

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад общеразвивающего вида № 25
станции Кавказская муниципального образования Кавказский район

**Методическое пособие
Планшеты «По ознакомлению с
окружающим миром».**

**Подготовила воспитатель:
Жмака Т.В.**

Кавказская 2019 г.

Предисловие.

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности» -

В. А. Сухомлинский.

Маленькие дети играют всегда и везде. Это ведущий вид деятельности дошкольников. Чтобы игра не только радовала, но и обучала ребёнка, создаются специальные пособия. Дидактические игры позволяют развивать, воспитывать и обучать ребёнка во время его естественной деятельности. Для создания обучающей игры требуются специальные разработки, в том числе дидактические материалы.

Правильно подобранные дидактические материалы служат воспитателю подспорьем. Они призваны помочь педагогу развить способности ребёнка и научить чему-то новому. Такие материалы должны органично вписываться в интерьер группы, дополняя и расширяя возможности воспитателя, создавая атмосферу, в которой дошкольнику хочется играть и узнавать что-то новое.

Введение.

Дида́ктика (древне-греческий: «поучающий») — раздел педагогики и теории образования, изучающий проблемы обучения. Раскрывает закономерности усвоения знаний, умений и навыков и формирования убеждений, определяет объём и структуру содержания образования.

Ввел термин «дидактика» немецкий педагог **Вольфганг Ратке**, обозначая им искусство обучения.

Среди **задач** дидактики Ратке выделял:

- чему учить и как учить;
- где, когда и кого учить;
- с какой целью учить;
- как обучать эффективно.

Современные исследователи добавляют следующие задачи:

- общенаучное представление, пояснение обучающего процесса и способов его реализации;
- модернизация процесса обучения, разработка и внедрение инновационных обучающих технологий.

Дидактическая игра – это одно из средств обучения детей дошкольного возраста. Она дает возможность осуществлять задачи воспитания и обучения через доступную и привлекательную для детей форму деятельности.

Развивающий эффект дидактических игр, имеющих стабильную форму и структуру, определяется содержанием, характером дидактических

материалов. Игровые действия и взаимодействия детей определяются правилами. Заданная структура дидактической игры позволяет насыщать ее новым содержанием, отражающим современную жизнь, создавать новые варианты игр.

Дидактическая игра как социокультурный феномен имеет свою историю и передается из поколения в поколение. Такие игры создавались и создаются взрослыми для развития детей с учетом их потребностей, интересов и возможностей. Дети получают содержание игры в готовом виде и овладевают им как элементом культуры.

Сущность данного вида игр заключается в том, что для взрослых они — средство развития детей, а для детей — игры, характерная особенность которых — самостоятельность. Задачи обучения, развития и воспитания не выступают в качестве учебных, их решение — побочный продукт игровой деятельности, направленной на достижение результатов: собрать картинку, матрешку и т.д. Процесс решения дидактических задач расширяет границы самостоятельной игры. Для взрослых главными являются дидактические задачи, а для детей — игровые действия, позволяющие проявить самостоятельность и активность, имеющие личностный смысл и доставляющий детям удовольствие. Особый интерес детей вызывают игры, содержащие воображаемую ситуацию, игровой образ.

Основная часть.

Дидактические материалы для детского сада вполне можно изготовить самостоятельно. Процесс создания пособий включает ряд **этапов**:

1. Первым шагом в создании наглядного материала является формулировка цели. Необходимо понять, что именно даст детям разрабатываемый дидактический материал, ведь пособие должно соответствовать возрасту воспитанников, быть понятным и доступным.
2. Второй шаг — это выбор темы, в рамках которой будет создаваться дидактический материал. Например, для того чтобы ребёнок выучил классификацию (дикие, домашние животные) и соотнёс его с конкретным местом проживания (лес, ферма (возле человека), создаются плакаты или карточки по теме «Кто, где живет».
3. Шаг третий — продумать концепцию пособия. На данном этапе создания дидактического материала следует решить, какой именно вид наглядного пособия мы создаём: карточки, стенд, плакат или, возможно, целую игру.
4. Шаг четвёртый — подобрать подходящие материалы для создания наглядного пособия. К дидактическим материалам, используемым в ДОУ,
 - материал должен быть ярким, чтобы ребёнок мог легко запомнить то, что было изображено.

- материал не должен быть хрупким или легко ломающимся. маленькие дети испытывают нужду прикоснуться ко всему, что их заинтересовало, ведь через прикосновения они познают мир.
 - материал должен быть максимально безопасен для дошкольников, даже в случае запихивания его в рот (но этого лучше не допускать).
 - используемые материалы должны быть гипоаллергенными. В детский сад приходят дошкольники с разными показателями здоровья, поэтому все предметы, представленные для общего пользования, должны быть в равной степени безопасны для всех воспитанников.
 - материал должен выдерживать санитарную обработку (к примеру, картон или бумагу обклеивают специальной плёнкой или скотчем).
5. Пятый шаг — это непосредственная сборка материала. При создании наглядного пособия нужно помнить, что изображённая или изложенная информация должна характеризовать окружающий мир и соответствовать действительности. А также важно, чтобы сделанный дидактический материал был красиво и аккуратно оформлен, это формирует у ребёнка чувство прекрасного и понятие аккуратности.
6. Заключительным шагом является своевременное планирование использования созданного дидактического материала.

Актуальность этого пособия в том, что дидактические игры для дошкольников позволяют не только узнать что-то новое, но и применить полученные знания на практике. Традиционно дидактическая игра используется, прежде всего, в качестве средства познавательного развития восприятия, памяти, мышления; расширения и уточнения представлений об окружающем мире. Эти игры имеют заранее предусмотренный результат и способы его достижения. Правила должны быть поняты и приняты всеми участниками, и соблюдаться до завершения игры. Правила — это добровольно принятые нормы, устанавливающие справедливость во взаимоотношениях и взаимодействиях детей в игре. Возникающие в ней социальные взаимодействия детерминируют процесс познавательного развития детей. Дидактическая игра позволяет решать задачи познавательного и социального развития в единстве.

Несомненно, такие навыки станут основой дальнейшего успешного обучения, развития важных интегративных качеств: любознательный, активный; эмоционально-отзывчивый; способный решать интеллектуальные и личностные задачи, адекватные возрасту; способный управлять своим поведением и планировать свои действия.

Цель: Обогащение игрового опыта детей.

Хочу вас познакомить с интересной идеей изготовления своими руками дидактических материалов (планшетов) по ознакомлению с окружающим миром для дошкольников 4-5 лет с предоставлением подробного описания этапов изготовления и с подборкой дидактических игр, позволяющих использовать данные плакаты (Приложение 1, Приложение 2).

1. Планшет «Лес. Дикае животные».

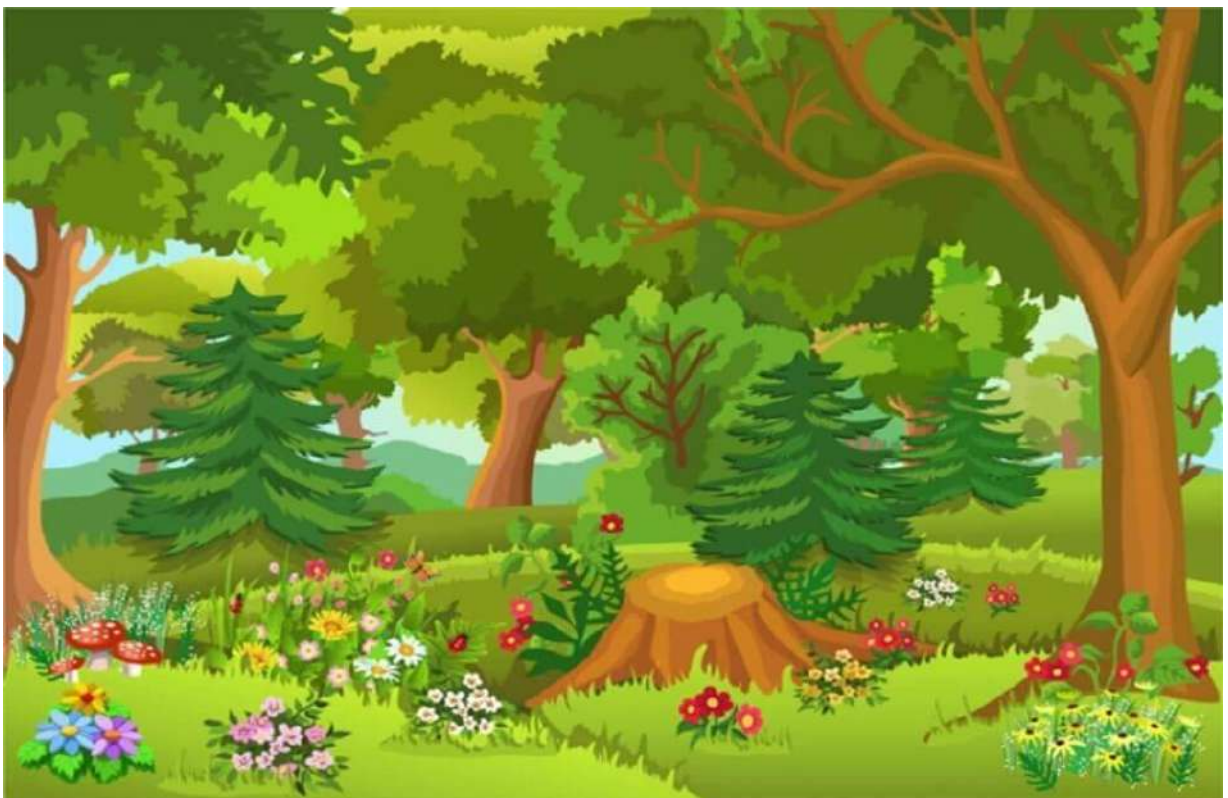
Цель: данное пособие поможет воспитателям, детям и их родителям закрепить знания детей о диких животных и их детенышах в игровой форме.

Материалы и оборудование: ватман, лист фанеры или плотного картона по размеру ватмана, клей «Момент «Кристалл» или «Дракон», лента «велкро» («липучка»), скотч, краски гуашь (акварель), кисти, картон, изображения диких животных и их детенышей.



Этапы изготовления:

1. На листе ватмана красками рисуется уголок леса, в качестве образца можно выбрать одну из картинок, развивающих книг для дошкольников.



2.Изображение наклеивается на лист плотного картона или фанеры и ламинируется скотчем.



3. Так как на скотч плохо приклеиваются клеи на полимерной основе, вырезаем маленькие «окошки» на готовой композиции, где в будущем будут располагаться картинки животных.



4. Приклеиваем кусочки квадратной (прямоугольной) формы ленты «велкро» в образовавшиеся «окошки»



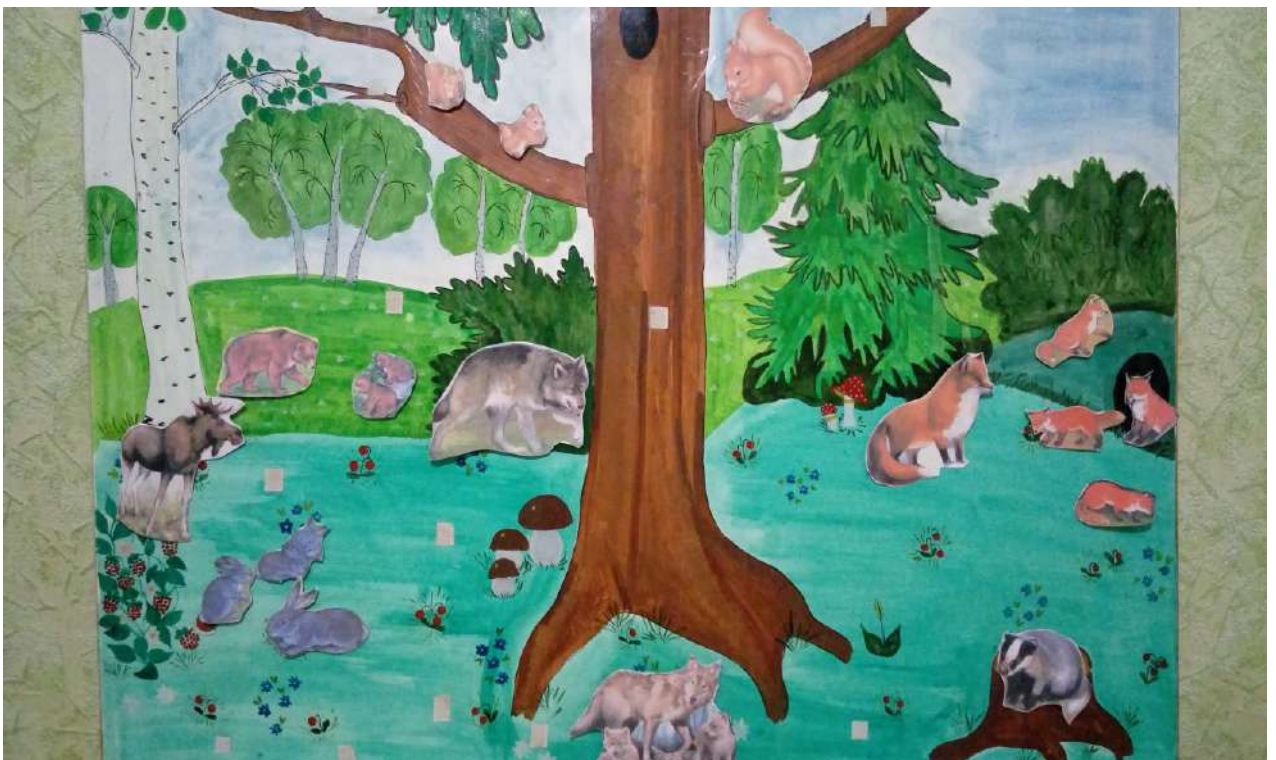
5. Вырезаем силуэты животных и наклеиваем их на картон, ламинируем скотчем,



вырезаем и сзади подклеиваем кусочек ленты «велкро».



6. Располагаем готовые картинки на плакате «Лес» изготовленным ранее и можно начинать игру (Приложение 1).



2. Планшет «Ферма. Домашние животные».

Цель: данное пособие поможет воспитателям, детям и их родителям закрепить знания детей о домашних животных и их детенышах в игровой форме.

Материалы и оборудование: ватман, лист фанеры или плотного картона по размеру ватмана, клей «Момент «Кристалл» или «Дракон», лента «велкро» («липучка»), скотч, краски гуашь (акварель), кисти, картон, изображения домашних животных и их детенышей.

Этапы изготовления: такие же, как и при изготовлении планшета «Лес. Дикае животные».

1. На листе ватмана красками рисуется фермерский двор, в качестве образца можно выбрать одну из картинок, развивающих книг для дошкольников.





- 2.Изображение наклеивается на лист плотного картона или фанеры и ламинируется скотчем.
- 3.Так как на скотч плохо приклеиваются клеи на полимерной основе, вырезаем маленькие «окошки» на готовой композиции, где в будущем будут располагаться картинки животных.
- 4.Приклеиваем кусочки квадратной (прямоугольной) формы ленты «велкро» в образовавшиеся «окошки»
5. Вырезаем силуэты животных и наклеиваем их на картон, ламинируем скотчем, вырезаем и сзади подклеиваем кусочек ленты «велкро».
- 6.Располагаем готовые картинки на плакате «Ферма. Домашние животные» изготовленным ранее и можно начинать игру (Приложение 1).

3.Планшет «Сад. Огород»

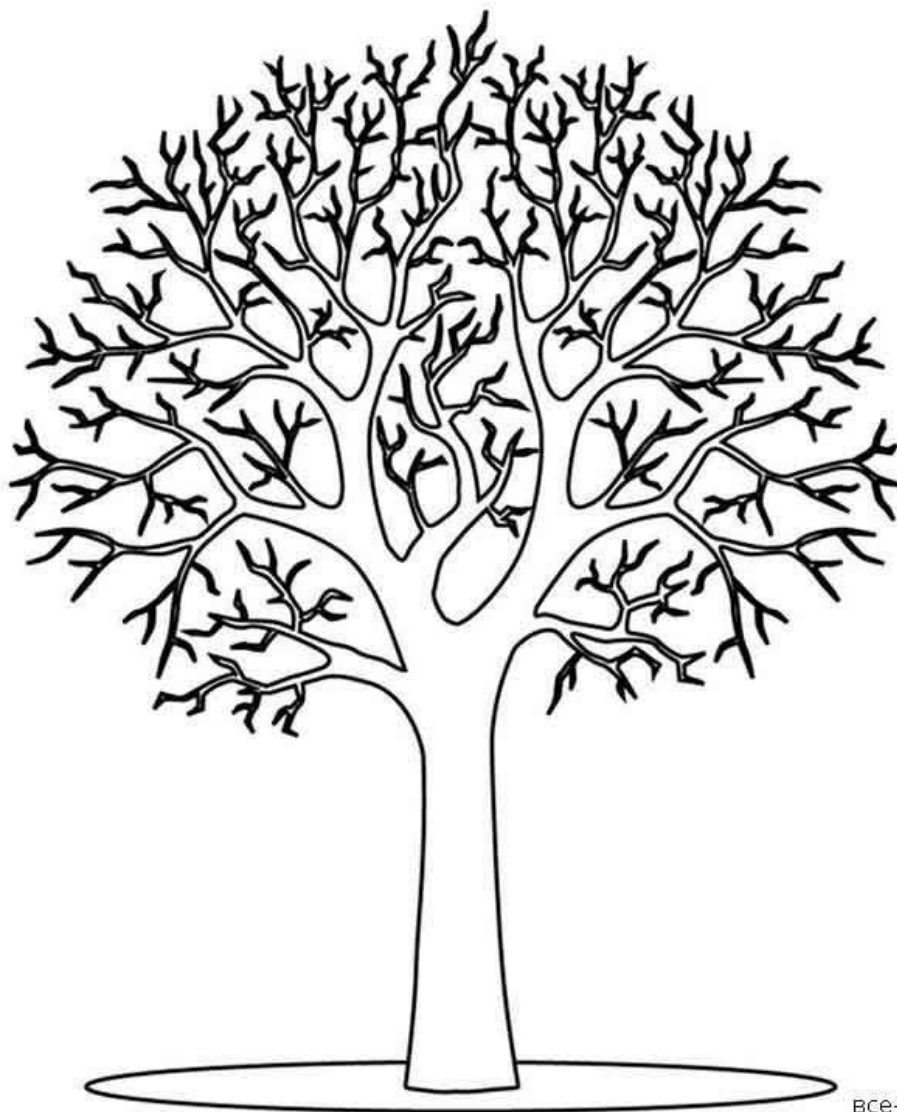
Цель: данное пособие поможет воспитателям, детям и их родителям закрепить знания детей о фруктах, овощах и ягодах в игровой форме.

Материалы и оборудование: ватман, лист фанеры или плотного картона по размеру ватмана, клей «Момент «Кристалл» или «Дракон», лента «велкро» («липучка»), скотч, краски гуашь (акварель), кисти, картон, изображения овощей, фруктов и ягод.

Этапы изготовления: такие же, как и при изготовлении планшета «Лес. Дикая животные».

1.На листе ватмана красками, по центру, рисуется силуэт дерева и огородные грядки по обе стороны дерева, в качестве образца можно выбрать одну из картинок, развивающих книг для дошкольников.





- 2.Изображение наклеивается на лист плотного картона или фанеры и ламинируется скотчем.
- 3.Так как на скотч плохо приклеиваются клеи на полимерной основе, вырезаем маленькие «окошки» на готовой композиции, где в будущем будут располагаться картинки животных.
- 4.Приклеиваем кусочки квадратной (прямоугольной) формы ленты «велкро» в образовавшиеся «окошки»
5. Вырезаем силуэты овощей, фруктов, ягод и наклеиваем их на картон, ламинируем скотчем, вырезаем и сзади подклеиваем кусочек ленты «велкро».
- 6.Располагаем готовые картинки на планшете «Сад. Огород», изготовленном ранее и можно начинать игру (Приложение 2).

Вот так выглядят планшеты «Лес. Дикае животные», «Ферма. Домашние животные», «Сад Огород» в интерьере групповой комнаты.



Заклучение

В заклучении можно сделать вывод, что при использовании данных игровых дидактических пособий у детей сформируются первичные представления о природных объектах окружающего мира: диких и домашних животных, их детенышах, овощах и фруктах; умение классифицировать объекты по существенным признакам, обогащается и пополняется словарный запас.

Играя с развивающими пособиями «Лес. Дикае животные», «Ферма. Домашние животные», «Сад. Огород» у детей вырабатываются навыки быстрого произвольного переключения внимания, повышается уровень наглядно-действенного мышления и зрительного восприятия, развивается зрительно-моторная координация, речь.

Оглавление

Предисловие	2
Введение	2
Основная часть	3
Заключение	14
Приложение1	16
Приложение2	17

Приложение 1.

Дидактические игры по ознакомлению с окружающим в средней группе с использованием дидактических пособий: планшетов «Лес. Дикие животные», «Ферма. Домашние животные».

1.Загадай, мы отгадаем»

Цель: закрепить представления о диких животных; умение называть их

Дидактический материал: планшет «Лес. Дикие животные», комплект картинок с изображением диких животных.

Ход игры.

Дети получают по картинке с изображением дикого животного и описывают его в следующем порядке форма, окраска, где живет, чем питается. Ведущий по описанию должен узнать животное. Если отгадал, то животное прикрепляется на плакат. Так постепенно лес наполняется обитателями.

2.«Чего не стало?»

Цель: развивать внимание и наблюдательность.

Дидактический материал: планшет «Лес. Дикие животные», комплект картинок с изображением диких животных.

Ход игры.

Педагог на планшете выкладывает 4 картинки с изображением диких животных: «Дети, посмотрите, какие животные живут в нашем лесу. Посмотрите внимательно и запомните. А теперь закройте глаза». Дети закрывают глаза, а педагог убирает одну картинку. «Чего не стало?» Дети вспоминают и называют животное.

3.«Угадай-ка»

Цель: развивать умение детей отгадывать загадки, соотносить словесный образ с изображением на картинке; уточнить представления детей о диких животных.

Дидактический материал: планшет «Лес. Дикие животные», комплект картинок с изображением диких животных.

Ход игры.

На столе перед каждым ребенком лежат картинки отгадки. Воспитатель загадывает загадку, дети отыскивают и поднимают картинку-отгадку и прикрепляют ее к плакату «Лес».

4.«Четвертый лишний»

Цель: закреплять представления детей о диких животных.

Дидактический материал: планшет «Лес. Дикие животные», комплект картинок с изображением диких животных.

Ход игры.

Воспитатель размещает на планшете «Лес. Дикае животные» 4 картинки (одна из них не относится к диким животным: корова, бабочка, стол, и т.д.), дети должны назвать лишнее изображение и аргументировать свой выбор.

5. «Кто где живет»

Цель: закреплять представления о животных и местах их обитания.

Дидактический материал: планшет «Лес. Дикае животные», комплект картинок с изображением диких животных; картинки с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, дупло и т.д.).

Ход игры.

У воспитателя - картинки с изображением животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, берлога, дупло и т.д.). Воспитатель показывает картинку с изображением животного. Ребёнок должен определить, где оно обитает, и если совпадает с его картинкой, «поселить» у себя, показав карточку воспитателю. Все картинки прикрепляются к плакату «Лес. Дикае животные»

6. «Назови семью»

Цель: закрепление названий диких животных, их семьи; развитие речи детей.

Дидактический материал: планшет «Лес. Дикае животные», комплект картинок с изображением диких животных и их детенышей.

Ход игры.

Дети по одному выбирают картинки диких животных и их детенышей, называют и прикрепляют к плакату «Лес. Дикае животные».

Папа - медведь, мама - ... (медведица), детеныш - ... (медвежонок).

Папа - волк, мама - ... (волчица), детеныш - ... (волчонок).

Папа - еж, мама - ... (ежиха), детеныш - ... (ежонок).

Папа - заяц, мама - ... (зайчиха), детеныш - ... (зайчонок).

Папа - лис, мама - ... (лисица), детеныш - ... (лисенок).

7. «Наоборот»

Цель: упражнять в образовании слов-антонимов.

Дидактический материал: планшет «Лес. Дикае животные», комплект картинок с изображением диких животных.

Ход игры.

Ребенок называет слова и противопоставления к ним, прикрепляя животных к плакату «Лес. Дикае животные».

Лось – большой, а заяц - ... (маленький).

Волк – сильный, а белка - ... (слабая).

У лисы хвост длинный, а у медведя - ... (короткий).

Лиса – хитрая, а заяц... (глупый).

Медведь летом толстый, а волк зимой... (худой).

7. «Отгадайте животное по описанию».

Цель: развивать умение описывать животных и узнавать их по описанию.

Дидактический материал: планшет «Ферма. Домашние животные», комплект картинок с изображением домашних животных.

Ход игры: Педагог раздает детям карточки с изображением животных. Дети никому не показывают свои карточки. Педагог предлагает одному ребенку описать животное, изображенного на его картинке, или загадать о нем загадку. Другие дети должны отгадать, что это за животное. После отгадывания картинка прикрепляется к плакату «Ферма. Домашние животные».

9. «Собери семью».

Цель: формировать логическое мышление и фразовую речь. Упражнять в образовании новых слов от разных основ.

Дидактический материал: планшет «Ферма. Домашние животные», комплект картинок с изображением домашних животных и их детенышей.

Ход игры:

На столе лежат картинки с изображением животных, живущих на ферме и картинки с изображением детенышей животных. - Поставь животных одной семьи рядом, и расскажите, кто с кем рядом стоит.

10. «Кто кем будет?»

(«Кто кем был?»)

Цель: развивать логическое мышление, познавательный интерес и речевую активность детей.

Дидактический материал: планшет «Ферма. Домашние животные», комплект картинок с изображением домашних животных и их детенышей.

Ход игры: Педагог спрашивает у детей - «Кто кем будет, когда вырастет? Кто кем был?».

Жеребенок будет... (лошадью),

Ягненок будет... (овцой, бараном),

Козленок будет ... (козой, козлом),

Теленок будет ... (коровой, быком),

Поросенок будет... (свиньей),

Крольчонок будет... (кроликом).

Лошадь была....(жеребенком),

Овца (баран) была (был)... (ягненком),

Коза была.... (козленком),

Корова была.... (теленком),

Свинья была....(поросенком),

Кролик был....(крольчонком).

В процессе игры картинки прикрепляются к плакату «Ферма. Домашние животные».

11. «Кто скорее соберет?»

Цель: упражнять в классификации диких и домашних животных; развивать внимание, быстроту реакции.

Дидактический материал: планшеты «Лес. Дикае животные» и «Ферма. Домашние животные», комплект картинок с изображением диких и домашних животных.

Ход игры.

В игре используются 2 планшета: «Лес. Дикае животные», «Ферма. Домашние животные». Дети делятся на две бригады: «Лесники» и «Фермеры». По команде воспитателя бригады начинают собирать животных каждый на своё место (в лес или на ферму). Кто собрал первым всех животных, считается победителем.

Приложение 2.

Дидактические игры по ознакомлению с окружающим в средней группе с использованием дидактического пособия: планшета «Сад. Огород».

1.«Пятый лишний».

Цель: Развивать умение классифицировать предметы по существенным признакам, закрепление слов-обобщений.

Дидактический материал: карточки с изображением пяти предметов, четыре из них относятся к одной тематической группе, а пятая к какой-нибудь другой группе.

Ход игры: Воспитатель размещает картинки на плакате. Детям дается задание: «Рассмотрите картинки, назовите, что на них изображено и определите, какой предмет лишний. Оставшиеся, предметы назовите одним словом». Каждый участник исключает лишний предмет по очереди. Если он ошибается или не выполняет задание, его вариант предлагают выполнить следующему игроку. За каждое правильно выполненное задание дают фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше фишек.

Варианты размещения картинок для игры:

1. Клубника, малина, киви, ежевика, смородина. Лишний киви потому, что это фрукт, а остальные – ягоды.
2. Томат, баклажан, перец, картофель, банан. Лишний банан потому, что это фрукт, а остальные – овощи.
3. Крыжовник, персик, клюква, смородина, черника. Лишний персик потому, что это фрукт, а остальные – ягоды.
4. Киви, яблоко, груша, персик, томат. Лишний томат потому, что это овощ, а остальные – фрукты.
5. Апельсины, яблоки, редис, лимон, банан. Лишний редис потому, что это овощ, а остальные – фрукты.

2. «Во саду ли, в огороде».

Цель: развивать умение детей точно определять место произрастания фруктов и овощей, упражнять в классификации, развивать связную речь.

Дидактический материал: планшет «Сад. Огород», картинки фруктов и овощей.

Ход игры: Играют 2 ребёнка или 2 группы детей. Перед детьми раскладываются картинки с изображением фруктов и овощей. Одному ребёнку (группе) дается задание посадить огород (разместить картинки овощей на грядках), а другому ребёнку (группе) расположить все фрукты на дерево. В конце игры дети проверяют друг у друга правильность выполнения задания.

Варианты заданий:

- одна группа придумывает загадку об овощах или фруктах, а другая группа должна найти и показать отгадку на картинке;
- рассказать, что можно приготовить из овощей (фруктов).

3.«Угадай по описанию».

Цель: закреплять знания детей о фруктах и овощах, развивать образное мышление, память, учить устанавливать логические связи, умение слушать и анализировать речь воспитателя.

Дидактический материал: планшет «Сад. Огород», картинки фруктов и овощей.

Ход игры. Детям четко и внятно описывают тот или иной фрукт или овощ, называя его характерные признаки, особенности использования и др. Дети, анализируя полученные сведения, пытаются догадаться, о каком объекте идет речь, называют его. За правильный ответ ребенок получает отгаданную картинку и размещает ее на планшете «Сад. Огород» и поощрение (фишку и т.п.). Воспитатель показывает угаданный фрукт или овощ и еще раз проговаривает его особенности и свойства. В конце подсчитывается количество полученных фишек у каждого ребенка и выявляется победитель игры.

4.«Овощи и Фрукты»

Цель: формировать у детей представление об овощах и фруктах, о том, где они растут; учить различать их. Закреплять названия овощей и фруктов. Обогащать и развивать словарный запас.

Дидактический материал: планшет «Сад. Огород», картинки фруктов и овощей.

Ход игры:

Воспитатель выкладывает перед ребёнком планшет «Сад. Огород» и на дереве размещает фрукты и овощи. Ребёнок должен назвать расположенные на дереве плоды. Затем должен ответить на вопрос воспитателя, какие из них растут на деревьях, а какие нет. Также можно спросить ребёнка, а где, по его мнению, растут остальные плоды. Ребёнок отвечает. Ребенок сам должен правильно определить, где растёт тот (фрукт или овощ) и прикрепить его по месту произрастания (на кроне дерева или на грядке).

5.«Опиши, а я отгадаю»

Цель: учить детей классифицировать овощи и фрукты по их признакам; выделять и называть характерные признаки предмета в ответ на вопросы воспитателя

Дидактический материал: планшет «Сад. Огород», картинки фруктов и овощей.

Игровое действие: загадывание воспитателю загадок.

Ход игры.

«Из овощей, что лежат на столе, выберите один. Я буду спрашивать, какой он, а вы отвечайте. Только не говорите его название. Я попробую отгадать по вашим ответам». Отгаданные овощи (фрукты) размещаются на планшете «Сад. Огород». Затем ведущие меняются, и в игру, в качестве ведущего, выступает ребенок.

Список рекомендуемых источников.

1. Артёмова, Л.В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников: Книга для воспитателей детского сада и родителей / Л.В. Артёмова. - М.: Просвещение, 1992.
2. Богуславская, З.М. Развивающие игры для детей дошкольного возраста / З.М. Богуславская, Е.О. Смирнова. - М.: Просвещение, 1991.
3. Бондаренко, А.К. Дидактические игры в детском саду / А.К. Бондаренко. - М.: «Просвещение», 1991.
4. Венгер, Л. А. Развитие познавательных способностей в процессе дошкольного воспитания. / Под редакцией Л. А. Венгера. – М.: «Педагогика», 1986 – 225 с.
5. Веракса, Н.Е. Познавательное развитие в дошкольном детстве: Учебное пособие / Н.Е. Веракса, А.Н. Веракса. - М.: Мозаика-Синтез, 2012. - 336 с.
6. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский. – М.: «Проспект», 2000 – 584 с.
7. Давидчук, А. Н. Дидактическая игра - средство развития дошкольников 3-7 лет. Методическое пособие / А.Н. Давидчук, Л.Г. Селихова. - М.: Сфера, 2013. - 176 с.
8. Играем, развиваемся, растем. Дидактические игры для детей дошкольного возраста. - М.: Детство-Пресс, 2010. - 368 с.
9. Методические рекомендации к программе воспитания и обучения в детском саду. М.: Мозаика-синтез, 2007. - С.231.
10. Электронный ресурс. Приказ министерства образования и науки РФ «Об утверждении и введении в действие федеральных государственных требований к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования». Режим доступа по: http://www.edu.ru/db-mon/mo/Data/d_09/m655.html