

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад
общеразвивающего вида № 6

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
«ДИДАКТИЧЕСКИЙ ПАРОВОЗИК:
ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ»
ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**



**Подготовили воспитатели:
Ганина М.С., Чернышова С.Е.**

станция Кушевская Краснодарский край 2022 год

Методическая разработка
«Дидактический паровозик: домашние животные»
(младший, средний, старший дошкольный возраст).

Подготовили воспитатели МБДОУ д/с ОВ 6

Ганина М.С, Чернышова С.Е.

«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития.

Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка выливается живительный поток представлений, понятий.

Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»

В.А. Сухомлинский

Дидактические игры широко распространены в системе дошкольного воспитания; они известны как игры обучающего характера или игры с правилами, но обучающая задача в них не выступает прямо, а скрыта от играющих детей, для которых на первом плане оказывается игровая задача.

На характер игрового действия влияет дидактический материал и дидактическая игрушка. Дошкольники постигают способ игрового действия, упражняясь в действии с игрушками-вкладышами (матрешки), сборными игрушками (пирамидки, башенки), устройство которых само подсказывает правильный порядок действия; можно пользоваться бросовым и природным материалом, но его дети могут легко сломать, помять.

Данная разработка представляет собой картонный паровозик, с игровыми полями-вагончиками и ковровым конструктором. Фигурки животных детально и точно вырезаны, хорошо и легко прилипают и снова отлипают от игрового поля; проклейка и разрисовка осуществлялась вручную, плотность ковролина достаточная для того, чтобы не позволять деталям портиться, рваться.

Актуальность: известно, развитие ощущений и восприятий создает необходимые предпосылки для возникновения всех других, более сложных познавательных процессов (памяти, воображения, мышления, речи).

В игровой деятельности происходит наиболее интенсивное развитие всех образовательных и воспитательных функций, поэтому в образовательный процесс всегда насыщены дидактическими играми, упражнениями которые обеспечивают накопление представлений о домашних животных.

Практическая значимость и новизна данной разработки в ее вариативности, в возможности решить широкий круг задач, используя одну игру «Дидактический паровозик: домашние животные». Разноцветный паровозик помогает создать игровую мотивацию у детей, поддерживает их интерес во время выполнения заданий.

Цель данного пособия: формирование и улучшение знаний детей о домашних питомцах, их детенышах, об особенностях жизни.

Задачи:

- расширение представлений о взрослой домашней живности и детенышах, о внешнем виде, поведенческих особенностях, питании, приносимой пользе;
- совершенствование способности анализировать, логически мыслить, сравнивать, выявлять сходства и различия;
- развитие речевых навыков, обогащение словарного запаса;
- закрепление навыков счета;
- формирование и закрепление художественно-графических навыков;
- воспитание заботливого отношения к домашним питомцам.

Играя, мы расширяем знания ребенка о домашних животных, птицах, выполняя лексико-грамматические задания развиваем словарь, связную речь, память, внимание. Разнообразный мир домашних животных пробуждает у детей живой интерес, любознательность, стимулирует к игровой и

художественно-творческой деятельности. Однако далеко не все может быть понято детьми при самостоятельном общении с животными, не всегда при этом формируется правильное отношение к ним. Чтобы успешно решать эту проблему, воспитатель должен иметь определенный запас естественнонаучных знаний: элементарные знания в области биологии и физиологии животных, о том, как правильно ухаживать за ними. Осознанное, правильное отношение ребенка к братьям меньшим вырабатывается при условии тесного контакта с ними и различных форм взаимодействия с животными. В дошкольных учреждениях процесс познания и накопления чувственного опыта по отношению к животному миру регулируется целенаправленной педагогической работой. Учитывая сензитивность дошкольного детства, очень важно своевременно начать ее, в таком случае дети будут полноценно накапливать необходимую информацию и расширять свой кругозор, а дидактические игры будут способствовать реализации данной задачи.

При подготовке данного дидактического пособия мы ориентировались на принципы безопасности, доступности используемых материалов. Пособие позволяет предложить детям множество игр и их вариантов. Остановимся подробнее на некоторых из них.

Дидактические игры для младшего возраста.

«Узнайте животного по описанию».

Цель: совершенствовать знания детей о домашних животных; учить находить картинки по описанию; развивать внимательность, память, мышление.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям найти то животное, которое он опишет.

Воспитатель: «Это животное имеет голову, ушки, острые зубы, туловище, ноги, хвост. Она охраняет дом, любит грызть кости».

Ребенок находит фигурку с собакой, показывает ее детям, а дети знаками отвечают: согласны они или нет.

«Кто что ест».

Цель: закреплять знания детей о домашних животных (что они едят) развивать мышление, внимание, память, воспитывать желание заботиться о домашних животных.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям «покормить» животных во дворе у бабушки. Воспитатель вызывает детей парами. Один ребенок называет животное и выставляет его, а второй рассказывает, что оно ест.

«Кто как кричит».

Цель: развивать умение детей узнавать голоса животных; воспитывать желание заботиться о животных.

Ход игры:

Воспитатель выкладывает фигурки на стол, спрашивает: кто это, где живет, как кричит.

«Животные и их малыши».

Цель: учить детей находить малышей домашних животных и называть их; развивать память, речь, внимание.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям помочь домашним животными. Необходимо найти малышей, которые потерялись. Дети работают парами. Один ребенок берет животное, второй ищет. Дети должны назвать животное и его детеныша.

«Кто где стоит».

Цель: учить детей ориентироваться в пространстве; понимать понятие «влево», «вправо», «у», «перед», «за», «наверху»; развивать мышление, память.

Ход игры:

Воспитатель выкладывает фигурки с изображением животных и их детенышей и предлагает детям назвать их (собака и щенок, кошка и котенок, корова и теленок т.п.).

Дидактические игры для среднего возраста

«Кто как кричит?»

Цель: образование глаголов от звукоподражательных слов.

Ход игры:

- Вспомните, как подает голос поросенок?
- Хрю – хрю
- Что он делает?
- Хрюкает.
- Как подает голос котенок?
- Мяукает?

Можно использовать стихотворение Чуковского «Путаница».

«Какая бывает собака?»

Можно попросить ребенка представить себе собаку и рассказать о ней как можно больше: какая у нее шерсть, что она любит есть, какой формы у нее хвост и ушки, какой у нее характер и т.д. Дети называют предложения по очереди.

«Назови семью».

Цель: закрепить знания детей о домашних животных и их детенышах.

Он – кот, она – кошка, детеныш(и) – котенок (котята).

Он – конь, она – лошадь, детеныш(и) – жеребенок (жеребята).

«Кто кем был?».

Цель: расширять и активизировать словарный запас. Учить образовывать форму творительного падежа имен существительных. Закреплять название детенышей животных.

– Кем был бык? – Бык был теленком.

– Кем был пес? – Пес был щенком.

«Отгадай, кто это?»

Цель: учить подбирать предмет к действию.

(Взрослый загадывает загадку, а ребенок её отгадывает.)

Сторожит, грызет, лает? -

Хрюкает, роет? -

Ржет, бегаёт, скачет? -

Мяукает, лакает, царапается? -

Мычит, жуёт, ходит? -

(Затем аналогичные загадки загадывает ребенок.)

«Какую пользу приношу»

Цель: закрепить знания о домашних животных, какую пользу они приносят человеку.

Ход игры:

Воспитатель называет домашнее животное, ребенок выбирает фигурку; говорит, какую оно приносит пользу. Правильно ответившему ребенку дается фишка. В конце игры фишки подсчитываются, называется победитель.

Дидактические игры для старшего возраста

«Кто что любит?»

Всыпем зерен петушку, бросим косточку Дружку,

Кролику – листок капусты, а корове – травки.

Мышке мы оставим корку, пойло вынесем теленку.

Сварим каши всем цыплятам, яблоко дадим ежатам,

Отнесем овса коню, нарвем овцам лебеду.

Молока дадим мышке, купим шоколад Алешке.

«Кто как голос подает?»

Лает громко пес лохматый, во дворе свистят ребята,

Жук над головой жужжит, телка рыжая мычит,

Прочирикал воробей песенку про сто червей.

Промурлыкал в кресле кот, а в лесу медведь ревет.
Квакает в лесу лягушка, на суку кричит кукушка,
В луже хрюкает свинья, собралась ее семья.
Кукарекает петух, в дудочку дудит пастух.
Конь неудержимо ржет, рыба голос бережет.
На лугу мычит корова, воет волк в овраге строго,
Белый гусь гогочет, Оленька хохочет.

«У кого кто есть?»

У верблюда есть горбатый верблюжонок.
У серой мышки – маленький мышонок.
У кошки – пушистые котята,
У белки – рыжие бельчата.
У крольчихи – пуховые крольчата,
У собаки – шаловливые щенята,
У коровы – ласковый теленок,
У свиньи – веселый поросенок,
У лошади есть жеребенок,
У козы – смешной козленок,
У овцы – кудрявые ягнята,
А у мамы – конопатые ребята.

«Назови семью».

Он – кот, она – кошка, детеныш(и) – котенок (котята).
Он – конь, она – лошадь, детеныш(и) – жеребенок, (жеребята).

«Кто где живет»

Корова живет в коровнике, свинья – в свинарнике, лошадь –... , (собака).

«Отгадай, кто это?»

(Взрослый загадывает загадку, а ребенок ее отгадывает),
Сторожит, грызет, лает? –
Хрюкает, роет? –

Ржет, бегают, скачет? –

Мяукает, лакает, царапается? –

Мычит, жует, ходит? –

(Затем аналогичные загадки загадывает ребенок.)

«Чей хвост, чье туловище, чья голова, чьи уши?»

Хвост (чей?) – кошачий

Туловище (чье?) – кошачье

Голова (чья?) – кошачья

Таким образом, спектр игр с использованием пособия достаточно широк, что позволит педагогам расширять знания детей о домашних животных, птицах, развивать словарь, связную речь, память, внимание. Разнообразный мир домашних животных пробуждает у детей живой интерес, любознательность, стимулирует к игровой и художественно-творческой деятельности.

Используя данное пособие, педагог может самостоятельно варьировать области его применения, а также видоизменять предложенные игры в зависимости от образовательной задачи.