

Авторское наглядно-дидактическое пособие для обеспечения образовательного процесса

Интерактивные планшеты «БАБОЧКА ЭЛЛИ», «ЛЯГУШОНОК КВА», «ЛЕСНАЯ ПОЛЯНКА» (автор-разработчик воспитатель Твердая О.В.)

Интерактивные планшеты «Бабочка Элли», «Лягушонок Ква», «Лесная полянка» - дидактическое пособие для развития у детей познавательного интереса и грамматического строя речи.

Начиная с младшего дошкольного возраста очень важно формировать у детей правильную речь, побуждать их к общению со взрослыми и сверстниками. Не менее важной задачей является развитие познавательного интереса, закрепления математических представлений. Для этих целей была создана серия наших интерактивных планшетов. Каждый планшет представляет собой деревянную фоторамку формата А4 с картонным основанием, к которому прилагается магнит и набор фигурок животных из фетра.

Варианты планшетов:

1. «Бабочка Элли» - на основании пособия закреплены два цветка из фетра, большой белый и маленький розовый. Декоративные элементы – объемные пластиковые цветы. К этому игровому планшету прилагается фигурка бабочки, выполненная из фетра красного цвета, с приклеенной с изнаночной стороны железной скрепкой, позволяющей с помощью магнита манипулировать бабочкой по основанию планшета



Варианты игр:

- «Бабочка Элли»

Программные задачи: продолжать знакомить детей с миром насекомых, частями их тела. Продолжать знакомить детей с миром растений на примере цветка, закреплять знания частей растения «цветок». Накапливать у детей цветовые впечатления. Формировать положительное и бережное отношение ко всему живому.

Ход игры: воспитатель знакомит детей с бабочкой Элли. Предлагает рассмотреть ее и определить части тела бабочки, какого цвета крылышки. Затем воспитатель предлагает рассмотреть полянку, где летает бабочка – что на ней растет? Какие цветы? (большой и маленький) Какого они цвета? Какие части есть у цветка?

- «На лесной полянке»

Программные задачи: закреплять практическое употребление в речи предлогов «на», «над». Совершенствовать умение различать предметы по величине (большой - маленький). Формировать положительное отношение к полученному результату.

Ход игры: воспитатель знакомит детей с бабочкой Элли, предлагает посмотреть и составить предложение с предлогом «на», «над», манипулируя бабочкой на картинке, тем самым моделируя различные ситуации и побуждая детей правильно употреблять в речи предлоги и обозначать размер цветка, над которым летает бабочка.

- «Скажи, где бабочка Элли»

Программные задачи: продолжать формировать умение ориентироваться в пространственных отношениях, понимать смысл обозначений: вверху – внизу, впереди – сзади, справа – слева, посередине.

Ход игры: воспитатель представляет детям бабочку Элли. Манипулируя с помощью магнита бабочкой на картинке, воспитатель предлагает детям посмотреть и сказать, куда прилетела бабочка, где она находится – справа или слева от цветка? Вверху или внизу? Положительной оценкой каждого ответа, воспитатель побуждает детей к общению, учит не бояться высказывать свое мнение.

- «Бабочка летает»

Программные задачи: закреплять практическое употребление в речи предлогов «над», «под». Закреплять математическое понятие «большой – маленький». Формировать положительное отношение к речевому общению, вызывать желание у детей проявлять активность в общении.

Ход игры: воспитатель представляет детям бабочку Элли, и предлагает посмотреть и рассказать, где летает бабочка – «над» цветком или «под» цветком, манипулируя бабочкой на картинке, побуждает детей употреблять понятия «большой – маленький» для уточнения размера цветка, который выбрала бабочка.

2. «**Лягушонок Ква**» - на основании этого пособия нарисован пенек. Имеются декоративные элементы - грибы и яркая гусеница из фетра, пластиковые цветы. К этому пособию прилагается фигурка лягушонка, выполненная из фетра зеленого цвета, с приклеенной с изнаночной стороны железной скрепкой, позволяющей с помощью магнита манипулировать этой фигуркой по основанию планшета.



Варианты игр:

- «**Лягушонок Ква**»

Программные задачи: продолжать знакомить детей с миром животных, с лягушонком Ква. Продолжать работу по формированию предложно-падежных конструкций. Воспитывать бережное отношение к живым существам.

Ход игры: воспитатель представляет детям нового друга – лягушонка Ква, уточняет, что лягушки это животные. Предлагает рассмотреть полянку лягушонка, перечислить, что растет на полянке. Манипулируя с помощью магнита лягушонком на картинке, воспитатель создает различные ситуации и предлагает детям рассказать, куда прыгнул лягушонок, правильно употребляя предлоги «на», «над», «перед», «за», «рядом с».

- «**Скажи, где лягушонок Ква**»

Программные задачи: продолжать формировать умение ориентироваться в пространственных отношениях. Учить понимать смысл обозначений: вверху – внизу, впереди – сзади, справа – слева. Формировать доброжелательное отношение в группе.

Ход игры: воспитатель представляет лягушонка Ква детям. Манипулируя с помощью магнита лягушонком на картинке, воспитатель предлагает посмотреть и определить, куда прыгнул лягушонок, где он сейчас находится: справа или слева от пенька? Перед пеньком или сзади пенька? Сверху, на пеньке, или внизу, рядом с пеньком?

3. «Лесная полянка» - на основании этого пособия нарисована лесная полянка с деревом, на котором есть гнездо и дупло. Рядом изображен куст, берлога медведя и норка мышки. К данному пособию прилагаются фигурки медведя, мышки, белки, птички, выполненные из фетра соответствующего цвета, с приклеенной с изнаночной стороны железной скрепкой, позволяющей манипулировать фигурками животных по основанию планшета с помощью магнита.



Варианты игр:

- «Лесные жители»

Программные задачи: продолжать знакомить детей с миром животных, закрепить понятие «дикие животные». Дать представление о том, что «домики» животных имеют свое название – нора, дупло, гнездо, берлога.

Ход игры: воспитатель предлагает детям совершить путешествие в лес и представляет их вниманию интерактивный планшет «Лесная полянка». Далее педагог спрашивает, а кто живет в лесу, и на планшете поочередно появляется медведь, белка, мышь, птичка. Первым появляется медведь, и воспитатель спрашивает, как называется его дом? И если дети затрудняются с ответом, подсказывает и говорит, что дом медведя это берлога, предлагает найти на планшете берлогу медведя. Манипулируя с помощью магнита фигуркой медведя, воспитатель уводит его к берлоге. Далее появляется мышь, и воспитатель аналогичным образом побуждает детей назвать домик мыши, если дети затрудняются с названием – озвучивает правильное название – нора. Манипулируя с помощью магнита фигуркой мыши, воспитатель отводит ее к норке. Таким же образом в свой домик – дупло, отправляется белка, а птичка в гнездо. Воспитатель поощряет высказывания детей, поддерживает желание строить догадки и предположения, в итоге уточняя правильные названия.

- «Скажи, где белочка Сима»

Программные задачи: продолжать формировать умение ориентироваться в пространственных отношениях. Учить понимать смысл обозначений: вверху – внизу, над – под, справа – слева. Продолжать работу по правильному построению предложно-падежных конструкций. Закреплять знания об образе жизни диких животных. Воспитывать коммуникативные навыки у детей.

Ход игры: воспитатель представляет детям бельчонка Симу. Уточняет у детей, где живет белочка (в лесу, в дупле, на дереве), чем любит лакомиться белочка (орешками, грибами, ягодами и шишками). Манипулируя фигуркой белочки на планшете с помощью магнита, воспитатель создает различные ситуации и просит рассказать детей, где в данный момент находится белочка: на ветке, над землей, под деревом, вверху или внизу, на кусте, под кустом, справа от дерева или слева. Создавая различные комбинации передвижения белки, воспитатель побуждает детей к активному использованию в речи предлогов, развивает у детей пространственное мышление.

- «Скажи, где птичка Юзя»

Программные задачи: продолжать формировать умение ориентироваться в пространственных отношениях. Учить понимать смысл обозначений: вверху – внизу, над – под, справа – слева. Продолжать работу по правильному построению предложно-падежных конструкций. Закреплять знания об образе жизни птиц. Воспитывать бережное отношение к птицам.

Ход игры: воспитатель представляет детям птичку Юзю. Уточняет у детей, где живет птичка (в лесу, на дереве, в гнезде). Чем любит лакомиться птичка (червячками, семенами, ягодами). Манипулируя фигуркой птички на планшете при помощи магнита, воспитатель создает различные ситуации и просит детей рассказать, где находится птичка в данный момент: вверху или внизу, на ветке, на дереве, на кусте, под деревом, под кустом, на земле, на ветке, в гнезде, справа или слева от дерева. Моделируя различные ситуации, воспитатель побуждает детей активно использовать в речи предлоги, развивает пространственное мышление.

Благодаря ярким деталям и известным персонажам, у детей появляется неподдельный интерес к игре с этим пособием. Педагог может моделировать различные игровые ситуации и комбинации, необходимые для решения ряда задач. И если в младшем дошкольном возрасте игра проходит совместно с воспитателем, то в перспективе его можно использовать как место для развертывания различных игровых сюжетов в самостоятельной деятельности для детей среднего и старшего возраста.