

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СИСТЕМЫ ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ» МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ТИХОРЕЦКИЙ РАЙОН

Рецензия

**на наглядно–демонстрационное игровое пособие «Экранограф»
для детей дошкольного возраста от 3 до 7 лет, разработанное
воспитателем МБДОУ № 8 «Алёнушка» г. Тихорецка
Зениной Ириной Николаевной**

Наглядно–демонстрационное игровое пособие «Экранограф» для детей дошкольного возраста от 3 до 7 лет самостоятельно разработано воспитателем Зениной Ириной Николаевной с целью создания условий для повышения мотивации и познавательного интереса дошкольников к окружающему миру, трудовой деятельности, развития связной речи детей посредством игровой деятельности.

Количество страниц – 70.

Игровое пособие включает самостоятельно разработанную модель наглядно–демонстрационного экрана и конспекты дидактических игр.

Актуальность авторской разработки обоснована необходимостью формирования у детей связной речи, расширения кругозора и социально-коммуникативного развития дошкольников. Общими приоритетами разработки являются: развитие словесно-логического мышления, умения классифицировать, сравнивать, обобщать, развитие зрительного восприятия, воспитание внимательности, умения точно следовать инструкции.

В состав игрового пособия входит экран размером 1 метр на 1 метр изготовленный из пластиковых труб, обтянутый ковровым, который крепится к экрану пластмассовыми фиксаторами и имеет вид игрового переносного экрана. Яркий, цветной, разрезной материал ламинирован и снабжен с обратной стороны липучками. Предметные и сюжетные картинки-карточки представлены на разные лексические темы, и могут меняться в зависимости от замысла игры и темы недели.

Преимущество данного пособия состоит в том, что оно является универсальным материалом, так как помогает организовать автодидактическую развивающую среду группы, способствующую речевому, познавательному и коммуникативному развитию детей. В пособии представлена система совместной деятельности детей, воспитателей и родителей, помогающая развивать как познавательную сферу ребенка, так и воспитание ценностного отношения к знаниям, труду, культуре и красоте, Родине, природе, семье, дружбе, здоровью в процессе сотрудничества в игровой деятельности и повседневного общения.

Наглядно–демонстрационное игровое пособие построено с учетом современных требований педагогики, обеспечивает единство воспитания и обучения, соответствует требованиям ФГОС ДО, рекомендовано для использования в работе воспитателями и педагогами ДОУ, а также родителями.

28.08.2024

Методист МКУ «Центр развития образования»

Подпись Т.В. Майер удостоверяю:

Директор МКУ «Центр развития образования»



Т.В. Майер

Т.В. Майер

Н.С. Полякова

Н.С. Полякова

Пояснительная записка
к наглядно – демонстрационному игровому пособию «Экранограф»
для детей дошкольного возраста от 3 до 7 лет, разработанное
воспитателем МБДОУ № 8 «Алёнушка» г. Тихорецка
Зениной Ириной Николаевной

Наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф» для детей дошкольного возраста от 3 до 7 лет самостоятельно разработано воспитателем Зениной Ириной Николаевной с целью обеспечения активизации познавательного интереса у дошкольников на протяжении всей познавательно – игровой деятельности к окружающему миру, усвоения и закрепления полученных знаний, а так же формирование способности моделировать и видоизменять игровое пространство.

В состав игрового пособия входит экран размером 1метр на 1метр изготовленный из пластиковых труб, обтянутый ковролином, который крепится к экрану пластмассовыми фиксаторами и имеет вид игрового переносного экрана. Яркий, цветной, разрезной материал ламинирован и снабжен с обратной стороны липучками. Предметные и сюжетные картинки-карточки представлены на разные лексические темы, и могут меняться в зависимости от замысла игры и темы учебной недели.

По развитию речи представлен самостоятельно изготовленный иллюстративный материал к играм: «Пересказ сказок «Репка», «Три Медведя», «Маша и Медведь»; «Делим слова на слоги»; «Составь рассказ по картинке»; «Какое, какой, какие?»; «Найди и назови». Данный игровой материал способствует развитию внимания, зрительного восприятия, логического мышления и связной речи. Весь материал изготовлен по дидактическим темам: «Овощи и фрукты», «Одежда», «Игрушки» и др., и предназначен для работы как в индивидуальных занятиях, так и для работы с небольшой подгруппой младшего дошкольного возраста, с усложнением в старших и подготовительных группах.

По ФЭМП самостоятельно изготовлен иллюстративный материал к играм: «Ориентировка на плоскости»; «Составь целое из частей»; «Поставь столько, сколько услышишь»; «Консервируем овощи»; материал по сказкам с математическими заданиями. Разработанные и изготовленные игры способствуют не только развитию речи детей и мелкой моторики рук, но и так же развитию тактильных ощущений, обогащению сенсорного опыта, познавательной и эмоциональной сферы.

По ознакомлению с окружающим миром был самостоятельно изготовлен иллюстративный материал к играм: «Разложи грибы и ягоды по корзинкам»; «Назови, какие предметы спрятались на картинке»; «Найди такие же среди картинок и прикрепи»; «Детки, найдите свои ветки!»; «Какой гриб, к какому дереву»; «Найди силуэт» по темам (деревья, цветы, ягоды, сюжетные картинки, домашние птицы, домашние и дикие животные, игрушки); «Консервируем овощи и фрукты»; «Что снаружи, что внутри?»; «Что сначала, что потом?»; «Прикрепи, что за чем?»; «Предметные картинки»; «Вижу, слышу, чувствую»; «Я и моё тело». Данный игровой материал позволят расширить кругозор ребенка, представления об окружающем мире; воспитанники могут квалифицировать, обобщать, сравнивать, анализировать, ориентироваться в пространстве и на плоскости.

Представленное наглядно — демонстрационное игровое пособие «Экранограф», можно использовать с детьми разного дошкольного возраста на подгрупповых и индивидуальных занятиях в ходе реализации индивидуального маршрута, а также в самостоятельной и совместной с педагогом игровой деятельности детей. Данный материал будет полезен и интересен воспитателям групп общеразвивающей направленности и родителям детей.

Старший воспитатель

 Н.А.Булгакова

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД
КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №8 «АЛЕНУШКА» ГОРОДА
ТИХОРЕЦКА МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ТИХОРЕЦКИЙ РАЙОН

**Материал для рецензирования
учебно-наглядное пособие
«Экранограф»
для детей групп общеразвивающей
направленности**

Автор: воспитатель
МБДОУ №8 «Аленушка»
г. Тихорецка
Зенина Ирина Николаевна

2024 год

Предисловие

В связи с переходом на Федеральную образовательную программу дошкольного образования перед нами стоит архиважная задача: не только научить детей воспринимать программный материал в процессе игры, творчества, тесного взаимодействия с другими воспитанниками, но и самим научиться, не управлять детьми, а заинтересовывать их, мотивировать на получение определённого объема знаний. Мы не предоставляем детям знания в готовом виде, не читаем им наставлений, а действуем, подводим детей к определённым выводам, к открытиям, которые ребёнок должен сделать сам.

С введением ФОП дошкольного образования, вопрос организации развивающей предметно- пространственной среды в ДОУ на сегодняшний день является особо актуальным. Именно активность ребенка признается основой развития – знания не передаются в готовом виде, а осваиваются детьми в процессе деятельности, организуемой педагогом.

Следовательно, правильно смоделированная развивающая предметно-пространственная среда дает воспитанникам возможность общения в совместной деятельности детей и взрослых. Это позволяет детям в соответствии со своими интересами и желаниями в одно и то же время свободно заниматься, не мешая друг другу, разными видами деятельности.

Меня заинтересовала проблема: как повысить мотивацию ребенка, научить всему, что ему пригодится в этой сложной современной жизни? Как воспитать и развить основные его способности: слышать, видеть, чувствовать, понимать, фантазировать и придумывать? Как сделать каждое занятие с ребенком интересным и увлекательным, просто и ненавязчиво рассказать ему о самом главном – о красоте и многообразии этого мира, как интересно можно жить в нем?

Итак, проектируя развивающую предметно - пространственную среду многое нами пересмотрено на новый, игровой уровень, в котором дидактический компонент непременно соседствует с игровой оболочкой. Исходя из этого, я сформулировала для себя следующую рабочую гипотезу: обеспечение максимальной реализации образовательного потенциала пространства группы ДОУ. Объект исследования – развитие познавательных процессов, интеллектуального развития детей, а также творческой активности в различных видах деятельности; предмет исследования – дидактическое игровое пособие «Экранограф» при формировании познавательных способностей, речевых навыков и творческой активности дошкольников.

Наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф» является очень интересным предметом интерьера групповой комнаты, а главное, соответствует всем требованиям Стандарта, предъявляемым к развивающей предметно-пространственной среде группы.

Рассмотрим игровое пособие, в соответствии с принципами построения среды:

Насыщенность среды – обеспечивает игровую, познавательную, исследовательскую, творческую деятельность, эмоциональное благополучие и возможность самовыражения детей.

Трансформируемость - возможность изменений предметно-пространственной среды в зависимости от образовательной ситуации, в том числе от меняющихся интересов и возможностей детей.

Полифункциональность - возможность разнообразного использования, не обладает жестко закрепленным способом употребления.

Доступность – свободный доступ детей к пособиям, карточкам, материалам, которые можно разместить на «Экранограф».

Вариативность - наличие различных пространств для деятельности детей и уединения, свобода выбора разнообразных картинок, игр; периодическая сменяемость материалов, стимулирующих разнообразную детскую активность, в соответствии с тематическим планированием и интересами детей.

Безопасность – соответствует всем элементам и требованиям по обеспечению надёжности и безопасности их использования.

Чтобы предметно-пространственная развивающая среда выступала как развивающая, подвижная и легко меняющаяся, я пришла к решению разработать и создать универсальное многофункциональное наглядно – демонстрационное игровое пособие для использования в игровой, познавательной, коммуникативной деятельности детей.

Таким образом, данное пособие имеет развивающее, обучающее и воспитывающее значения. Его можно использовать практически во всех образовательных областях для разных возрастных категорий детей.

Данное пособие предназначено для детей дошкольного возраста.

Введение

*«Дети должны жить в мире красоты, игры,
сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества»*

В.А. Сухомлинский

В современном дошкольном образовании стоит задача повысить в целом эффективность интеллектуального развития дошкольника. Обогащение психического развития ребенка предполагает максимальную реализацию его возможностей.

Игра — это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия от проявления физических и духовных сил. Игра дает возможность сохранить и укрепить физическое и психическое здоровье ребенка, обеспечивает нормальное гармоничное его развитие, сохраняет радость детства. Природа создала детские игры для всесторонней подготовки детей к жизни, поэтому они имеют генетическую связь со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма познания. Отсюда и названия игр: познавательные, интеллектуальные, и т. д.

В дошкольном возрасте каждый ребенок — маленький исследователь, с радостью и удивлением открывающий для себя окружающий мир, стремясь к активной деятельности, и важно не дать этому стремлению угаснуть, способствовать его дальнейшему развитию.

Чем полнее и разнообразнее детская деятельность, чем более она значима для ребенка и отвечает его природе, тем успешнее идет его развитие, реализуются потенциальные возможности и первые творческие проявления.

Своевременное и полноценное формирование речи в дошкольном возрасте — одно из основных условий полноценного развития малыша и в дальнейшем его успешное обучение в школе. Помогая ребенку овладевать связной, активной, грамотной, выразительной речью, мы включаем в работу массу средств, чтобы ребенка вовлечь в интересный познавательный мир. Одной из форм развития речевой активности является использование и изготовленное мною «Экранографа».

Новизна пособия «Экранографа» заключается в том, что оно обладает широкими возможностями, многофункционально в использовании, имеет возможность применения несколькими детьми одновременно. Кроме того, «Экранограф» трансформируется и легко переносится в любой уголок групповой комнаты. Пособие устойчиво, предназначено для игровой познавательной деятельности, при помощи карточек позволяет организовать и поиграть в множество дидактических игр, расположить в определенном порядке сюжетные и предметные картинки, объединить по смыслу и найти

лишние, обобщить знания и закрепить понятия по темам недели. Пособие удобно в использовании, имеет привлекательный дизайн, помогающий украсить интерьер группы, внести в него нотку оригинальности. Дети переходят к активному использованию замещающих игровых действий, самостоятельно организуют игровое пространство, развертывают сюжет, предлагают интересные игровые замыслы.

Я убедилась в том, что дидактическое игровое пособие «Экранограф» помогает создать благоприятные условия для развития познавательных процессов, интеллектуального развития детей, а также творческой активности в различных видах деятельности.

Кроме этого, «Экранограф» - универсальное наглядно – демонстрационное игровое пособие очень простое и в то же время многофункциональное. Использование в работе с детьми позволяет решить задачи по развитию мелкой моторики рук и сенсорному восприятию, внимания, памяти, речи, воображения, применяется как в групповой, так и в индивидуальной работе с детьми.

Целью игровых технологий с использованием «Экранографа» является решение ряда задач:

- Дидактических. Расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определённых умений и навыков
- Развивающих. Развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих идей, умений.
- Социализирующих. Приобщение к нормам общества, адаптация к условиям среды.
- Воспитывающих. Воспитание самостоятельности, воли, формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих позиций.

Также, я ожидаю, что данное пособие станет еще более интеллектуальным, обучающим с новыми, интересными элементами, позволяющими решать различные методы и формы в работе с детьми разного дошкольного возраста.

Основная часть

Описание учебно-методического материала

наглядно – демонстрационного игрового пособия

«Экранограф»

для работы с детьми дошкольного возраста

Наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф» - объемная напольная конструкция, (Приложение). Это универсальное пособие очень простое и в то же время интересное, которое можно использовать в развивающих занятиях с детьми.

Данное учебное игровое пособие представляет собой экран размером 1 метр на 1 метр изготовленный из пластиковых труб, обтянутый ковровым покрытием, который крепится к экрану завязками - липучками. Имеет вид игрового переносного экрана. Яркий, цветной, разрезной материал для «Экранографа» был собран на просторах интернета, ламинирован и снабжен липучками. Предметные и сюжетные картинки представлены на разные темы, и могут меняться в зависимости от замысла игры и темы учебной недели.

Пособие предназначено для развития речи, игровой и самостоятельной деятельности детей на занятиях и дидактических игр. Очень удобно применять данное пособие на занятиях по ознакомлению с окружающим, математическом развитии, театрализованной, познавательной и других видах деятельности в детском саду.

Цель: развитие речи детей, мелкой моторики рук, тактильных ощущений, обогащение сенсорного опыта, познавательной и эмоциональной сферы.

Задачи:

- способствовать уточнению и расширению представлений дошкольников происходящих в природе;
- активизировать речевую деятельность и обогащать словарь ребенка;
- учить детей самостоятельно составлять соответствующий сюжет;
- развивать психические процессы (мышление, память, внимание);
- воспитывать усидчивость, бережное отношение к природе.

Инструкция по использованию пособия:

Данное пособие предполагает использование во всех видах деятельности в течение дня. На начальном этапе может применяться как простое распределение картинок по разным сторонам плоскости экрана в качестве ознакомления темы недели. Воспитатель крепит на экран фигурки-картинки изображающие тему недели или любую подобную игру, которая позволит закрепить знания детей.

Трансформируемость «Экранографа» предполагает возможность в зависимости от образовательной ситуации различное ее использование вариативность при работе педагога с дошкольниками. Универсальность

пособия позволяет использовать его в области познавательного, речевого, художественно - эстетического, коммуникативного развития.

Наглядно – демонстрационное игровое пособие можно использовать в демонстрации нового материала, организации множества различных дидактических игр по лексическим темам, загадывать загадки и размещать на экране отгадки, описательные рассказы, прикреплять персонажей сказок пересказывая последовательность, учить порядковому счету и выполнять много других заданий.

Игры с помощью пособия используются как в групповой, так и в индивидуальной работе с детьми.

Можно усложнять предложенные игры и их варианты, можно наоборот упрощать и адаптировать под имеющиеся возможности детей, их речевые навыки и индивидуальные особенности развития. Можно расширять лексическое содержание игр, тем самым обогащая предметно-развивающую среду группы. Дети могут сами играть, организуя самостоятельно игры.

Игры с помощью пособия не только закрепляют знания, полученные детьми, но и развивают самостоятельность мышления, сенсорные способности, активизируют речевое развитие и стимулируют развитие любознательности.

Занимаясь с детьми, мы стараемся не просто перемещать картинки, а даем детям возможность подумать о своих действиях, порассуждать, поэкспериментировать.

Такие занятия обеспечивают детям положительные эмоции, развивают мышление, речь и память ребёнка, создают хорошее настроение, обогащают впечатлениями, способствуют развитию художественного воспитания. В то же время занятия с использованием пособия носят исследовательский, экспериментальный характер.

Примеры работы с использованием «Экранографа» в *Приложении № 1* по Развитию речи предоставлен перечень игр: «Пересказ сказок «Репка», «Три Медведя», «Маша и Медведь»; Игра: «Делим слова на слоги»; Игра: «Составь рассказ по картинке»; Игра: «Какое, какой, какие?». Развивающую игру «Найди и назови», можно использовать по разным лексическим темам «Овощи и фрукты», «Одежда», Игрушки» и др., как в индивидуальных занятиях, так и для работы с небольшой подгруппой младшего дошкольного возраста, с усложнением в старших и подготовительных группах.

В *Приложении № 2* игры по ФЭМП: «Ориентировка на плоскости»; «Составь целое из частей»; «Поставь столько, сколько услышишь»; «Консервируем овощи»; Игры по сказкам с математическими задачами; Игра: «Какой лист, к какому дереву? «Какой гриб, к какому дереву?».

В *Приложении №3* заявлены игры по Окружающему миру: «Разложи грибы и ягоды по корзинкам»; «Назови, какие предметы спрятались на картинке»; «Найди такие же среди картинок и прикрепи»; «Детки, найдите свои ветки!»; «Какой гриб, к какому дереву»; «Найди силуэт» по темам (деревья, цветы, ягоды, сюжетные картинки, домашние птицы, домашние и дикие животные, игрушки); Игра «Консервируем овощи и фрукты»; «Что снаружи, что внутри?»; «Что сначала, что потом?»; «Прикрепи, что за чем?»; Игра из 4

вариантов; «Предметные картинки»; Игра: «Вижу, слышу, чувствую»; Игра: «Я и моё тело».

Актуальность состоит в том, что любая дидактическая игра имеет несколько вариантов с усложненными задачами, и может использоваться почти по всем образовательным областям.

Наглядно – демонстрационное игровое пособие активизирует речевое развитие при проигрывании сказок и стимулирует ребенка раскрепощённо играть, рассказывать сказки и придумывать собственные истории. А так же «Экранограф» используется как ширма в театр для инсценировки сказок.

Для сохранности и удобства детали можно сложить в коробку. Фигурки можно перемещать по экрану, делать ими движения, делая игру динамичной. Можно усложнять игры: "Кто чем питается?", "Что лишнее?", "Кто, где живет?" и т. д.

Детям «Экранограф» очень нравится, они с удовольствием приклеивают к нему картинки, называя их. «Экранограф» помогает ребенку знать основные цвета, геометрические фигуры, цифры и буквы, сравнивать предметы по размеру, форме, подбирать предметы с одинаковым цветом; находить пару заданному предмету по указанным признакам. Так же можно изготовить детали для аппликации: цветы, тучки, солнце, полянку, листья или использовать готовые картинки на липучках.

Сегодня в погоне за новыми технологиями мы порой забываем старые, но очень эффективные дидактические средства. «Экранограф» позволяет прибегать к приему, наиболее активизирующему речевую деятельность детей. Возможность самостоятельно моделировать сюжет существенно повышает возможности для развития познавательной и речевой активности ребенка. Дети, играя с фигурами, обычно обговаривают свои действия, охотно отвечают на вопросы о создаваемых изображениях, составляют короткие рассказы. Для детей создание различных ситуаций на «Экранографе» очень увлекательно, не меньше, чем современные компьютерные игры

Интерактивные технологии с использованием «Экранографа» строятся как целостное образование, охватывающее определённую часть учебного процесса и объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем.

Заключение:

Практическая значимость, предлагаемого пособия заключается в том, что работа с «Экранографом» позволила по-новому использовать в образовательной деятельности дидактические игры и упражнения, коммуникативные игры, проблемные ситуации, творческие задания по разным лексическим темам. Использование «Экранографа» в совместной и самостоятельной деятельности ребенка явилось одним из эффективных способов мотивации и индивидуализации обучения, развития творческих способностей и создания благоприятного эмоционального фона. Развивает все виды восприятия: зрительное, тактильно-двигательное, дает возможность организации познавательной и речевой деятельности в любой части группового пространства.

Наглядно – демонстрационное игровое пособие удобно в использовании при организации имеет привлекательный дизайн, помогающий украсить интерьер группы.

Занятия с использованием «Экранографа», кроме вышеуказанного, направлены:

- на формирование пространственных понятий, характеризующих местоположения предмета в пространстве;
- на определение удалённости предметов в пространстве;
- формирование у детей понимания пространственных отношений между предметами, а так же изменчивости и относительности пространственных отношений;
- обучает ориентировке в правом и левом направлении пространства, относительно самого себя;
- на формирование умения определять верхний, нижний край плоскости, его левую и правую стороны, находить середину в плоскости;
- развитие творческих способностей и воображения;
- развитие зрительного и сенсорного восприятия;
- развитие речи, мелкой моторики.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что использование «Экранографа» реализует принцип наглядности в обучении. В свою очередь использование игровых технологий по развитию речи с использованием «Экранографа» эффективны при формировании у детей высших психических функций: восприятия, памяти, мышления и речи дошкольника.

Адресные рекомендации по использованию представленных развивающих игр

Представленное наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф», можно использовать с детьми разного дошкольного возраста на подгрупповых и индивидуальных занятиях в ходе реализации индивидуального маршрута, а также в самостоятельной и совместной с педагогом игровой деятельности детей. Данный материал будет полезен и интересен воспитателям групп общеразвивающей направленности и родителям детей.

Возможностей применения данного игрового пособия множество – как часть для организованной образовательной деятельности, в самостоятельной деятельности, так и для индивидуальной работы с детьми. Имея в методической копилке большое количество разнообразных игр и игровых ситуаций с использованием пособия «Экранограф», можно быть уверенным в эффективности и результативности образовательной деятельности. Изготовить наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф» очень просто, а возможности для игр и обучения, которые он предоставляет, зависят лишь от фантазии воспитателей, родителей и детей.

Оглавление

Предисловие	2
Введение	4
Основная часть.....	6
Заключение	9
Приложение	12

Использование в реализации воспитательно-образовательного процесса наглядно – демонстрационного игрового пособия "Экранограф"

Речевое развитие дошкольников

Пересказ сказки: «Репка»

Задачи: развивать внимание детей; формировать желание пересказывать сказку без помощи воспитателя, используя сказочные повторы и предметные картинки на экране; формировать у детей понятие «Семья» на основе фольклорного произведения; закреплять знания об овощах; закреплять умение выполнять движения в соответствии с текстом; развивать мелкую моторику пальцев рук; продолжать учить детей точно и полно отвечать на вопрос, строя фразу из четырех-шести слов;

→ Закреплять знания о количестве предметов «много- один»

Материал: наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф»; фигурки – картинки, распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.

Описание игры: Детям предлагаются подсказки в виде картинок и наводящих вопросов. Для пересказа сказки ребенок самостоятельно выбирает фигурки - подсказки из имеющегося набора предметных картинок, на «Экранографе» связывает их в единую сюжетную линию.

Продуктивная деятельность детей по сказке: рисование, лепка, аппликация, конструирование или схематизация (запись действий сказки с помощью схем). Попросить детей вечером рассказать дома придуманную сказку. Через некоторое время педагог предлагает детям научить кого-нибудь из сверстников составить сказочный сюжет вместе.



фигурки – картинки по сказке «Репка»



фигурки – картинки по сказке «Три медведя»



Пересказ сказок «Маша и медведь», «Кот, петух и лиса»



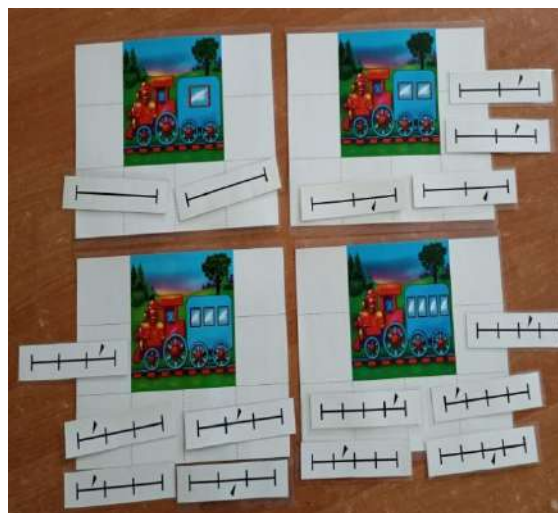
Фигурки к сказкам

Игра «Делим слова на слоги»

Задачи: Обучающая игра при помощи, которой дети смогут научиться делить слова на слоги, закрепить навыки чтения, развить восприятие, произвольное внимание, память и мышление, развивать моторику рук.

Материал: игра состоит из: 4 больших карточек с вагончиками, 32 карточек с картинками и 16 карточек со схемами; наглядно – демонстрационное игровое пособие.

Описание игры: вариант 1 предлагаем детям назвать картинки и разделить слова на слоги. Далее большие карточки с вагончиками крепим на «Экранограф», затем где вагончик с одним окошком, маленькие карточки – картинки со словами из одного слога, где с двумя окошками – из двух слогов, с тремя – из трех, с четырьмя – из четырех. Предлагаем ребенку также подобрать схемы к словам.



- Набор из 4 больших карт, предметных картинок, схемы к словам.



Варианты игры

Игра: «Составь рассказ по картинке»

Задачи: учить детей составлять связный рассказ по серии картинок, упражнять детей в правильном подборе слов; закреплять умение строить предложения по картинке, объединяя их целостно; развивать речь, память, внимание, мышление детей.

Материал: наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф», 7 ярких, цветных сюжетных карточек – картинок ламинированных с липучками на обратной стороне карточек.

Описание игры: вариант 1 взрослый помещает перед детьми сюжетные картинки. Ребенок должен выбрать любую по желанию карточку, придумав связный текст. У кого текст интереснее и длиннее, тот и побеждает, получает фишку.

вариант 2 на «Экранографе» среди цветных картинок, прикрепляем картинку черно-белую, ребенку дается задание найти такую же цветную и раскрасить фломастерами.



Сюжетные картинки для составления рассказа

Игра: «Какое, какой, какие?»

Задача: упражнять детей в использовании прилагательных, характеризующих каждое дерево, листья; глаголов определяющих определённые действия (дерево стоит, качается, растёт, наклоняется; листья летят, падают, кружатся, желтеют, шелестят и т.д.).

Материал: наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф», красочные ламинированные карточки-картинки на липучках.

Описание игры: воспитатель предлагает ребёнку, выбрать листочек характеризовать качество листочка и называть производимые действия с ним. Кто справился без ошибок, крепит к «Экранографу» и получает фишку.



Формирование и расширение словарного запаса

Все варианты игр имеют различные уровни сложности и при необходимости могут быть адаптированы под возможности каждого ребенка в соответствии с уровнем его развития и индивидуальными особенностями.

Игра: «Найди и назови»

Задачи: развивать моторику рук, расширять объем словаря, развивать слуховую память, концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие; формировать представления о предметах, закреплять имеющиеся знания, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение.

Материал: наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф»; предметные картинки на тему «игрушки», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.

Описание игры: В ходе игры малышу нужно найти и назвать предметы, обобщив их по разным признакам: по внешним атрибутам (то есть, как вещи выглядят) и функциям (то есть, как вещи используются). Правила игры довольно простые и вариативные. На «Экранограф» для начала нужно ребенку выбрать любую понравившуюся картинку из серии игрушки (можно фрукты, овощи, транспорт, одежда или животные).

Вариант игры 1 изображение одного вида предметной картинке ребенок крепит на «Экранограф», называет предмет, описывая внешний вид его и назначение.

Вариант игры 2 расположите несколько картинок на «Экранограф» перед ребенком и попросите найти и назвать все объекты из заданной категории. Например, все предметы красного цвета, все игрушки для летней прогулки и т.д.

Вариант 3 прикрепите на «Экранограф» карточки перед ребенком, попросите выбрать любую и назвать изображенный предмет. Спросите: для чего он нужен, что можно из него сделать, например: Это шляпа, она нужна, чтобы надевать в жару? Из чего готовим обед? Где и как растет? и т.д.

Попросите малыша изменить слово так, чтобы вместо одного предмета стало несколько: «Назови, пожалуйста, один предмет. А если их будет много, то, как будет звучать слово?». Игра многофункциональна, можно варьировать вопросами, заданиями.

Развивающую игру «Найди и назови», можно использовать по разным лексическим темам, как в индивидуальных занятиях, так и для работы с небольшой подгруппой младшего дошкольного возраста, с усложнением в старших подготовительных группах.





«Предметные картинки по теме «Фрукты», «Ягоды», «Овощи»»



Предметные картинки на тему «Одежда», «Игрушки».





Аналогично проводится игра с предметными картинками на наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф» по темам «Одежда», «Игрушки», «Домашние птицы», «Домашние и дикие животные их детеныши», «Овощи и фрукты», «Цветы луговые и культурные» и др.

Использование в реализации воспитательно-образовательного процесса наглядно – демонстрационного игрового пособия "Экранограф"

Формирование элементарных математических представлений у дошкольников

Актуальность: Любая дидактическая игра может использоваться почти по всем образовательным областям. Применяя наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф» в играх по ФЭМП - расширяется кругозор ребенка, дети учатся квалифицировать, обобщать, сравнивать, анализировать, ориентироваться в пространстве, на плоскости и многое другое.

Игра по сказке «Репка»

Задачи: закрепить: счет в пределах 10 в прямом и обратном порядке, состав числа в пределах 10;

- совершенствовать умение находить место числа в ряду;
- закрепить знания о геометрических фигурах и форме предметов;
- уметь обозначать словами положение предметов (впереди, сзади, между, после, за, сколько всего);
- уметь сравнивать предметы по высоте (высокий – ниже, ещё ниже, самый низкий, большой - меньше, самый маленький и т.д.);
- развивать умение слушать и слышать вопрос, отвечать полными ответами;
- поддерживать положительное эмоциональное отношение от игры с героями сказки.

Материал: наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф»; фигурки – картинки, распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.

Описание игры: фигурки – картинки разложены на столе, дети, самостоятельно рассказывая сказку, прикрепляют их на «Экранограф». Далее воспитатель задает вопросы; Сколько героев на экране? Кто стоит первый, пятый, второй, последний и т.д. Кто впереди внучки, позади деда и т. д.? Кто из героев самый высокий, низкий, самый низкий, маленький, большой и т.д. Затем прямой и обратный счет героев сказки.



Аналогично сказки «Три Медведя», «Маша и Медведь».

Игра: «Какой лист, к какому дереву?» «Какой гриб, к какому дереву?»

Материалы: наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф»; большие форматы лиственных деревьев, маленькие карточки с плодами – детками, грибами.

Задача: развитие зрительного восприятия и внимания; формирование навыков счета, сравнение количества (больше, меньше, поровну), ориентировке в пространстве.

Описание игры: вариант 1 воспитатель предлагает определить, на какую геометрическую фигуру похожи определенные листья, рассматривает с детьми характерные особенности, дети рисуют листья в заданных геометрических фигурах (кленовый – пятиугольник, берёзовый – треугольник, дубовый – овал и т.д.).

Вариант 2 воспитатель на «Экранограф» помещает большие карточки с изображением деревьев и грибов, дети сравнивают их по количеству под каким деревом грибов больше, меньше, поровну, как добавить или убавить, рассуждают, делают выводы. По просьбе взрослого обозначают, какое дерево находится в левом верхнем углу, правом верхнем, левом нижнем, правом нижнем углу и посередине экрана, используют предлоги «под», «над». Дети проводят сравнительный анализ, делают выводы.



Ориентировка на плоскости

Задачи: развивать концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь;

- тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение;
- воспитывать умение работать в паре.
- уточнять и обобщать понятия «слева», «справа», «между», «посередине», «верхний ряд», «нижний ряд»;
- уточнять и закреплять пространственные представления детей («на», «над», «под»);
- формировать умение ориентироваться на ограниченной поверхности; - уточнение представлений о местоположении предметов (развитие значения слова).

Материал: наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф»; ламинированные карточки цветы.

Описание игры: Педагог предлагает ребенку расположить картинки в определенном порядке. Например: *«В левом верхнем углу прикрепи пионы, в правом нижнем углу тюльпаны»* и т.д. При затруднениях педагог дает словесную либо физическую подсказку. Далее педагог предлагает расположить следующую картинку, уточняя ее место на «Экранографе». Подсказку педагог подбирает для каждого ребенка индивидуально, в зависимости от его индивидуальных способностей, обеспечивая каждому воспитаннику его «ситуацию успеха» и положительный настрой. Можно предложить ребенку выбрать место для картинки самостоятельно, обговаривая ряд и место в ряду. Игру можно усложнить привлечением второго игрока. Предложить детям по очереди занимать место расположения для каждой картинки. Располагая картинки использовать слова: *«слева», «справа», «между», «посередине», «над», «под»*. Также для усложнения игры предложить детям сосчитать *по-скольку* цветов на каждой картинке, на какой больше, меньше, поровну, всего на экране, используя полный ответ.



Игра «Консервируем овощи и фрукты»

Задачи: закреплять количественный и порядковый счет;

- формировать умение детей зрительно соотносить предметы по размеру (*большое - к большому, маленькое – к маленькому*);
- закрепить понятие круглой и овальной формы;
- активизировать словарь за счет слов: *консервировать, большой, маленький, средний*;
- развивать зрительно-моторную координацию.

Материал: «Экранограф», цветные, ламинированные предметные карточки-картинки с изображением фруктов, овощей, 3 банки большого, среднего и маленького размера фиксируются липучками.

Описание игры; вариант 1 перед ребенком взрослый прикрепляет на «Экранограф» банки трех размеров (большую, среднюю, и маленькую), просит показать и назвать банки по размеру. Обращает внимание на фрукты (овощи), которые имеют разный размер.

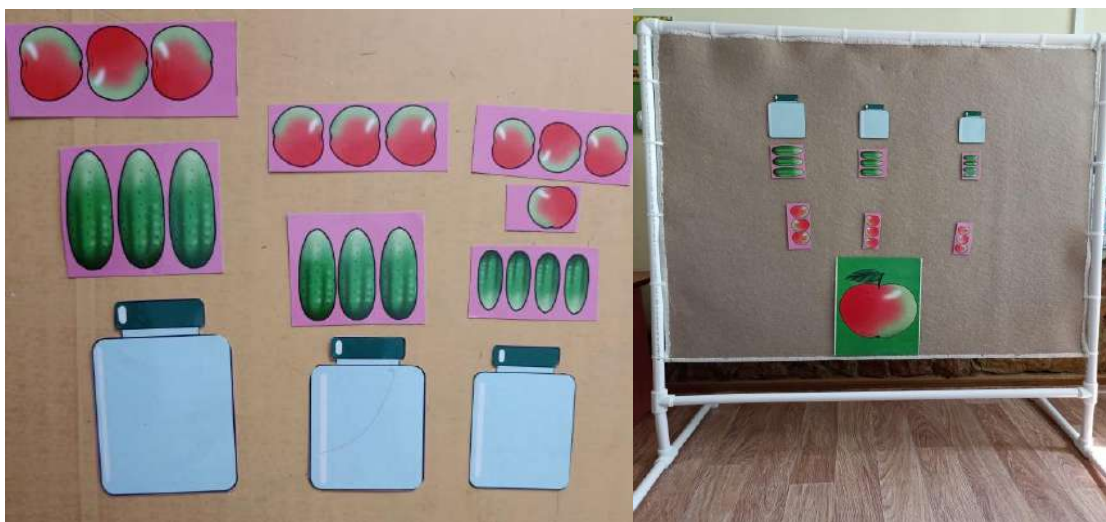
Перед выполнением задания дается игровая мотивация: помочь маме правильно разложить яблоки (огурцы) по банкам, соотнося предметы по размеру. Взрослый контролирует правильность выполнения задания.

вариант 2 педагог прикрепляет на «Экранограф» 3 банки разного размера. В банках огурцы или яблоки разложены не по размеру.

Надо найти ошибку взрослого и исправить ее, разложив предметы правильно по размеру.

После выполнения задания взрослый акцентирует внимание детей на то, что предметы по форме разные: одни овальной формы, другие – круглой. Просит вспомнить и назвать овощи (фрукты) таких же форм.

Можно предложить задание сосчитать большие предметы, маленькие; где больше предметов, а где меньше или поровну.



Игра: «Составь целое из частей»

(для детей 3-4 лет)

Задачи: расширять представления детей о делении целого предмета на части; учить детей составлять целое изображение из частей; развивать зрительно-моторную координацию.

Материал: наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф», цветные, ламинированные, предметные разрезные картинки, фиксируются липучками.

Описание игры; вариант 1 если ребенку 3 года, то достаточно разделить картинки на 4-6 частей. Чем старше ребенок, тем больше количество частей.

Предлагаем ребенку с опорой на образец (*усложнение: если справится, то без опоры*). составить целое изображение из частей.

Вариант 2 перед началом игры перемешиваем все части предметных картинок, Дается задание: «Самостоятельно отобрать части, характерные для определенного изображения. Составить целое изображение».

Вариант 3 Можно предложить игру соревновательного характера. Ребенку предлагаем собрать картинку и прикрепить на «Экранограф», за определенное время (использовать песочные часы). Дается команда: «Внимание, на старт!».



Игра: «Поставь столько, сколько услышишь»

Задачи: упражнять в счете на слух;

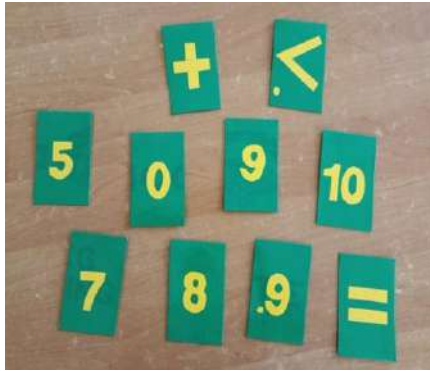
- учить составлять и решать арифметические задачи, выражая их решение с помощью цифр и знаков на «Экранографе»;
- закреплять умение давать развернутый ответ на вопрос задачи;
- закреплять умение выделять в задаче условие, вопрос, ответ;
- развивать внимание, логическое мышление, речь, умение аргументировать свои высказывания;
- воспитывать любовь к математике, желание заниматься и узнавать новое.

Материал: наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф», карточки математических цифр, знаков, предметные цветные, ламинированные картинки с обратной стороны фиксируются липучками.

Описание игры: вариант 1 воспитатель объясняет задание: «Я буду хлопать в ладоши, а вы сосчитаете, сколько раз хлопнула, и поставьте в ряд столько же карточек, сколько ударов слышали». Затем ставят знак «+ или -», и еще раз также сколько слышат хлопков столько и ставят карточек. Когда дети выполняют задание, педагог спрашивает: «Сколько карточек вы поставили и почему?». «Какой ответ получился, такую цифру поставьте в конце». Например, слышали 2 хлопка, поставили 2 лошадки, затем еще 2 хлопка еще 2 лошадки, в конце ребенок ставит цифру 4).

Задание повторяется несколько раз с разным изображением на карточках и разными придуманными заданиями.

Вариант 2 ребенок или несколько детей самостоятельно придумывают задачи и отражают их на «Экранографе», объясняя условие и решение. Например: в зоопарке Вова видел 3 жирафа, а Сережа в энциклопедии 2. Вопрос: кто больше по количеству видел жирафов Вова или Сережа? Какой знак между карточками нужно ставить?



Использование в реализации воспитательно-образовательного процесса наглядно – демонстрационного игрового пособия "Экранограф"

Ознакомление с окружающим миром

Актуальность: Любая дидактическая игра может использоваться почти по всем образовательным областям.

Игра «Разложи грибы и ягоды по корзинкам»

Задачи: развивать целостное восприятие, внимание, образное мышление, активизировать функции, обеспечивающие зрительно-пространственное различение предметов; расширять объем словаря, концентрацию внимания, классификацию, наблюдательность, связную речь; формировать представления о предметах; закреплять имеющиеся знания, логическое мышление; тренировать мыслительные операции сравнение, аналогии и обобщение; развивать мелкую моторику пальцев рук

Игровой материал представляет собой: наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф», 2 большие карточки размером пол листа А4, и 52 маленьких карточки, распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.

Описание игры: Детям предлагается выбрать себе большую карточку с изображением корзинки с грибами или с ягодами и прикрепить к «Экранографу». Каждый ребенок, выбирая необходимые по назначению изображения, крепит под соответствующую корзинку с грибами грибы, ягоды под корзинку с ягодами. Побеждает тот ребенок, который быстрее соберет все свои картинки без ошибок, и сделает анализ своей работы.



«Назови, какие предметы спрятались на карточке. Найди такие же среди картинок и прикрепи»

Описание игры: начинаем игру, с предъявления ребенку несложного рисунка с контурами трех - четырех предметов, с усложнением в старших группах. Педагог предлагает ребенку рассмотреть карточку. Понять, какие предметы изображены, назвать все, что нарисовано, обвести поочередно контуры пальцем. При затруднениях педагог дает подсказку, словесную либо физическую. Если ребёнок ещё не показал все предметы, бездействует, педагог стимулирует вопросами: *«А что-нибудь ещё есть на карточке? Покажи, пожалуйста»*. Когда все предметы найдены, ребенку предлагается найти среди предметных картинок цветные изображения и прикрепить на экране.



Можно усложнить игру, предлагая запомнить картинки, затем, отвернуть ребенка спиной от экрана, назвать картинки по памяти.

Игра: «Детки, найдите свои ветки!»
Какой гриб, к какому дереву?» (аналогично)

Задача: расширять знания о деревьях, характерных особенностях каждого вида. Совершенствовать временные представления.

Материалы: наглядно – демонстрационное игровое пособие, большие форматы лиственных деревьев, маленькие карточки с плодами – детками.

Описание игры: 1 вариант: воспитатель крепит листья на «Экранограф», дети рассматривают листья деревьев, называют с какого дерева. По предложению воспитателя: «Детки, найдите свои ветки» - ребята крепят листья к соответствующему дереву.

Художественно – эстетическое развитие: рисование

Задача: Закреплять умение передавать сложную форму листьев при рисовании, упражнять в аккуратном раскрашивании.

Описание игры: воспитатель предлагает определить, на какую геометрическую фигуру похожи определенные листья, рассматривает с детьми характерные особенности, дети рисуют листья в заданных геометрических фигурах (кленовый – пятиугольник, берёзовый – треугольник, дубовый – овал).





«Какой гриб, около какого дерева растет?» (аналогичная игра).

Игра: «Найди силуэт»

Задачи: упражнять детей в группировке предметов, учить сопоставлять, выделяя черты схожести и различия предметов; тренировать зрительное внимание, память, ориентировку в пространстве на плоскости, развивать моторику пальцев рук.

Материал: наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф»; Предметные картинки, распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.

Описание игры: на «Экранограф» вывешиваются картинки-карточки с цветным изображением, ребенку дается задание найти такое же дерево, (аналогично цветы, ягоды, домашние птицы, сюжетные картинки) не цветного изображения, раскрасить фломастерами и прикрепить под цветным.





Аналогично Цветы



Аналогично Ягоды



Аналогично с сюжетными картинками



Аналогично «Домашние птицы»

Игра «Консервируем овощи и фрукты»

Задачи: формировать умение детей зрительно соотносить предметы по размеру (большое - к большому, маленькое – к маленькому); закрепить понятие круглой и овальной формы; активизировать словарь за счет слов: консервировать, большой, маленький, средний; развивать зрительно-моторную координацию.

Материал: «Экранограф», цветные, ламинированные предметные карточки-картинки с изображением фруктов, овощей, 3 банки большого, среднего и маленького размера фиксируются липучками.

Описание игры; вариант 1 перед ребенком взрослый прикрепляет на «Экранограф» банки трех размеров (большую, среднюю, и маленькую), просит показать и назвать банки по размеру. Обращает внимание на фрукты (овощи), которые имеют разный размер.

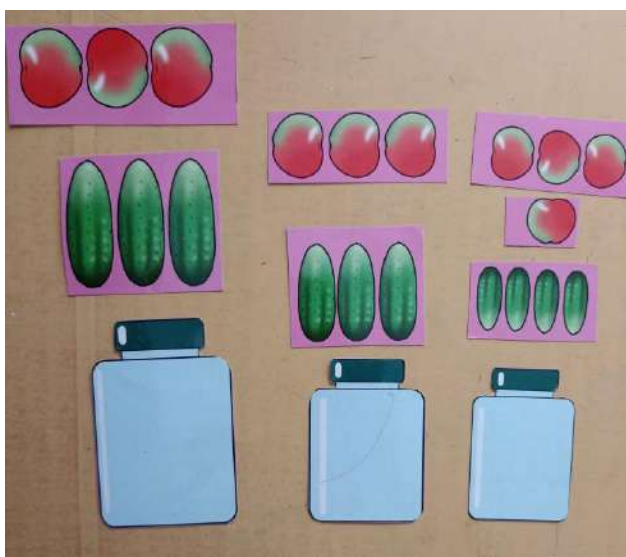
Перед выполнением задания дается игровая мотивация: помочь маме правильно разложить яблоки (огурцы) по банкам, соотнося предметы по размеру. Взрослый контролирует правильность выполнения задания.

вариант 2 педагог прикрепляет на «Экранограф» 3 банки разного размера. В банках огурцы или яблоки разложены не по размеру.

Надо найти ошибку взрослого и исправить ее, разложив предметы правильно по размеру.

После выполнения задания взрослый акцентирует внимание детей на то, что предметы по форме разные: одни овальной формы, другие – круглой. Просит вспомнить и назвать овощи (фрукты) таких же форм.

Можно предложить задание сосчитать большие предметы, маленькие; где больше предметов, а где меньше или поровну.



Игра «Что снаружи, что внутри»

Задачи: учить детей узнавать овощи и фрукты, представленные для восприятия в разных вариантах, выделять признаки этого опознания.

Предварительная работа: рассматривание натуральных овощей и фруктов, их муляжей. Натуральные овощи и фрукты разрезать пополам и посмотреть, что внутри. Отметить, что есть кожица, мякоть, семечки (косточка).

Материал: «Экранограф», цветные, ламинированные предметные карточки-картинки с изображением целых и половинок фруктов и овощей, с обратной стороны фиксируются липучками.

Описание игры; вариант 1 на столе перед детьми взрослый выкладывает все картинки и просит разложить их на 2 группы. В одну сторону дети отбирают изображения овощей, в другую – фруктов. Дети объясняют свой выбор. (например, яблоко – фрукт, растет на дереве; лук – овощ, растет на грядке).

вариант 2 педагог демонстрирует картинки с изображением целых овощей и фруктов, просит детей узнать и назвать их. Затем предлагает для рассматривания половинки овощей и фруктов.

Дается задание подобрать каждому предмету свою половинку и рассказать, из чего они состоят (кожица, мякоть, семечки (косточки)).

вариант 3 педагог развешивает на экран парами предметные картинки с изображением овощей и фруктов (целых и половинок), допуская при этом ошибки (например, целое яблоко и половинка лимона и т.п.). Дети должны исправить ошибки и помочь друг другу и взрослому.

Вариант 4 «Лото». Картинки с изображением целых овощей и фруктов перемешиваются и раздаются детям поровну. Остальные картинки с изображением половинок остаются у ведущего. Ведущий поочередно показывает половинки овощей и фруктов, крепит их к экрану, а дети прикладывают целые рядом к прикрепленной половинке. Выигрывает тот, кто быстро и правильно справится с заданием.





Игра «Что сначала, что потом?»

Задачи: обучать детей способности узнавать растения, представленные для восприятия, на разных стадиях роста;

- учить детей делать умозаключения, анализировать, обобщать, классифицировать предметы;
- развивать связную речь и моторику пальцев рук.

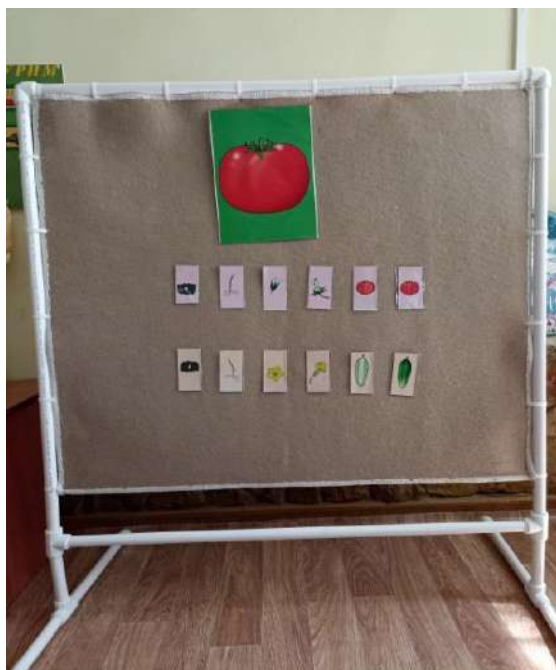
Материал: «Экранограф», цветные, ламинированные серия предметных карточек-картинок с изображением разных стадий роста огурца и помидора, с обратной стороны фиксируются липучками.

Описание игры; вариант 1 педагог рассказывает сказку о превращении семечка в прекрасный плод.

Затем выкладывает на экран картинки, изображающие этапы роста растения (огурчика или помидорки) и обращает внимание на них.

Совместно с детьми педагог составляет сказку о превращениях семечка по серии картинок-карточек.

Вариант 2 взрослый предлагает детям самостоятельно разместить на «Экранограф» картинки в нужной последовательности и составить свою сказку (рассказ).



Игра: «Прикрепи, что за чем?»

Задачи: развивать логическое мышление; формировать и закреплять умение целостно, детально и последовательно воспринимать изображение предмета.

Материал: «Экранограф», цветные, ламинированные предметные картинки с изображением последовательности действий с предметами, с обратной стороны фиксируются липучками.

Описание игры; в игру могут играть 1-2 ребенка. Предлагается рассмотреть внимательно 4 картинки одного предмета, узнать и назвать его. Дается задание: прикрепить на «Экранограф» карточки в нужной последовательности произвольных действий.



Предметные картинки

Задачи: уточнить представления детей о предметах окружающего мира; учить составлять описательные загадки о предметах.

В игре участвует подгруппа детей, можно индивидуально.

Материал: «Экранограф», цветные, ламинированные серия предметных карточек-картинок с изображением серией овощей, фруктов, разных предметов, с обратной стороны фиксируются липучками.

Описание игры: вариант 1 картинки раздаются играющим поровну, ведущий описывает каждый предмет, не называя его. Рассказывая об овоще или фрукте, ведущий использует алгоритм, указывая на цвет форму предмета, его вкус. Играющие должны угадать по описанию предмет, и тот, у кого находится картинка, поднимает ее и подходит крепить на экран. Дети дают оценку выполненной работы.

Вариант 2 на «Экранографе» выставляются предметные картинки в горизонтальном, вертикальном или беспорядочном расположении. Детям дается задание: перечислить картинки в направлении сверху вниз (снизу вверх; справа налево; слева направо). Можно дать задание сосчитать картинки; указать порядковый номер предмета, если считать в направлении справа налево (слева направо).

Вариант 3 «Угадай, чего не стало?»

На «Экранографе» демонстрируются предметные картинки с изображением овощей и фруктов. Детям предлагают внимательно посмотреть на них и запомнить. Затем дети закрывают глаза. В это время ведущий убирает одну из картинок, приговаривая: «1, 2, 3 – смотри!». По команде «Смотри» дети открывают глаза. Им нужно угадать, какой картинки не стало.

Вариант 4 «Угадай, что изменилось»

Перед детьми на «Экранографе» выставляются предметные картинки в горизонтальном или вертикальном расположении.

Усложнение: картинки выставлены в пространственном расположении (в верхнем правом углу; в нижнем левом углу; в верхнем левом углу; в нижнем правом углу; на середине экрана). Можно расположить картинки на середине верхней (нижней, правой, левой) стороны.

Ведущий задает вопрос: «Где находится морковка?» (в правом верхнем углу). «Что расположено на середине правой стороны?» и т.д.

Затем дети закрывают глаза. В этот момент ведущий меняет местами картинку (с усложнением - 2 – 3 картинки). Дети расставляют картинки в нужном порядке.



Игра: «Составь целое из частей»

(для детей 3-4 лет)

Задачи: расширять представления детей об объектах окружающего мира; развивать зрительно-моторную координацию.

Материал: наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф», цветные, ламинированные, предметные разрезные картинки, фиксируются липучками.

Описание игры; вариант 1 если ребенку 3 года, то достаточно разделить картинки на 4-6 частей. Чем старше ребенок, тем больше количество частей.

Предлагаем ребенку с опорой на образец (*усложнение: если справится, то без опоры*). составить целое изображение из частей.

Вариант 2 перед началом игры перемешиваем все части предметных картинок, Дается задание: «Самостоятельно отобрать части, характерные для определенного изображения. Составить целое изображение».

Вариант 3 Можно предложить игру соревновательного характера. Ребенку предлагаем собрать картинку и прикрепить на «Экранограф», за определенное время (использовать песочные часы). Дается команда: «Внимание, на старт!».



Игра «Вижу, слышу, чувствую» (для детей от 4 лет)

Каждый день ребенок знакомится с окружающим его миром, который раскрывает перед ним сотни возможностей. Каждый день жизни ребенка полон открытий. И совершает их ребенок благодаря щедрым дарам природы, которыми он владеет с рождения. Это зрение, слух, обоняние, и способность к вкусовым ощущениям.

В данной игре поставлены **задачи**: познакомить детей с органами чувств, дать представление об их значении в жизни человека.

Игровой материал: наглядно – демонстрационное игровое пособие «Экранограф», 20 красочных ламинированных карточек с изображением малыша указывающего на один из органов чувств, и 20 предметных ярких картинок, чтобы была установлена логическая связь с органами чувств ребенка.

Описание игры: вариант 1 к пособию «Экранограф» дети прикрепляют карточку «книга», «телевизор», к ним находят карточку с изображением малыша, где указывает на открытые глазки, ведь читаем и смотрим телевизор мы с помощью зрения. Если карточка «уши», то к ней можно приложить телефон, музыкальную дудочку. Но малышу нужно будет анализировать по

каждой прикрепленной карточке, т.к. телевизор и дудку, мы не только слушаем, но и видим. Аналогично с остальными картинками.

Вариант 2 в игре может участвовать несколько детей. Во втором случае карточки делятся, например так: первый малыш «видит», второй «слышит» и т.д. Ведущий берет карточки с предметами и прикрепляет к экрану по очереди в произвольном порядке. Ребята подставляют ответные части.

Выигрывает тот игрок, который первым освободится от всех карточек. Чтобы повысить интерес используем загадки:

1. Есть гора, а у горы
Две высокие норы.
В этих норах воздух бродит,
То заходит, то выходит. (Нос)

2. Он нам кушать помогает,
Вкус прекрасно различает,
Без умолку каждый день,
Говорить ему не лень. (Язык)

3. Кругло, горбато,
Около – мохнато,
Придет беда –
Потечет вода (Глаза)

4. Вокруг носа вьется,
А в руки не дается. (Запах)

5. Кто все слышит,
Да ничего не скажет? (Уши)

6. Один говорит,
Двое слушают,
Двое смотрят. (Язык, уши, глаза)



Игра «Я и мое тело»

Задачи: Развитие представлений детей об организме человека;
 -формировать представления детей об основных частях тела человека;
 -закреплять представления детей о частях лица (нос, рот, брови),
 -закрепить знания дошкольников о половых и возрастных особенностях людей;
 -расширение представлений дошкольников о ключевых составляющих здорового образа жизни человека.

Материал: пособие «Экранограф», цветные, ламинированные серия предметных карточек-картинок с изображением тела человека, с обратной стороны фиксируются липучками.

Описание игры: 1 вариант. Воспитатель читает стихотворение или загадывает загадку про части тела и органы, а дети должны отгадать и узнать их, назвать полным ответом, выбрать и прикрепить к экрану. Игра проводится после ознакомления детей со строением человека, ознакомления с названиями различных частей тела, органов и их функциями.
2 вариант Игра проводится с одним человеком. Ребёнку нужно правильно соединить части тела человека. Присоединить органы на туловище в правильной последовательности.

