

Мастер-класс в рамках краевой инновационной площадки на тему: «Развиваем кругозор, использование учебно-наглядного пособия «Система ознакомления с животным миром» в работе с детьми в рамках реализации адаптированной основной образовательной программы ДООУ».

Воспитателя МБДОУ № 8 «Алёнушка»

г. Тихорецка Калашниковой Н.В.

Дидактическая игра «Кто с нами живет?» предназначена для игровой и познавательной видов деятельности, формируемая ценность игры – ценность знаний, Родины и природы. Данная дидактическая игра разработана для детей 4-8 лет с задержкой психического развития к разделу программы «Познавательное развитие» по ознакомлению с окружающим миром и развитию речи.

Основная идея дидактической игры «Кто с нами живет?» заключается в развитии познавательной активности, стимуляции речевой активности, любознательности у воспитанников с задержкой психического развития; в формировании у них связного высказывания; умения анализировать и делать выводы; воспитании бережного отношения к окружающему миру.

Содержание игры «Кто с нами живет?» – пошаговое с постепенно усложняющимися задачами, в зависимости от возрастной категории детей ЗПР. Играя, дети изучают объект или предмет рассматривая его со всех сторон: название животного, его внешний вид, особенности строения, место обитания, отличительные особенности (следы, хвосты), чем питается, детеныши, уход за животным, какую пользу приносит человеку.

Дидактическая игра представляет собой экран с разделенными секторами, имеющих условные обозначения в определенной последовательности и плоскостные изображения на липучках изучаемого объекта (картинки, фотографии, рисунки), с помощью которых моделируется игровая ситуация. Это позволяет обучать дошкольника с ЗПР, используя систему опорных знаков, обеспечивающих быстрое восприятие, многократное повторение, более прочное усвоение изучаемого материала.

Этапы игры – это игровые ситуации, привязанные к лексическим темам, усложняющиеся в зависимости от возможностей каждого игрока (ребенка с задержкой психического развития). В игровой ситуации могут быть задействованы один или более секторов (зависит это от индивидуальных возможностей ребенка ЗПР).

Посредством этой дидактической игры у детей с задержкой психического развития формируются: мышление, восприятие, память, внимание, связная речь, накапливается словарный запас, расширяется кругозор и формируются интеллектуальные способности.

Дидактическая игра «Кто с нами живёт?»

Варианты игровых ситуаций:

1 вариант.

Цель: научить ребенка находить и называть жилища домашних животных, домашних птиц и насекомых.

Материал: игровой экран, разделенный на 7 частей; в середине картинка символ «дом»; предметные картинки на липучках с изображением животного (корова, свинья, лошадь, коза, собака, курица, пчелы); предметные картинки на липучках с изображением жилищ (коровник, свинарник, сарай, конюшня, будка, курятник, улей).

Ход: в середину игрового экрана размещается картинка-символ «дом», в сектора раскладываются жилища домашних животных, домашних птиц и насекомых. Затем взрослый дает каждому ребенку по одной предметной картинке с изображением домашних животных, домашних птиц и насекомых предлагает назвать их.

Затем педагог задает вопрос: «Где живут домашние животные (домашние птицы и насекомые)? Если дети самостоятельно затрудняются ответить, педагог дает образец ответа с показом предметной картинки.

Инструкция:

1) «Найди коровник. Посели корову в коровник. Найди улей. Посели пчел в улей. И т.д.».

2) «Найди и посели домашних животных (домашних птиц или насекомых) в их домики. Где они живут? Скажи полным предложением.

Образец ответа: *Корова живет в коровнике. Свинья живет в свинарнике. Курица живет в курятнике и.д.*

2 вариант.

Цель: закрепить знания детей о том, чем питаются домашние животные домашние птицы и насекомых.

Материал: игровой экран, разделенный на 7 частей; в середине картинка символ «миска»; предметные картинки на липучках с изображением животного (корова, свинья, кошка, коза, собака, утка, пчелы); предметные картинки на липучках с изображением пищи (трава, отруби, рыба, ветки, кость, зерно, цветы).

Ход: в середину игрового экрана размещается картинка-символ «миска», в сектора раскладываются предметные картинки с изображением домашних животных, птиц, насекомых. Затем взрослый дает каждому ребенку по одной предметной картинке с изображением пищи и предлагает назвать ее.

Затем педагог задает вопрос: «Чем питается корова (свинья, утка и т.д.)? Если дети самостоятельно затрудняются ответить, педагог дает образец ответа с показом предметной картинки.

Инструкция:

1) «Накорми собаку (кошку, утку, козу и т.д.).

2) «Подберите картинку с едой для каждого животного, птицы, насекомого, положи ее рядом с животным....

3вариант

Цель: расширять словарный запас, учить детей называть детенышей домашних животных.

Материал: игровой экран, разделенный на 7 частей; в середине картинка символ «детеныш-котенок»; предметные картинки на липучках с изображением животного (корова, свинья, кошка, коза, собака, кролик, овца); предметные картинки на липучках с изображением детенышей (теленок, поросенок, котенок, козленок, щенок, крольчонок, ягненок).

Ход: взрослый предлагает детям рассмотреть картинки и подобрать к изображенным домашним животным их детенышей. Когда дети правильно разложат картинки, они должны назвать детенышей.

4вариант

Цель: расширять представления детей о пользе и значимости домашних животных, домашних птиц, насекомых в жизни людей.

Материал: игровой экран, разделенный на 7 частей; в середине картинка символ «вопрос»; предметные картинки на липучках с изображением животного, птиц, насекомых (корова, свинья, лошадь, собака, овца, курица, пчелы); предметные картинки на липучках с изображением: молоко, сметан, творог; мясо, щетина; телега с грузом; собачья будка во дворе; шерсть, носки; яйца, подушка, перья, мясо; мед.

Ход: в середину игрового экрана размещается картинка-символ «человек», в сектора раскладываются предметные картинки с изображением домашних животных, домашних птиц и насекомых. Взрослый предлагает рассмотреть и назвать, кто на них изображен. На столе разложены картинки с изображением: шерсти, пуха и т.д.

Затем педагог задает вопрос: «Какую пользу приносят нам домашние животные, домашние птицы и насекомые?» *Если дети самостоятельно затрудняются ответить, педагог дает образец ответа с показом действий с картинками*

Инструкция:

-Выбери нужную картинку Какую пользу приносит человеку корова (овца. Курица и т.д.)

Дети, отвечая на вопрос, выбирают нужную картинку и прикрепляют на игровое поле.

5вариант

Цель: научить детей составлять целое из нескольких частей.

Материал: игровой экран, разделенный на 7 частей; в середине картинка символ «части тела»; предметные картинки на липучках с изображением животного, птиц, насекомых; разрезные на 4 части картинки с изображением тех животного, птиц, насекомых.

Ход: игровой экран, разделенный на 7 частей; в середине картинка символ «части тела»; в сектора выкладываются предметные картинки с изображением домашних животных, домашних птиц и насекомых. На столе

раскладываются разрезные картинки – части тела с такими же изображениями. Взрослый предлагает детям выбрать на игровом поле картинку, назвать ее; из разрезных картинок выбрать и составить целую.

бвариант

Цель: продолжать расширять и углублять представления детей о местах обитания, образе жизни и способах питания домашних животных, домашних птиц, насекомых.

Материал: игровой экран, разделенный на 7 частей; для середины экрана - картинки символы «детеныш», «дом», «миска», «вопрос», «части тела «человек», «следы»; предметные картинки на липучках с изображением домашних животных птиц и насекомых; продуктов, дающих пользу; детенышей; жилища.

Ход: детям предлагается выбрать объект для рассмотрения и поместить его в середину экрана.

Педагог выбирает сектор и размещает картинку-символ: «дом» (где живет?), «миска» (чем питается?), «человек» (кто и как ухаживает?), «детеныш» (назови детеныша), «части тела» (назови части тела животного), «вопрос» (какую пользу приносит?), «следы». Например, середина экрана «корова» – сектор «дом».

Педагог задает вопрос ребенку: «Где живет корова?» *Ребенок отвечает и прикрепляет в сектор «дом» картинку с изображением коровника. В случае затруднений у ребенка педагог дает образец ответа, показ действий.*

Таким образом, мною разработана дидактическая игра «Кто с нами живет?» помогает детям с ЗПР усваивать учебный материал АООП.