слов: курица, гусь, цыплёнок.

Ребёнок, кто первый ответит правильно, подходит к столу, расставляет макеты (курица, гусь, цыплёнок) и отвечает: в этой цепочке лишний гусь, так как он относится к гусиной семье. Лошадь, бык, жеребёнок (лишний бык, так как он не относится к лошадиной семье). Свинья, хряк, гусёнок (лишний гусёнок, так как он птица) и так далее.

Игра «Узнай по описанию»

Цель: формировать знания детей о классификации понятий, слухового внимания, развития связной речи, мышления.

Ход игры. Домашнее животное, у которого есть рога, хвост, вымя; дает молоко. (корова)

Домашнее животное, у которого четыре лапы, когти, мордочка с усами; ловит мышей. (кошка)

Домашнее животное, у которого четыре лапы, хвост колечком, морда; охраняет дом. (собака)

Домашнее животное, у которого четыре ноги с копытами; перевозит грузы и людей, питается сеном и травой. (лошадь)

Домашнее животное, у которого четыре ноги с копытами, хвост, рога, вымя, борода. (коза)

Домашнее животное, у которого четыре ноги с копытами; дает шерсть, мясо. (овца)

Домашнее животное, у которого четыре ноги с копытцами, хвост крючком, на морде – пяточок. (свинья)

Игра «Сортировка мусора»

Цель: ознакомление детей с понятиями «сортировка мусора», «вторичная переработка» и повышение экологической культуры.

Ход игры. Игра №1: ознакомление. Воспитатель показывает карточку с изображением предмета, озвучивает название предмета, просит детей самостоятельно определить классификацию мусора и прикрепить его к соответствующему контейнеру.

Игра №2. В середине стола лежат карточки с изображением мусора, перевернутые вниз картинками. Игроки по очереди берут карточки, называют предмет, изображенный на ней, и определяют из какого материала он сделан, игрок должен классифицировать мусор и прикрепить его к определенному мусорному контейнеру, остальные игроки следят за привольностью выполнения задания.

Игра №3. Каждый игрок выбирает себе по мусорному контейнеру, все карточки с изображением мусора раскладываются в середине в хаотичном порядке картинкой вверх. Каждый игрок по очереди берет карточку, которая ему подходит и прикрепляет к своему контейнеру (то есть сортированный мусор (карточки) должны соответствовать классификации и цвету мусорной корзины, находящейся у игрока). Тот игрок, который правильно и первым соберёт мусор в свою корзину, побеждает.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Реализация данного пособия сближает всех детей и воспитателя. У детей расширяется кругозор, совершенствуется мыслительная деятельность. Применение данного дидактического пособия поможет обеспечить организацию образовательной деятельности с широким использованием современных педагогических технологий по развитию детей дошкольного возраста.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. О. А. Соломенникова *«Ознакомление с природой в детском саду»*. Средняя группа. – М.
2. О. А. Соломенникова *«Ознакомление с природой в детском саду»*. Старшая группа. – М.
3. С. Н. Николаева Парциальная программа *«Юный эколог»*. Система работы в старшей группе детского сада. – М.
4. Аксёнова, З. Ф. *Войди в природу другом. Экологическое воспитание дошкольников*. – Москва.
5. Егоренков, Л. И. *Экологическое воспитание дошкольников и младших школьников: Пособие для родителей, педагогов и воспитателей детских дошкольных учреждений, учителей начальных классов*. — Москва.

Рецензия

на дидактическое пособие по познавательному развитию
«Весёлая математика» воспитателя Комендант Инны Викторовны
МБДОУ ДС КВ №39 пгт Ильского МО Северский район

Представленное к рецензии дидактическое пособие, предназначено для детей дошкольного возраста.

Автор обращает внимание на то, что дидактическая игра и игровые упражнения с использованием наглядного материала (схем, карточек, моделей, предметов) вызывают у детей интерес, облегчают и ускоряют процесс запоминания, формируют приемы работы с памятью и мышлением, которые в наглядной и доступной форме помогают детям запомнить сложный материал.

Актуальность пособия в том, что занимательность математическому материалу придают игровые элементы, содержащиеся в каждой задаче, логическом упражнении, развлечении. Включение занимательного материала в образовательную деятельность по формированию элементарных математических представлений позволяет удерживать интерес детей к занятию, и это создает условия для повышения эмоционального отношения к содержанию учебного материала, обеспечивает его доступность и осознанность.

Данное пособие представлено в виде папки-раскладушки, в которой подобран и систематизирован материал по формированию элементарных математических представлений в виде «кейсов» – это такие игры как «Подбери геометрическую фигуру», «Найди для бабочки цветок», «Весёлые пчёлки», «Рассади пассажиров», «Числовой ряд», «Круги Луллия», «Части и целое», «Танграм», «Колумбово яйцо», «Числовые сказки», пазлы, лото.

Дидактическое пособие имеет практическую направленность, апробировано и включено в развивающую предметно-пространственную среду МБДОУ ДС КВ №39. В результате использования наглядно - дидактического пособия у детей повышается уровень математических представлений, вырабатывается интерес к самому процессу познания математики. Дети самостоятельно находят способы решения познавательных задач, стремятся к достижению поставленной цели, преодолевают трудности, умеют переносить усвоенный опыт в новые ситуации.

Рецензируемое дидактическое пособие «Весёлая математика» соответствует Федеральным государственным образовательным стандартам к организации и содержанию воспитательно-образовательного процесса в дошкольных организациях.

Данное пособие актуально для системы дошкольного образования. Рекомендуются в работе воспитателей и педагогов на индивидуальных и

подгрупповых занятиях с детьми, а так же в процессе непринуждённой игры закреплять знания, полученных на занятиях.

24.11.2019г.

Методист МКУ МО
Северский район «ИМЦ»



Е.А. Фисай

Подпись удостоверяю
Руководитель МКУ МО
Северский район «ИМЦ»



Е.В. Ганина

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №39 поселка городского типа Ильский
муниципального образования Северский район

**ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ПО ПОЗНАВАТЕЛЬНОМУ
РАЗВИТИЮ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЯ ДЕТСКОГО САДА
«ВЕСЕЛАЯ МАТЕМАТИКА»**



Разработано:

Воспитателем МБДОУ ДС КВ №39
пгт Ильский МО Северский район
Комендант И.В.

2019г.

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---------------------------------------|----|
| Аннотация..... | 3 |
| Введение..... | 4 |
| Актуальность..... | 5 |
| Новизна..... | 5 |
| Основная часть..... | 6 |
| Заключение | 17 |
| Список использованной литературы..... | 20 |

АННОТАЦИЯ

Математический кейс - это универсальное пособие, который включает в себя серию дидактических игр и заданий для детей, отвечающий современным требованиям организации предметно – пространственной развивающей среды в условиях реализации ФГОС дошкольного образования. Дидактическое пособие – это яркая, красочная, интерактивная папка с кармашками, вкладками и подвижными деталями, в которой помещены материалы по теме. Это новейший способ организации развивающей и игровой деятельности с дошкольниками. Это игра, творчество, познание и исследование нового, повторение и закрепление изученного, систематизация знаний и просто интересный вид совместной деятельности педагога, детей и родителей воспитанников. Пособие помогает осуществить триединый подход к обучению: услышу, увижу, сделаю. Увлекательные, развивающие, математические игры создают у дошкольников интерес к решению умственных задач. Игры с кейсом развивают речь, память, внимание, мышление, математические способности, логику, которые необходимы для дальнейшего обучения детей в школе.

ВВЕДЕНИЕ

Современные дети живут и развиваются в эпоху информатизации и компьютеризации. В условиях быстро меняющейся жизни от человека требуется не только владение знаниями, но и в первую очередь умение добывать эти знания самому и оперировать ими, мыслить самостоятельно и творчески. Традиционный (информационный) метод обучения, который ещё присутствует в отечественной образовательной системе, не стимулирует в достаточной мере развитие познавательных процессов и способностей.

Такие педагоги и психологи, как А.К. Бондаренко, Н.И. Соколенко считают актуальной проблему недостаточного использования дидактических игр в развитии дошкольников. По утверждению ряда исследователей, дети, лишённые совместной игровой деятельности со сверстниками, вырастают с низким уровнем самооценки, притязания и самоуважения. Поэтому перед педагогом стоит задача организовать работу с детьми так, чтобы детские взаимоотношения в процессе проведения дидактических игр складывались положительно.

Одним из средств воспитания и обучения дошкольников является совместная деятельность в игре, где дети активно общаются, взаимодействуют в процессе распределения обязанностей, выполнения самих игровых действий, обсуждения результатов. В различных видах дидактических игр содержатся истоки раннего выявления способностей, нравственных качеств личности.

Наглядно - дидактическое пособие «Весёлая математика» предназначено для ознакомления ребенка в осваивание счёта; для формирования понятия единичности и множественности; для осваивания величины, формы; ориентировки в пространстве; временные представления; сравнении числа «больше-меньше»; порядковый, прямой и обратный счет.

Пособие очень разнообразно, применение в каждом случае зависит от: конкретного содержания учебного материала (например, научить детей различать понятия один - много, столько же). Для этого также требуются яркие и запоминающиеся пособия. Чтобы ребенок лучше запомнил изучаемую информацию и усвоил ее, требуется привлечь его внимание. Именно наглядность позволяет привлечь внимание ребенка, обеспечивает сосредоточенность, что в свою очередь позволяет ему легче усваивать материал и лучше его запоминать. Наглядность пособий воздействует не только на память. Благодаря яркости образов ребенок создает аналогии, которые понятны конкретно для него.

Оно привлекает детей своей яркостью и разнообразием, интересными играми. Игровая деятельность во время образовательной работы способствует мотивации детей к познанию, закреплению учебного материала, является способом формирования практических навыков и умений дошкольников. Включение этих игр в занятие внесет разнообразие и снизит утомляемость детей.

Актуальность пособия заключается в необходимости поиска новых подходов к взаимодействию с воспитанниками, внедрения в образовательную деятельность новых средств обучения в рамках реализации ФГОС дошкольного образования. Одним из таких средств обучения современных дошкольников является пособие.

Новизна: дидактического пособия заключается в том, что использование обеспечивает усовершенствование форм и методов формирования элементарных математических представлений детей, посредством использования современных технологий, в частности пособия для занимательного материала образовательно - воспитательной деятельности. Стимулирует детей на активный поиск новых знаний, предоставляет ребенку возможность для оптимального самовыражения через осуществление права выбора, создание ситуаций для проявления креативности.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Данное пособие представлено в виде папки – раскладушки, в которой подобран и систематизирован материал по формированию элементарных математических представлений в виде «кейсов». Часть данного пособия изготавливала из фотобумаги, ламинирующей бумаги, которая достаточно прочная, что не мало важно в детском саду. Необходимые карточки – схемы закреплены на кольцах, которые легко отсоединяются, чтобы удобно было использовать. Другая часть деталей к игре танграм, Колумбовое яйцо, сделаны из фиомирана (пористой резины). Числовые сказки изготовлены из габардина и фланели, детали крепятся на лепучки.

В кейс входят, это такие игры как:

«Подбери геометрические фигуру»

Цель: формировать знания детей о геометрических фигурах, цвете предметов.

Ход игры: 1 вариант. Педагог показывает по очереди все фигуры, обводит их пальцем и спрашивает, как они называются. Потом просит детей обвести пальцем свои фигуры, нарисованные на карточках (*контуры*). После этого, предложить детям накладывать фигуры на контуры и спрятать колобка от лисы.

В конце игры воспитатель подводит итог, что дети научились подбирать фигуры по форме. Просит назвать их.



Игра «Найди для бабочки цветок»

Цель: уметь видеть две одинаковые геометрические фигуры вместе и находить пару. Развивать мышление, речь, воображение, внимание, память.

Развивает у ребенка мелкую моторику, внимание, умение различать основные геометрические фигуры.

Ход игры. Воспитатель. Помогите, пожалуйста, найти каждой бабочке свой домик. Посмотрите, сколько на поляне цветов? Сколько летает бабочек? Какие геометрические фигуры на крыльях у бабочек и цветов? Ребята вы должны на каждый цветок посадить по одной бабочке в соответствии с геометрической фигурой.



Игра «Веселые пчелки»

Цель: развитие координации движений руки; развитие ориентирования на плоскости (на игровом поле); обучение количественному счету; обучение порядковому счету.

Ход игры:

Пчёлки располагаются на игровом поле.

Задание 1. «Помоги пчелкам залететь в улей(координация движений руки). Воспитатель располагает пчёл на игровом поле. Даёт задание ребёнку: помоги залететь в улей двум пчёлкам, которые находятся в верхнем левом углу, и т. п.

Задание 2. «Каждой пчёлке - своё место» (ориентировка на плоскости)

Задание 3. «Пора домой» (количественный счёт) количество пчёл расположены на игровом поле хаотично. Пчёлы собрали нектар и полетели домой. Помоги пчелкам залететь в улей и посчитай их. Ребёнок помогает залететь пчелам в улей и считает их.

Задание 4. «Пчелки сели отдохнуть» (порядковый счёт). На ветке расположено n -ое количество пчёл. Помоги залететь в улей второй, третьей, шестой и т. д. пчеле. Задание можно усложнить: помоги второй по счету пчёлке залететь в улей справа (с левой) стороны.



Игра «Рассади пассажиров»

Цель: развитие у детей, математических способностей, внимания и зрительной памяти, мелкой моторики рук и логического мышления; развитие навыка классифицировать предметы по группам по определенным признакам;

Хода игры. Ребенку (*детям*) предлагается решить проблемную ситуацию: на вокзале случилась неприятность – налетел ураган! Подул сильный ветер, оторвал все номера от вагонов поезда, вырвал из рук пассажиров билеты на проезд и перевернул грузовой вагон с багажом, все чемоданы рассыпались и перепутались. Давайте поможем пассажирам разобраться где чей вагон,

Рассади пассажиров по вагонам.

Пассажиры, помнят, что было изображено на билете (*карточка в руке с изображением предмета*), но не помнят количество. Помоги каждому пассажиру подобрать свой билет.

Посади каждого пассажира в свой вагон



Игра «Числовой ряд»

Цель: совершенствование умения считать в пределах 10.

Ход игры. Воспитатель показывает числовые домики и жильцов (предметные картинки) объясняет, что нужно заселить в числовые домики жильцов. А сколько жильцом можно поселить вам покажет цифра на крыше дома. После выполнения дети по очереди считают своих жильцов.

Закрепление навыков порядкового счета:

Игра «Который по счёту?»

Цель: закрепление навыков порядкового счета.

Ход игры. Воспитатель показывает детям веер, состоящий из 9 разноцветных лепестков и предлагает посчитать их. Затем обращает внимание на то, что лепестки разного цвета, и дает задание посчитать их по порядку.

Воспитатель дает детям задание: «Запомните расположение лепестков и закройте глаза». В это время он убирает один лепесток. Дети открывают глаза и определяют, какого лепестка не хватает и где он был расположен (который по счету).

Игра повторяется 2–3 раза. Каждый раз порядок лепестков восстанавливается.

Игра «Угадай, что изменилось»

Цель: развивать память, внимание; закрепление навыков порядкового счета.

Ход игры. На стол ставится несколько небольших игрушек или других предметов, хорошо знакомых детям. Воспитатель предлагает играющим запомнить, что и в каком порядке стоит на столе. Затем предложить детям отвернуться, а в это время воспитатель меняет местами несколько игрушек и предлагает ребятам отгадать, что изменилось на столе. За каждый правильный ответ ведущий вручает фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше всех фишек.

Игра «Исправь ошибку»

Цель: развивать память, внимание; закрепление навыков порядкового счета.

Ход игры. Воспитатель вместе с детьми рассматривает карточки и говорит «Числа забыли свои места и перепутались. Исправьте ошибки. Помогите каждому числу встать на своё место. Расставьте их по порядку от меньшего к большему, от 1 до 7 (каждый ребенок индивидуально выкладывает числовой ряд при помощи бумажных цифр от 1 до 7).

Игра «Встань на свое место»

Цель: закрепление навыков порядкового счета, развивать мелкую моторику.
 Ход игры. Дети становятся в ряд, руки за спиной, перед ними десять стульев. Воспитатель раздает всем карточки. Дети пересчитывают пуговицы, запоминают их число. По сигналу ведущего: «Числа! Встаньте по порядку!» каждый из играющих становится за стульчиком, порядковый номер которого соответствует числу пуговиц на его карточке. Играющие показывают карточки и воспитатель проверяет, правильно ли они заняли свои места. Дети меняются карточками. Игра продолжается.

Игра «Найди соседей числа»

Цель: формирование понимания отношений рядом стоящих чисел в пределах 10.

Ход игры. Воспитатель ставит карточки с цифрами 2, 5, 8 и предлагает детям определить соседей этих чисел, найти соответствующие карточки и вставить их в пустые окошки. Воспитатель выясняет: «Какие числа стали соседями числа два (пять, восемь). Какое число предыдущее (последующее) к числу два, пять, восемь» (Дети обосновывают свой ответ.)



Дидактические игры с кругами Луллия

В XIII веке французский философ Раймунд Луллий создал бумажную машину виде бумажных кругов, построенных по троичной логике – кольца Луллия. Впоследствии авторы технологии ТРИЗ признали их очень

эффективным. Простота конструкции позволяет изготовить их своими руками и использовать в детском саду, как в организованной, так и самостоятельной образовательной деятельности детей.

Цель: развивать у детей на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и на вычитание.

- закрепить состав числа из двух меньших чисел;
- учить называть последующее и предыдущее число к названному или обозначенному цифрой, определять пропущенное число;
- учить распознавать геометрические фигуры независимо от их пространственного положения;
- развивать у детей геометрическую зоркость: умение анализировать и сравнивать предметы по форме, находить предметы одинаковой и разной формы.

Игра «Подбери цифре количество предметов»

Цель: формировать элементарные математические представления, упражнять соотносить цифру и количество предметов в пределах 5-ти; развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенную цифру на 1 круге, правильно назвать её, затем подобрать картинку на 2 круге, количество предметов на которой соответствует этой цифре.

Игры с элементом случайности в установке колец

В этих играх дети одновременно раскручивают оба кольца. Ответ ребенка зависит от того, какая комбинация выпадет в окошке. В таком варианте игр любая картинка 1-го кольца сочетается с любой картинкой 2-го кольца и наоборот. Именно из-за элемента случайности в установке картинок эти игры больше нравятся детям. Если каждое ваше кольцо имеет 8 картинок, то возможны 64 комбинации!



Игра «Танграм»

Цель: упражнять детей в умении осуществлять поисковые действия умственного и практического плана. Создавать в воображении новые образы на основе восприятия схематических изображений.

Ход игры. Для того, чтобы детям было понятно, как складывать ту или иную фигуру, подобраны цветные образцы этих фигур. Каждая фигура состоит из 7 плоскостных геометрических фигур: из 5 треугольников, 1 параллелограмма, 1 квадрата. Для каждой фигуры есть по 7 плоскостных геометрических фигур. Затем детям дается задание: «Составьте по образцу фигуру – картинку, подобрав нужные детали. Назовите получившуюся картину».



Игра «Колумбовое яйцо»

«Логические цепочки»

Цель: закрепить знания детей о геометрических фигурах; развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать ее; познакомить с понятием «головоломка».

Ход игры: рассмотреть с детьми каждую деталь, обратить внимание на то, что у некоторых деталей все стороны прямые, а у некоторых имеются криволинейные стороны. С помощью этих фигур можно выкладывать логические цепочки.

Например: Пусть Ребенок внимательно посмотрит на то, как расположены фигурки и продолжит логическую цепочку, используя оставшиеся фигурки. Задания к логическим цепочкам можно изменять.

догадаться, какие фигурки исчезли. Затем можно поменяться ролями. Количество убранных фигурок можно постепенно увеличивать.

Игра «Придумай и дорисуй»

Цель: развитие воображения, фантазии; закрепить понятие «симметрия».

Ход игры. Предложить детям придумать, на что похожа каждая из деталей (точнее, на изображение чего она похожа, поскольку деталь плоская). Попросить подобрать деталь для изображения какого-либо объекта: горки, крыла бабочки, спинки жука, клюва птицы, носа, паруса... Пусть каждый обведет фигурку карандашом, дорисует недостающее: к клюву – птицу, к парусу – лодочку, к крылу – бабочку...

Игра «Собери картинку»

Цель: упражнять детей в самостоятельном решении задач; развивать творческое воображение.

Ход игры. Попробовать собрать «картинку» из 3-4-х деталей головоломки: дать детям детали, необходимые для собирания картинки, и предложить: «Подумай, как из этих частей можно собрать...» (уточку, рыбку, качели, лодочку). Приведенные картинки лучше не показывать детям, а помочь увидеть в данных ему деталях характерные части образа: клюв уточки, спинку рыбки... Если ребенок не справляется предложить ему рассмотреть контурно-силуэтное изображения этих фигур.

Игра «Колобок»

Цель: развитие у детей сенсорных умений и способностей, аналитического восприятия; овладеть умением анализировать способ расположения частей.

Ход игры. рассказать русскую народную сказку «Курочка Ряба». Предложить детям собрать скорлупки разбитого яйца (тем самым утешить бабу и деда), соединив детали в круг.

Игра «Бабушка»

Цель: развитие логического и образного мышления; учить составлять изображение фигуры наложением на образец.

Ход игры. Рассказать детям о правилах игры: при составлении фигур-силуэтов использовать все части, присоединяя плотно одну к другой, не накладывая одну часть на другую.

У мамы - работа, у папы - работа.

У них для меня остается суббота.

А бабушка дома - всегда.

Она не ругает меня никогда!
 Усадит, накормит: "Да ты не спеши!
 Ну что там стряслось у тебя, расскажи?"
 Я говорю, а бабушка не перебивает.
 По крупинкам гречку сидит перебирает...
 Нам хорошо вот так вдвоем,
 И дом без бабушки - не дом. (А. Барто)

Пусть дети попробуют, выбрав нужные детали, собрать картинку наложением на образец, где прорисовано расположение деталей головоломки.

Игра «Петух»

Цель: учить детей предположительно рассказывать способ расположения частей в составляемой фигуре, планировать ход составления; закрепить умение составлять изображение фигуры наложением на образец; развивать память.

Ход игры: Как – то хвастался петух:

- У меня отличный слух,
 Ни козе, ни индюку,
 Ни корове, ни быку

Так не спеть: «Ку-ка-ре-ку!» (М.Дружинина)

Предложить детям, выбрав нужные детали, собрать картинку наложением на образец, где прорисовано расположение деталей головоломки.

В ходе работы дети высказывают предположения о способе размещения частей фигур, подвергая его в дальнейшем практической проверке.

Игра «Индюк»

Цель: учить детей предположительно рассказывать способ расположения частей в составляемой фигуре, планировать ход составления; закрепить умение составлять изображение фигуры наложением на образец; развивать умение анализировать простые изображения, выделять в них геометрические формы.

Ход игры. Вот индюк нарядный, весь такой он ладный,

У большого индюка все расписаны бока.

Всех нарядом удивил, крылья важно распустил.

Посмотрите, пышный хвост у него совсем не прост,

Точно солнечный цветок. А высокий гребешок,

Краской яркою горя, как корона у царя.

Индюк сказочно красив, он напыщен, горделив.

Смотрит свысока вокруг, птица важная — индюк.

Пусть дети попробуют, выбрав нужные детали, собрать картинку наложением на образец, где прорисовано расположение деталей головоломки.

Игра «Черепаша»

Цель: учить составлять изображение черепахи по контурному образцу; развивать память детей; учить детей рассказывать о предполагаемом способе размещения частей в составляемой фигуре, планировать ход действий.

Ход игры. До болота идти далеко, до болота идти нелегко.

«Вот камень лежит у дороги, присядем и вытянем ноги».

И на камень лягушки кладут узелок:

«Хорошо бы у камня прилечь на часок!»

Вдруг на ноги камень вскочил и за ноги их ухватил.

И они закричали от страха:

«Это – ЧЕ! Это – РЕ! Это – ПАХА!

Это – Чечере! Папа! Папаха!» (К.И.Чуковский)

В ходе работы дети высказывают предположения о способе размещения частей фигур, подвергая его в дальнейшем практической проверке. Дети собирают картинки рядом с их контурным изображением.

Игра «Пеликан»

Цель: учить составлять изображение пеликана по контурному образцу; развивать у детей сенсорные умения; учить детей рассказывать о предполагаемом способе размещения частей в составляемой фигуре, планировать ход действий.

Ход занятия. Кто из птиц с ведром воды,

Может выйти из воды?

Ну, а если постараться,

Может и с двумя подняться.

Кто же эти великаны?

Ну, конечно... (пеликаны)

В ходе работы дети высказывают предположения о способе размещения частей фигур, подвергая его в дальнейшем практической проверке. Дети собирают картинки рядом с их контурным изображением.

Игра «Черепашка, пеликан» (продолжение)

Цель: развитие зрительно-моторной координации; учить составлять предмет по силуэту и по памяти; учить детей рассказывать о предполагаемом способе размещения частей в составляемой фигуре, планировать ход действий.

Ход игры. В ходе работы дети высказывают предположения о способе размещения частей фигур (из каких частей может состоять голова, шея, лапы птиц), подвергая их в дальнейшем практической проверке (прикладывая различные элементы головоломки, ища правильный результат). Дети собирают картинки по памяти. Детям, которые затрудняются справиться с заданием, предложить составить птиц рядом с их контурным изображением.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Дидактическое пособие представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: оно является и игровым методом обучения детей, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством познавательного и речевого развития ребенка.

Играя с развивающим пособием «Весёлая математика», у детей вырабатываются навыки быстрого произвольного переключения внимания, повышается уровень наглядно-действенного мышления и зрительного восприятия. Педагоги и психологи подчёркивают, что необходимо добиваться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребёнка, служила формированию его способностей.

Благодаря этому пособию, каждый ребёнок самостоятельно, в зависимости от индивидуальности и интересов, может придумывать множество вариантов математических игр и задач и находить их решение.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аванесов, В.Н. Дидактическая игра как форма организации обучения в детском саду // Умственное воспитание дошкольника / под ред. Н.Н. Подьякова. - М.
2. Белошистая А.В. Формирование и развитие математических способностей дошкольников. - М.: ВЛАДОС, Блехер Ф. Развитие первоначальных математических представлений у детей дошкольного возраста // «Дошкольное воспитание»
3. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. - М., Просвещение, Веракса, Н.С. Формирование единых временно-пространственных представлений. /
4. Водопьянов, Е.Н. Формирование начальных геометрических понятий у дошкольников. / Е. Н. Водопьянов.
5. Козлова В.А. Дидактические игры по математике для дошкольников. В 3-х книгах + методика Серия: Дошкольное воспитание и обучение. М., 1996г.



ФОНД 21 ВЕКА

[Фонд Образовательной и Научной Деятельности 21 века]

ВСЕРОССИЙСКОЕ СЕТЕВОЕ ИЗДАНИЕ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ И УЧАЩИХСЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ

ДИПЛОМ

ПОБЕДИТЕЛЯ

III степени

ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС
«ЛУЧШИЙ ПЕРСОНАЛЬНЫЙ САЙТ ПЕДАГОГА – 2020»

награждается

Воспитатель, МБДОУ ДСКВ № 39

Краснодарский край, Северский район, пгт. Ильский

Командант Инна Викторовна

ЗА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ-ПРОЕКТ:

Сайт воспитателя:

<https://nsportal.ru/komendant-inna-viktorovna>

Материал находится в открытом доступе по адресу:

<https://fond21veka.ru/publication/12/23/193508/>

Серия С №193508 1 июня 2020г.

Приказ №43 Р от 31.08.2020 г.
ПРЕДСЕДАТЕЛЬ КОНКУРСНОЙ КОМИССИИ
Ведущий эксперт СМИ-издания «ФОНД21ВЕКА»

Т.Г.Гильмиева

www.fond21veka.ru

дата проведения конкурса:
с 11.05.20 по 27.08.20



Лицензия № 08928 от 28 января 2019 г.

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

231201534801

Комендант Инна Викторовна

с 06 июня 2023 г. по 16 июня 2023 г.

прошел(а) повышение квалификации
в ООО «Межрегиональная Академия Профессионального Роста»
(ООО «МАПР»)

по программе: «Внедрение Федеральной образовательной
программы дошкольного образования в условиях
реализации ФГОС»

в объёме 72 часа



Директор
Секретарь

К.С. Федоров

И.В. Сурнина

номер 645

Краснодар 2023г.

Российская Федерация
ФЕДЕРАЦИЯ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ
образовательная платформа
«Университет Просвещения РФ»
ООО "Федерация развития образования"
Лицензия № 4734 от 10.03.2021 г.

УДОСТОВЕРЕНИЕ
о повышении квалификации
0000032739 10340

Документ о квалификации
Регистрационный номер
363273910340



г. Брянск
Дата выдачи 23.06.2022г.

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что
Командант Инна Викторовна

прошел(ла) обучение

в ООО "Федерация развития образования"
по программе дополнительного
профессионального образования
(повышение квалификации)

*«Организация работы с родителями в дошкольном
образовании в контексте новой концепции Минпросвещения
2022»
в объеме 144 часа*

Ректор



Филичев С.В.

Секретарь учебной части

Комшина Ю.С.

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Удостоверение является документом установленного образца о повышении квалификации



**УДОСТОВЕРЕНИЕ
О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ**

590400045874

Документ о квалификации

*Легитимность данного документа определяется лицензией на образовательную деятельность серия **59 Л01** № **0003895***

Регистрационный номер

41818

Город
Пермь

Дата выдачи
21 сентября 2020

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

**Комендант
Инна Викторовна**

с 25 августа 2020 по 21 сентября 2020
прошел(а) повышение квалификации в (на)

АНО ДПО «ОЦ Каменный город»

по программе: «Основы преподавания финансовой грамотности в дошкольных образовательных учреждениях»

с объеме 72 часов

за время обучения сдал(а) экзамены и зачеты по основным дисциплинам программы

| Наименование | Объем | Оценка |
|--------------|-------|--------|
|--------------|-------|--------|



Руководитель

Секретарь

Брехач Р.А.

Аристова А.А.