

Авторские пособия своими руками для работы с детьми дошкольного возраста

Добрый день! Меня зовут Юлия Валерьевна Кондратенко.

Я воспитатель детского сада № 22 «Айболит»

Сегодня я хочу вам представить дидактическое пособие по познавательному развитию дошкольников «Поляна знаний». Это пособие можно использовать для игры с детьми 4-5 лет. Первая игра, которую я хочу вам представить-это «Угадай и засели»

Целью игры является формирование умения находить и соотносить изображение животного с его местом обитания.

Поставленные мной задачи это- расширять и закреплять знания детей о домашних и диких животных. Способствовать развитию активного словаря ребёнка, логического мышления посредством загадок. Расширять представления об окружающем мире.

Ход игры: В начале игры предлагаю детям спасти животных, которые все перемешались. Помочь им нужно обязательно, ведь они не смогут иначе. У каждого есть свой дом.

Показываю все карточки, которые находятся в красном кармашке домика и ёлки, далее раскладываю их на поверхности.

Чтобы взять карточку и расположить её в нужном кармашке, предлагаю ребятам отгадать загадку. Ребёнок, который дал правильный ответ выбирает карточку с изображением отгаданного животного.

Далее, предлагаю поселить животное в соответствии с его средой обитания: дикие животные в кармашке ёлки, домашнее животное в кармашке домика.

Меня дидактические карточки, можно научить ребят правилам поведения в лесу, через Д.И «Лесное путешествие»

Целью этой игры является формирование знаний детей о правилах поведения в лесу.

Так же добавив карточки грибов можно поиграть в Д.И «Осторожно грибы!»

Целью данной игры является формирование умений находить съедобные и ядовитые грибы по их внешним признакам и т.д.



Так же это пособие можно использовать для игр с настольным театром и животными, предлагая детям придумывать сюжет.

В целях приобщения детей разного возраста мной было создано пособие «Умная книга»

Целью создания этой книги являлось развитие интереса детей к сказкам....

Ход игры:-Воспитатель предлагает ребятам угадать название сказки через загадку.

Далее нужно собрать всех героев задуманной данной сказки. Это можно сделать через: квест-игру, задания героя сказки, через путешествие и т.д

Собрав всех героев их можно расположить в книге на основах-липучках.



На обложке в конце книги расположена игра бродилка, в которую

можно поиграть с детьми после составления сказки и отдельно в свободной деятельности.



В рамках работы по теме самообразования «Формирование познавательного развития детей среднего дошкольного возраста посредством ТРИЗ- технологий», мной было изготовлено дидактическое пособие «Карусель»

Оно является многофункциональным. С его помощью можно проводить разнообразные игры, меняя дидактический материал. «Карусель»

Вариант 1.

Целью данной игры является развитие умений находить предметы схожие с геометрической фигурой.

Берём карточки геометрических фигур, кладём их в круг. На внешние круги размещаем разные предметы. По сигналу дети бегут по кругу. Останавливаются. Один из детей берёт предмет и выбирает в середине геометрическую фигуру на которую похож предмет.

Вариант 2

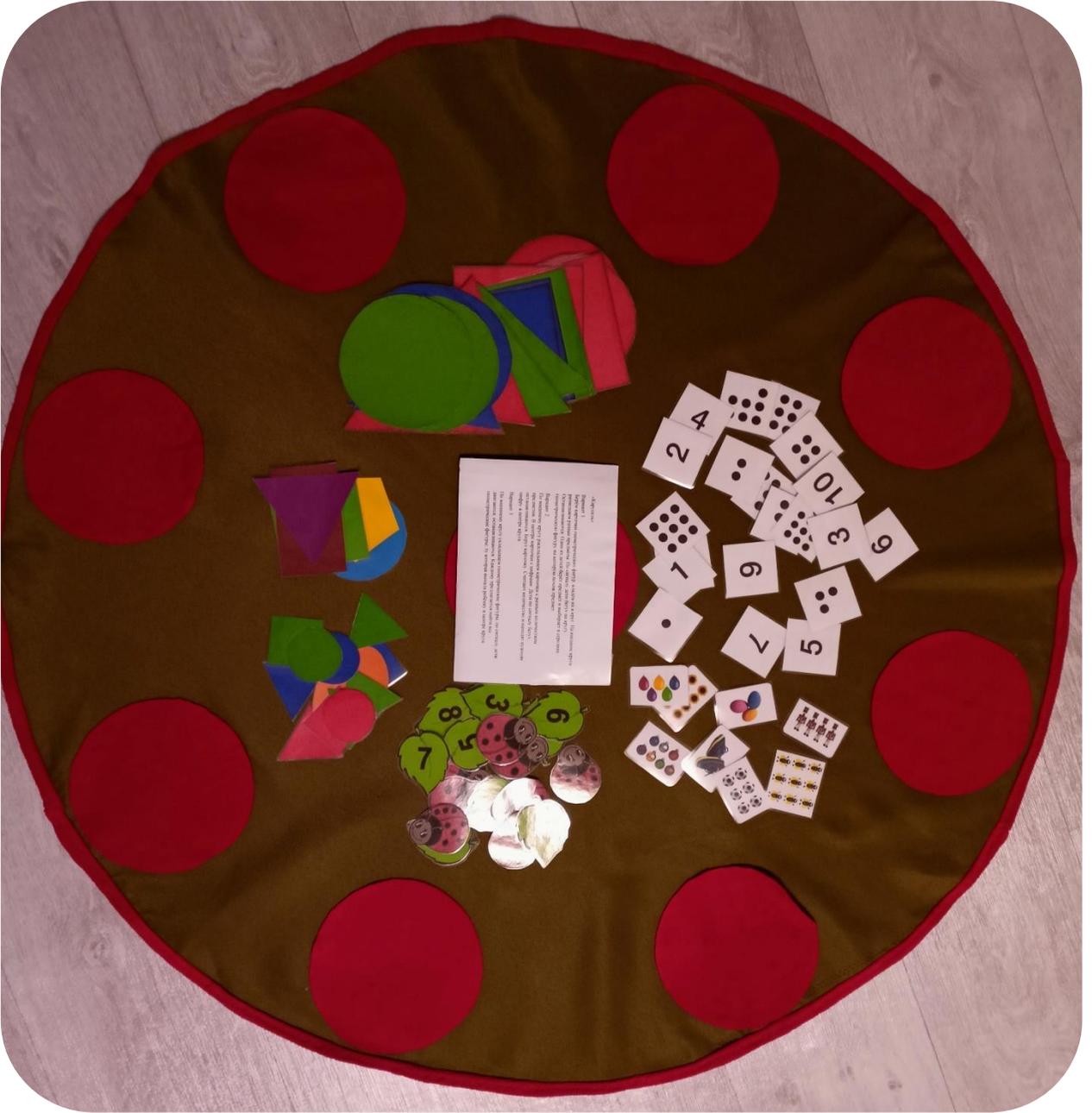
Целью данной игры является закрепление количественного счёта. По внешнему кругу раскладываем карточки с разным количеством предметов. В центре карточки с цифрами. Дети по сигналу бегут, останавливаются. Берут карточку. Считают количество и находят нужную цифру в центре круга.

Вариант 3

Целью игры является развитие зрительного внимания.

По внешнему кругу укладываем геометрические фигуры, по сигналу дети двигаются, останавливаются. Каждому предлагается найти все геометрические фигуры, ту которая выпала ребёнку в центре круга.

Меня дидактический материал-это пособие можно использовать в разных образовательных областях и в разных возрастных группах.



Работая с темой самообразования, мной было изготовлено так же дидактическое многофункциональное пособие Кольца Луллия - так как с его помощью можно решать множество образовательных задач:

Развитие логического мышления.

Развитие сенсорных способностей.

Тренировать наглядно-образное мышление.

Развивать представление о множестве.

Тренировать в счёте, решение примеров.

Закреплять знания о значении цифр и чисел, различать их.

Формировать представления о математических понятиях.

Знакомство с цифрой, цветом, размером.

Развивать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.

Игры с «Кольцами Луллия» целесообразно проводить вне занятий в качестве игровых упражнений (индивидуально или с подгруппой детей).

Для работы с дошкольниками целесообразно использовать не более 4 кругов разного диаметра с количеством секторов от 4 до 8.

Этих игр множество, но их можно условно разделить на три группы:

Игры на подбор пары и соотнесение объектов («Найди, где живёт и чем питается», «Назови детёныша»).

Игры с элементом случайности в установке колец («Найди по форме и назови сколько», «Уменьшаем - увеличиваем»).

Игры на развитие творческого воображения («Чей детёныш?», «Когда это бывает?»).

Технологическая цепочка проведения игр на развитие творческого воображения: 1. На всех секторах кругов картинками или значками обозначаются какие-либо объекты.

2. Ставится задача.

3. Круги раскручивают, дети смотрят, какие изображения оказались под стрелкой, называют их.

4. На основе фантастических преобразований составляют рассказ.

5. По итогам преобразований организуется продуктивная

деятельность (лепка, рисование). Использовать можно в игровой деятельности с 3 лет.....

«Подбери по форме»

Берутся основные геометрические фигуры и укладываются на круг №1, такие же фигуры выкладываются в разброс на круг №2. Предлагаем ребёнку покрутить круг и найти определённую фигуру, совместить её с фигурой на соседнем круге.



«Подбери по количеству»

Берём несколько карточек и укладываем их по кругу (с количеством от 1 до 3; мячей, пирамидок, машинок). Предлагаем ребёнку найти одинаковые и соединить путём поворота круга.

Детям 4-5 лет добавляем количество до 5, геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник, шар, куб, прямоугольник. Так же предлагаем подобрать по форме и назвать форму (закрепление)



«Подбери листок»

Цель: Учить совмещать по количеству.



