

Рецензия
на материалы авторской методической разработки
по ознакомлению с окружающим миром детей 2-3 лет
«Умные липучки»
воспитателя МБДОУ ДСКВ № 11 г. Ейска
МО Ейский район
Егоровой Ирины Александровны

Рецензируемая методическая разработка «Умные липучки» предназначена для развития мелкой моторики, формирования сенсорных эталонов у детей раннего и младшего дошкольного возраста.

Количество страниц – 70.

Цель данного авторского продукта – развитие и накопление сенсорного опыта ребенка через развитие зрительного, слухового и тактильного восприятия у детей раннего возраста посредством использования наглядного пособия «Умные липучки».

Актуальность материалов данной авторской разработки объясняется тем, что развитие мелкой моторики, тактильных ощущений, познавательной активности дошкольников является важнейшим условием для формирования успешной речевой деятельности детей. С помощью наглядного пособия «Умные липучки» педагог формирует у дошкольников представление об окружающем предметном мире, о форме, цвете и величине предметов, их расположении пространстве.

Практическая ценность материалов разработки заключается в том, что она может использоваться в различных видах деятельности как эффективная форма организации образовательной деятельности с детьми раннего возраста. Авторское игровое пособие «Умные липучки» является многофункциональной игрой для развития познавательного интереса детей и удовлетворения их потребности в активной деятельности. Наглядный материал оформлен в виде альбома формата А3, каждая страница содержит обучающий и игровой съёмный материал.

В качестве методического сопровождения педагогом разработана серия конспектов педагогических мероприятий с использованием игрового пособия «Умные липучки»: «Что растет на грядке?», «Куда спрятались овощи и фрукты», «Поездка на ферму», «Домашние животные», «Путешествия Медвежонка», «День рождения куклы», «Найди пару», «Бабочки на цветочной полянке», «Хрюша наводит порядок», «Кошка Мурка у нас в гостях». Работа содержит перспективный план по использованию пособия, рекомендации по организации детской деятельности, подробно описано содержание каждой игры, формы работы с детьми, способы взаимодействия с воспитанниками, содержание игры, описание игровых действий.

Данная методическая разработка обладает большим развивающим потенциалом. Сенсорный альбом «Умные липучки» позволяет сделать процесс обучения интересным, доступным и понятным каждому малышу, а

также способствует всестороннему развитию личности ребенка с учетом его индивидуальных особенностей; развивает кругозор, тактильную память, воображение.

Рецензируемые материалы по ознакомлению с окружающим миром детей 2-3 лет «Умные липучки» воспитателя МБДОУ ДСКВ № 11 г. Ейска МО Ейский район Егоровой Ирины Александровны представлены педагогической общественности в рамках районного методического объединения воспитателей групп раннего возраста, в рамках муниципальной стажировочной площадки педагогов дошкольных учреждений.

Рецензент:



А.Н.Даньшина

специалист учебно-методического отдела
МКУ «Информационно- методический центр
системы образования Ейского района»

Подпись удостоверяю

Директор
МКУ «Информационно- методический центр
системы образования Ейского района»



Г.П.Гришко

31.03.2022 г.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 11
ГОРОДА ЕЙСКА МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЕЙСКИЙ РАЙОН

Методическая разработка
по ознакомлению с окружающим миром
детей 2-3 лет посредством
авторского игрового пособия
«Умные липучки»

Автор-составитель:
Егорова Ирина Александровна,
воспитатель

г.Ейск, 2022 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	
Пояснительная записка	
Основная часть	
Заключение	5
Библиографический список	6
Приложение Приложение №1 Перспективное планирование использования игрового пособия «Умные липучки»	7
Приложение № 2 1. Конспекты педагогических мероприятий с использованием игрового пособия «Умные липучки » 2. Конспект образовательной деятельности с детьми второй группы раннего возраста по познавательному развитию «Что растет на грядке?» 3. Конспект развлечения с детьми второй группы раннего возраста «В сад фруктов мы пойдем» «Что где растет. Фрукты». 4. Конспект игровой ситуации с детьми второй группы раннего возраста «Куда спрятались овощи и фрукты?» с использованием игрового пособия «Умные липучки» «Фруктовые и овощные домики» 5. Конспект итогового мероприятия «Поездка на ферму» по лексической теме «Домашние животные и птицы зимой» для детей второй группы раннего возраста с использованием игрового пособия «Умные липучки» «картинки-пазлы «домашние животные». 6. Конспект игровой ситуации «Путешествие Медвежонка» с использованием игрового пособия «Умные липучки. Транспорт. Плыдем, едем, летим» для детей второй группы раннего возраста по лексической теме «Неделя любимого города». 7. Конспект игровой ситуации «Найди такую же игрушку» для детей раннего возраста с использованием игрового пособия «Умные липучки. Найди пару. Игрушки». 8. Конспект образовательной деятельности для детей раннего возраста (Приобщение к изобразительной деятельности/рисование) с использованием игрового пособия «Умные липучки» «Что где растет. Фруктовые деревья и ягодные кустарники» Тема: «Вкусная ягода». 9. Конспект развлечения «Бабочки на цветочной полянке» для детей второй группы раннего возраста с использованием игрового пособия «Умные липучки». Подбери нужную фигуру» 10. Конспект игровой ситуации «Хрюша наводит порядок» для детей	9

<p>второй группы раннего возраста с использованием игрового пособия «Умные липучки» «Цветные кляксы»</p> <p>11. Конспект образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром «День рождения куклы» с использованием игрового пособия «Умные липучки» «Найди похожую игрушку» для детей второй группы раннего возраста.</p> <p>12. Конспект игровой ситуации «Кошка Мурка у нас в гостях» с использованием игрового пособия «Умные липучки. Игра «Где, чей домик» для детей второй группы раннего возраста.</p>	
<p>Приложение № 3</p> <p>Авторские игры с движениями, загадки, физминутки</p>	3
<p>Приложение № 4</p> <p>Дополнительный дидактический материал</p>	8
<p>Приложение № 5</p> <p>Фотоотчет о работе с игровым пособием «Умные липучки во второй группе раннего возраста</p>	9

ПРЕДИСЛОВИЕ

Данное методическое пособие разработано для применения педагогами в дошкольной образовательной организации и предназначено для формирования представлений об окружающем мире у детей раннего возраста с использованием игрового дидактического пособия «Умные липучки».

Работа содержит рекомендации по организации детской деятельности с использованием игр пособия «Умные липучки», подробно описано содержание каждой игры, представлен перспективный план использования данного пособия, обрисованы преимущества перед другими аналогичными играми, а также включены конспекты педагогических мероприятий и совместной организованной деятельности детей и педагога.

Авторское игровое пособие «Умные липучки» является многофункциональной игрой для развития познавательного интереса детей и удовлетворения их потребности в активной деятельности. Пособие содержит игры, соответствующие лексическим темам недели и задания, направленные на закрепление знаний, полученных во время проведения образовательной деятельности.

Здесь же описываются формы работы с детьми, функции игры, способы взаимодействия с воспитанниками, структурные элементы, содержание игры, описание игровых действий.

Представленный материал направлен на успешное решение познавательных задач, повышение уровня усвоения знаний детьми 2-3 лет через игровые действия.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Познание окружающего мира и осознание себя в нем – одна из важнейших составляющих формирования фундаментальных способностей ребенка, определяющих его дальнейшее развитие. У детей раннего возраста представления об окружающем мире еще недостаточно сформированы, отличаются разрозненностью и фрагментарностью.

Ознакомление с окружающим миром происходит с самого рождения ребенка. Упущение определенных форм общения и совместной деятельности с ребенком в раннем возрасте может привести к трудностям, коррекция и компенсация которых в более старшем возрасте потребуют больших затрат, чем их предотвращение. Это может быть пониженная познавательная активность, повышенная замкнутость или агрессивность, нарушения в общении.

Таким образом, задача взрослого-помощь малышу обобщить полученные знания и выстроить представление целостной картины мира в соответствии с его возрастом.

Дидактическая игра является эффективным способом для формирования реалистических знаний о мире. В процессе эмоциональной игры с педагогом у ребенка значительно лучше формируются представления об окружающей действительности.

Ранний возраст – важнейший этап в жизни ребенка, при правильной организации способствующий усвоению новых знаний и представлений. Он имеет свою специфику и отличается от приемов, которые используются с детьми старшего дошкольного возраста. Внутренняя мотивация маленького ребенка еще не сформирована и находится в процессе интенсивного становления.

Поведение маленького ребенка отличается ситуативностью, а сознание находится в настоящем времени. В то же время, дети 2-3 лет довольно постоянны в своих предпочтениях и с трудом принимают все новое: будь то люди, обстановка или прием пищи.

Таким образом, обучение ребенка следует начинать с использования знакомых ему объектов ближайшего окружения, так как его внимание направлено к тому, что находится в поле его восприятия.

Педагоги и ученые прошлого придавали дидактической игре колоссальное значение для формирования мыслительных процессов и всестороннего развития ребенка. Ян Амос Коменский¹, который считается основоположником дидактики, написал трактат «Великая дидактика», в котором высказал идею о том, что дидактика – это «универсальное искусство обучения всех всему». И.Ф. Герберт представлял ее как теорию воспитывающего обучения.

Вклад в разработку дидактик внесли К.Д. Ушинский, И.Г. Песталоцци, В.П. Вахтерев, Ф.Ф. Дистервег, Дж. Дьюи, П.Н. Груздин и многие другие. Их иссле-

¹ Коменский Я.А. Великая дидактика. Перевод с латинского А.Щепинский. Спб., 1893

дования и работы внесли большой вклад в историю развития дидактической игры как средства решения умственных и практических задач.

Современные педагоги - исследователи педагогической науки (И.И. Комарова, А.В. Кисель, Н.Е. Веракса, Н. Я. Михайленко, Е. О. Смирнова, С.Ю. Мещерякова и др.) ведут работу для обеспечения эффективного взаимодействия множества форм, методов и средств обучения. В основе современной дидактической концепции лежит системный подход к пониманию процесса обучения, сочетания педагогического управления с собственной инициативой воспитанника.

Реализация данной работы способствует развитию познавательных интересов и формированию представлений о свойствах вещей, закрепленных за конкретными предметами. В процессе игры ребенок начинает осознавать связь между предметами, что в дальнейшем поможет ему перейти от использования готовых связей, продемонстрированных педагогом, к их самостоятельному установлению, формируется умение находить и обобщать элементы по общим признакам, т.е. классифицировать и употреблять в речи обобщенные понятия (овощи, фрукты, транспорт, игрушки и т.д.)

Целью разработки данного пособия является повышение эффективности педагогического воздействия с помощью дидактической игры, создание положительной мотивации и формирование познавательного интереса к изучению окружающего мира детьми 2-3 лет.

Задачи:

- 1) тренировать зрительный и слуховой анализаторы, слуховое, тактильно – двигательное восприятие; воображение, пространственное мышление;
- 2) развивать сенсорные способности, элементарные математические представления;
- 3) способствовать обогащению самостоятельного игрового опыта детей;
- 4) развивать способность устанавливать логические связи между предметами и явлениями, выделение свойств предметов;
- 5) расширение и обогащение словаря, введение в активную речь слов, определяющих действия ребенка и названия предметов.

Актуальность и педагогическая целесообразность материалов разработки продиктованы заинтересованностью государства вопросами развития детей дошкольного возраста, а также созданием оптимальных условий для их развития.

Так как одним из основных принципов является формирование познавательных интересов и познавательных действий в различных видах деятельности, следовательно, в дошкольном учреждении необходимо создавать условия для его реализации. На третьем году жизни у ребенка происходят значительные изменения, которые развивают его способности к сравнению и обобщению при условии целенаправленной педагогической работы.

Поэтому в своей повседневной работе современный педагог может использовать различные нетрадиционные развивающие игры и пособия, в том чис-

ле изготовленные своими руками, применение которых станет ступенькой для развития и совершенствования представлений об окружающем мире.

Таким образом, педагогу необходимо иметь достаточное количество соответствующих комплексов мероприятий, способствующих этому процессу.

Новизна игрового материала разработки состоит в решении поставленных задач перед ребенком с использованием предложенных инструментов-съёмных деталей на липучках. Данное пособие вызывает продолжительный интерес у ребенка, так как на его основе можно придумать множество разнообразных сюжетов. Использование данной разработки для развития интереса детей к окружающему миру осуществляется с учетом особенностей раннего возраста и в соответствии со специально разработанными комплексными мероприятиями.

Формы работы с игровым пособием «Умные липучки»

1. Самостоятельная игровая деятельность.
2. Совместно организованная деятельность детей и педагога (развлечения, беседы, итоговые мероприятия).
3. Специально организованная образовательная деятельность с применением дидактического пособия «Умные липучки» в рамках лексических тем.
4. Индивидуальная работа (игры в период адаптации, закрепление знаний, полученных во время образовательной деятельности).

Организация проведения игр строится с учетом индивидуальных особенностей воспитанников, их способностей, интересов и возможностей. Игры могут использоваться как отдельный вид деятельности, так и быть составной частью педагогического мероприятия. Это может быть образовательная деятельность по лексической теме, в которую включена дидактическая игра «Умные липучки». Любая из предложенных игр может быть использована в совместной деятельности с детьми в виде фрагмента итоговых мероприятий и развлечений.

Игру можно использовать для проведения индивидуальной работы для закрепления знаний, полученных в процессе образовательной деятельности. Она проводится в утренние и вечерние часы, когда количество детей минимально либо когда дети вовлечены в самостоятельную деятельность, педагог может приглашать ребенка на 2-3 минуты для повторения и закрепления изученного материала.

Для удержания интереса детей педагогу необходимо иметь в наличии универсальный игровой дидактический материал, дающий возможность работать над формированием всех сторон развития ребенка. Этот материал должен быть не только полезен с точки зрения развития и обучения, но составлен так, чтобы он не наскучил ребёнку, был для него интересен. Он должен вызывать у него любопытство и желание узнавать новое. Поэтому педагогу необходимо разнообразить педагогические мероприятия, модифицировать и совершенствовать способы подачи учебного материала.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Данное методическое пособие включает в себя теоретический материал, в котором изложены условия развития интереса ребенка к окружающему миру, общая характеристика раннего дошкольного возраста, особенности восприятия детей раннего возраста, приемы в работе с детьми раннего возраста, роль педагога в образовательном процессе.

Практический материал содержит подробное описание дидактического пособия «Умные липучки», его преимущества перед другими играми, краткую аннотацию к каждой игре, а также сборник конспектов педагогических мероприятий и дополнительный дидактический материал к ним.

Игровое пособие «Умные липучки» направлено на совершенствование и закрепление знаний детей раннего возраста об окружающем мире.

Понятие «окружающий мир»- это то, что нас окружает, мир вокруг нас: предметы быта, живая и неживая природа, транспорт, одежда, игрушки и т.д.

Знакомство с окружающим миром относится к образовательной области «Познавательное развитие». Для маленького ребенка наиболее подходящей формой обучения является игра. Чтобы развитие ребенка протекало наиболее благоприятно, игры должны быть не только интересными, но и полезными. Дидактические игры занимают в системе педагогического воспитания особое место, в этих играх познавательная деятельность сочетается с игровой. Они позволяют усваивать знания по принципу возрастающих задач и преследуют несколько целей: упражняют память, формируют элементарные математические представления, развивают органы чувств, логическое мышление, помогают делать простейшие умозаключения, помогают осознать связь между предметами и явлениями, развивают способности анализа и синтеза. В силу этих особенностей педагог может создать условия для расширения опыта ребенка, постепенно увеличивать словарный запас, расширять представления об окружающем мире, способствовать повторности реакции и этим закреплять знания и навыки.

Главная цель потребностей ребенка раннего возраста - ориентирование в функциональных значениях предметов. Ребенок осмысливает значение предметов, учится способам действия с ними, овладевает видами действий. У детей 2-3 лет в восприятии доминирует вещь, предмет. Ребенок приобретает знания об орудийных и соотносящих действиях.

Орудийными называют действия, когда используются характерные движения для достижения результата.

Соотносящие действия — их цель состоит в приведении двух или нескольких предметов в определенные пространственные взаимодействия.

Чтобы ребенок смог овладеть этими действиями, его необходимо целенаправленно учить. Для максимально эффективного взаимодействия и понимания ребенком поставленной задачи перед ним, игры должны соответствовать возрастным возможностям, так как слишком лёгкие дидактические задачи игры не вызовут у детей интереса, и соответственно поставленная цель не будет достигнута, так же как и слишком трудные.

Знакомство с окружающим миром - важнейший аспект в развитии детей раннего возраста. Дети успешнее справляются с заданием игры, если она основана на знакомом им содержании. В этом случае они расширяют свой жизненный опыт, совершенствуют познание окружающего мира. Но каждая игра предусматривает не только повторение уже известного, но и познание нового материала.

Так как дети раннего возраста имеют особое восприятие, им бывает сложно воспринимать картинку, ведь даже самая простая из них может включать изображение двух и более предметов, Ребенку необходимо осмыслить связи между частями картинок и воспринять изображение как единое целое.

Иллюстрации представляют собой плоскостное изображение реального предмета или явления, которые имеют определенное название, словесное выражение или действие. Для ребенка изображение является скорее повторением действительности. В процессе игры дети осознают, что с нарисованными предметами действуют не так, как с настоящими. Чтобы ребенок мог опознать изображенный предмет, ему необходимо подключить свой чувственный опыт.

Для того, чтобы ребенок успешно справился с игровой задачей дидактической игры, педагогом проводится предварительная работа в совместной деятельности с детьми: рассматривание иллюстраций, наблюдения, беседы по лексическим темам, чтение художественных произведений, игры - инсценировки («Сварим суп из овощей», «Кукла Катя едет на машине в детский сад», «Кто спрятался» и т.д.), игры с игрушками.

В процессе наблюдений дети получают много новых впечатлений и знаний об окружающем мире. Эти знания помогают им потом сориентироваться в содержании игры и находить знакомые реальные объекты в виде картинок. Дети стараются выявлять взаимосвязь между наблюдаемыми событиями и явлениями, сравнивают и сопоставляют, эти впечатления помогают им справляться с поставленными задачами дидактической игры.

В процессе игры для лучшего понимания игровой задачи и ее выполнения наиболее эффективными являются следующие методы:

- **наглядные:** наблюдение, показ, работа по образцу, совместные действия, разделенные действия, когда педагог начинает действие, а ребенок продолжает и заканчивает;
- **практические:** накладывание, прикладывание, сравнение, наложение;
- **словесные:** объяснения, потешки, стихи, загадки;
- **наблюдение, работа по образцу.**

Если усложнять игру поэтапно, то у ребенка будет возрастать степень активности и желание продолжать выполнять задания. Педагогу не стоит опережать инициативу ребенка, лучше дать возможность выполнить задание самостоятельно, только стимулируя его активность.

Чтобы восприятие было четким, дети должны видеть на картинке все существенные признаки предмета. Будь то изображение дерева, животного, или транспорта, оно должно быть простым, легко узнаваемым и реалистичным,

иметь выраженные особенности, без лишних деталей и выдуманных атрибутов. Дети тяготеют к ярким, красочным изображениям, поэтому оформление игры сделано привлекательным в глазах ребенка. Красивый внешний вид игр способствует формированию у детей эстетического вкуса.

Сюжеты для игр должны быть просты и понятны ребенку. Не стоит перегружать содержание излишними действиями. Достаточно использовать игрушки для организационного момента и привлечения внимания ребенка к игровой деятельности. Создается игровая ситуация, когда в гости к детям приходит кукла, медвежонок или зайчик, которые предлагают, например, сварить компот из фруктов, или суп из овощей. В процессе игры дети рассматривают изображения, вспоминают из своего опыта способы взаимодействия с изображенными предметами.

У каждой игры определенная **структура**.

- 1) Дидактическая задача - она определена целью обучения и воспитания.
- 2) Содержание игры. Оно зависит от имеющихся знаний детей и лексической темы.
- 3) Игровые правила определяют способ игровых действий.
- 4) Игровые действия –это действия, совершаемые для получения результата. Они способствуют интересу к дидактической игре.
- 5) Результат показывает уровень достижения детей и усвоения знаний.

Чтобы игра стала развивающей, педагог должен наладить совместную деятельность с ребенком. Суметь увлечь его, заинтересовать, быть эмоционально выразительным. Речь педагога должна иметь яркую эмоциональную окраску, сопровождаться характерными жестами и движениями. Для детей раннего возраста только словесные инструкции будут малоэффективны, педагог должен применять эмоциональное вовлечение детей в игру, вызывая тем самым желание играть, решать практические задачи. Играя, например, в игру «Где чей домик. Домашние животные» будет недостаточно простого изложения информации о том, что это домашние животные и нужно посадить их рядом со своими домиками. Будет гораздо эффективнее, если в гости к детям придет кошка(игрушка). Дети с ней поздороваются, погладят, назовут ласковыми словами. педагог обратит внимание на то, какая она красивая, добрая. Действуя таким образом, педагог стимулирует интерес ребенка к деятельности и вызывает у него желание действовать.

Еще один способ увлечь детей и поддержать их активность - включение двигательной деятельности. Например, играя в игру «Транспорт. Плыдем, едем, летим» между игровыми заданиями можно делать динамические паузы и проводить физминутки в соответствии с текущим заданием (физминутка «Поезд», музыкальная игра «Автобус» и т.д.). Авторские физминутки представлены в Приложении 3.

Для развития интереса детей раннего возраста к дидактической игре необходимо развивать и собственную активность ребенка. При этом игровая деятельность не должна навязываться ребенку, а подсказки не иметь руководящий характер. Не нужно давать ребенку прямых указаний и требовать точного вос-

произведения действий, лучше дать возможность предпринять собственные попытки. Например: «Разве сюда подходит этот фрукт? По-моему, он с другого дерева. Попробуй приложить и сравнить».

Приемы, применяемые в педагогической работе с детьми раннего возраста:

Эмоционально-речевое воздействие - изменение интонации, доброжелательный взгляд, улыбка, изменение высоты и модуляции голоса, использование потешек, стихов, подвижных игр с речевым сопровождением.

Тактильное воздействие - демонстрация ребенку доброжелательного отношения педагога, объятия, поглаживание, ласковое обращение по имени, зрительный контакт.

Поощрение - похвала, предоставление возможности поиграть с понравившейся игрушкой, после игры, маленький сюрприз.

Привлечение внимания - сюрпризный момент, игрушки со звуковыми эффектами, куклы бибабо, чудесные мешочки и волшебные коробочки, механические игрушки.

Начинать работу с игровым пособием целесообразно с начала посещения детского сада детьми. Используя эти игры в течение всего года, можно оценить динамику уровня развития интереса к содержанию игры, манипулятивные действия ребенка, эмоциональную вовлеченность, настойчивость в деятельности (способность ребенка преодолеть трудности при выполнении), стремление к самостоятельному выполнению, включенность в общение с педагогом.

Для первого знакомства с пособием выбираются игры с наиболее простым содержанием, например: «Найди такую же игрушку», где ребенку нужно подобрать пару двух одинаковых изображений. В дальнейшем продолжается знакомство с остальными играми по мере овладения детьми необходимыми знаниями. Часть детей вначале проявляли пассивность при взаимодействии с игрой и ее деталями. При этом было очевидно, что игра им интересна, но они действовали нерешительно, затруднялись в названии предметов. Некоторые дети смогли после вопроса воспитателя показать, где находится данный предмет, а затем с помощью взрослого показать такой же на картинке, однако действия их были неуверенными, причем дети ориентировались только на оценку педагога, а не на свою деятельность. Наблюдался такой факт – после нескольких неудачных попыток правильно совместить детали с изображением дети теряли интерес к заданию.

По мере овладения детьми знаниями, полученными во время проведения образовательной деятельности, совместно организованной деятельности с педагогом, в ходе наблюдений, в результате планомерного обогащения жизненного опыта детей, они стали проявлять явный интерес к содержанию данного пособия. Дети увлечены и поглощены деятельностью, стали более сосредоточены,

выражали положительные эмоции. Сохранялся стойкий интерес к выполнению задания и желание довести начатое до конца. Дети начали стараться выполнять задания самостоятельно, прибегая к помощи взрослого лишь при затруднениях, стали пользоваться речевым сопровождением во время деятельности.

Игры, в которые играет ребенок, должны быть не только интересными и полезными, но и безопасными, информативными, экономичными и имеющими долгий срок эксплуатации. Многофункциональное пособие «Умные липучки» отвечает всем требованиям, предъявляемым к качеству и содержанию детских развивающих пособий. Материал, из которого сделан набор, приятен на ощупь.

Картинки разработаны с учетом размера детской руки: крупные элементы удобны для захвата детской ручкой, а красочное оформление каждого изображения позволяет воспитать у малышей любовь и интерес к окружающему миру. Ключевая особенность таких игр - съемные детали крепятся к игровому полю с помощью липучек Velcro.

Этапы изготовления игрового пособия «Умные липучки»

1) Первым этапом в создании подходящего пособия является подбор игрового материала. Необходимые картинки в достаточном количестве можно легко найти в сети Интернет. Для этого нужно сохранить на свой компьютер качественные изображения с высоким разрешением. В графическом редакторе задать нужный размер изображения и распечатать игру в желаемом формате.

2) Распечатать на цветном принтере игровые поля. Это можно сделать либо в типографии, либо самостоятельно при наличии принтера. Использование собственных технических средств значительно удешевляет процесс изготовления пособия.

3) Напечатанные игровые поля заламинировать с помощью ламинатора, если это игра формата А4 или А5. Для игры большего размера можно воспользоваться утюгом, аккуратно прогладив через ткань, убирая воздух.

4) Съемные детали обработать таким же образом, предварительно вырезав.

5) Затем с помощью дырокола сделать отверстия в полотнах игровых полей и продеть шнур (ленту, кольца) и закрепить. Пластиковые конверты с деталями к играм таким же образом разместить между игровыми полями.

В настоящее время существует огромный выбор дидактических игр из самых разнообразных материалов и на любую тематику. Почему же стоит обратить пристальное внимание именно к играм на липучках?

У них есть множество неоспоримых **преимуществ**:

1) Создавая игру, педагог может варьировать ее наполняемость по собственному выбору, ориентируясь на содержание педагогических мероприятий и лексические темы.

2) Есть возможность создать свой собственный стиль оформления, не изобилующий лишними деталями и не отвлекающий ребенка от главной задачи – приобретать знания о предметах и явлениях окружающего мира.

- 3) Игровое поле можно сделать на бумаге любого формата (А3, А4, А5).
- 4) Поверхности легко моются и не подвержены истиранию.
- 5) Съёмные части прочные и долговечные.
- 6) Любую съёмную деталь можно заменить в случае утери или добавить новую для того, чтобы обновить игру.
- 7) Игру можно регулярно дополнять новыми игровыми полями с любой тематикой. Можно создать несколько таких сборников, объединённых общей темой, конкретной целью и задачами.
- 8) Изготовить такое пособие собственноручно экономически выгодно. Подобная игра в магазине будет стоить дороже в разы.
- 9) Играя с таким набором, малыш незаметно для себя получает новые знания, или закрепляет то, чему уже научился.
- 10) Такое пособие можно составить для любого возраста, изготавливая игры с более сложными заданиями для дошкольников старшего возраста.
- 11) Манипуляции с липучками благотворно влияют на развитие моторики и координации движений рук.

Состав набора игры:

- 11 объектов – игровых полей.
- Комплекты деталей к каждой игре на липучках Velcro.

Перечень игр, входящих в игровой набор «Умные липучки»

1. Игра «Что где растёт. Овощи».
2. Игра «Что где растёт. Фрукты».
3. Игра «Что где растёт. Фруктовые деревья и ягодные кустарники».
4. Игра «Фруктовые и овощные домики».
5. Игра «Где чей домик? Домашние животные».
6. Игра «Картинки –пазлы «Домашние животные».
7. Игра «Транспорт. Плываем, едем, летим».
8. «Игра «Цветные кляксы. Найди такой же цвет».
9. Игра «Подбери нужную фигуру».
10. Игра «Найди пару. Игрушки».
11. Игра « Найди похожую игрушку».

Практические рекомендации по использованию игрового пособия «Умные липучки»

Набор состоит из игровых полей и деталей, которые ребёнок должен прикрепить в нужные места, согласно правилам и тематике игры.

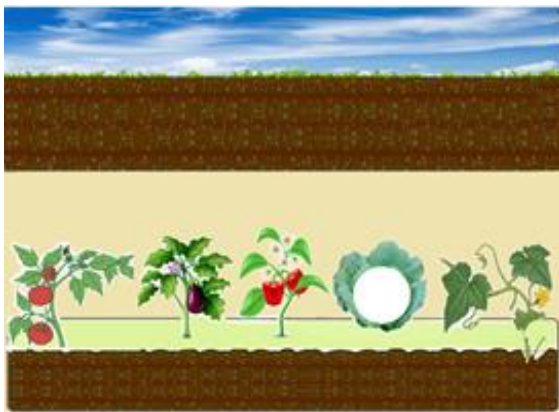
1. Игра «Что где растёт. Овощи»

Эта игра познакомит детей с овощами, которые растут над и под землей.

Цель: формировать у детей понятие об овощах, их отличиях от фруктов, способах их произрастания, дать представления о разнообразии овощей, развивать координационные способности, умение правильно соотносить изображения.

Описание игры: игровое поле разделено на 2 части: сверху поля изображен огород – полоса земли. К этой полосе прикреплены 5 липучек, им соответствует 5 парных деталей – изображений овощей, растущих под землей: картофель, морковь, репа, лук, свекла. Внизу игрового поля второй вариант изображения огорода: полоска земли с растущими на ней овощными культурами - реальные изображения кустовых овощей с плодами, для облегчения выполнения задания. Возле каждого кустика прикреплена липучка, для которой нужно найти пару - соответствующий кусту овощ: помидор, баклажан, огурец, капуста, перец.

Ход игры: в гости к детям приходит кукла Маша. Она говорит детям, что хочет приготовить обед для своего друга Медведя, но не знает, какие продукты нужны для его приготовления. С помощью воспитателя дети рассказывают кукле о том, что для того чтобы приготовить суп, ей нужны овощи, растущие на огороде. Перед детьми выкладываются изображения овощей с липучками. Воспитатель обращает внимание на форму и цвет, предлагает рассказать из собственного опыта, какие овощи дети видели, какие пробовали. Можно загадать загадки об овощах, например: «Они гроздьями висят, и на солнышко глядят, летом словно светофор, яркий, красный (помидор)». Затем воспитатель обращает внимание на игровое поле и предлагает «посадить» овощи на свои грядки. Дети по очереди подходят и берут один овощ, воспитатель предлагает назвать его, определить, где он растет и прикрепить соответственно на нужное место.



2. Игра «Что где растет. Фрукты»

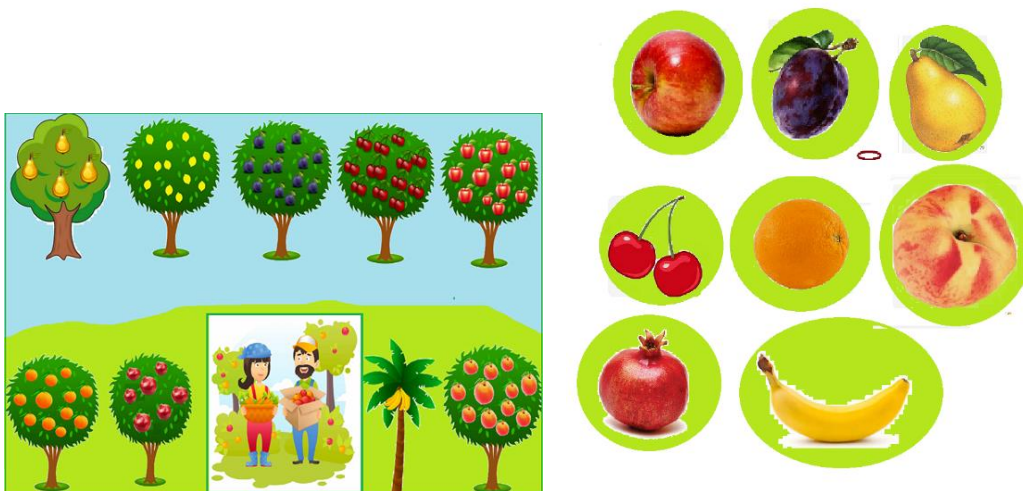
Игра способствует узнаванию и различению фруктов по внешнему виду, пониманию того, что фруктовые деревья выращиваются человеком для употребления в пищу.

Цель: развивать внимание, формировать устойчивые представления о том, как растут фруктовые плоды, развивать зрительную сосредоточенность, координацию движений, тонкую моторику, способствовать закреплению понятия «один-много», «на», «под», формировать у детей представления о сельскохозяйственных культурах, их значении в жизни человека.

Описание игры: на игровом поле размещены девять изображений деревьев с определенными плодами: груша, лимон, слива, вишня, яблоко, апельсин, банан, персик, гранат. Им соответствует девять деталей-фруктов на липучках. В середине поля картинка –люди собирают урожай.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть в игру «Чудесный мешочек», чтобы узнать, в какую игру они будут играть. В мешочке находятся муляжи фруктов, дети по одному достают их из мешочка, рассматривают, называют. Затем перед детьми раскладываются игровое поле и детали к нему. Сказать детям, что на картинке фруктовый сад- место, где люди выращивают фруктовые деревья. Обратит внимание на деревья; на то, что их много, предложить внимательно рассмотреть плоды на них, сравнить их между собой, найти общие признаки и различия, предложить назвать их, высказать предположения о том, какие фрукты на вкус. Затем рассказать о том, что когда фрукт созревает, он падает с дерева. Но такие фрукты могут испортиться, поэтому их собирают люди сразу с деревьев. На нашей картинке на каждом дереве растет много плодов, с каждого дерева упал один плод. Детям предлагается соотнести изображение каждого фрукта с «его» деревом.

Если ребенок затрудняется самостоятельно назвать плод, можно попросить его: «покажи яблоко» или «где яблоко», когда ребенок узнает фрукт, можно сказать ему: «положи яблоко под дерево с яблоками» или «где дерево с яблоками».



3.Игра «Что где растет. Фруктовые деревья и ягодные кустарники»

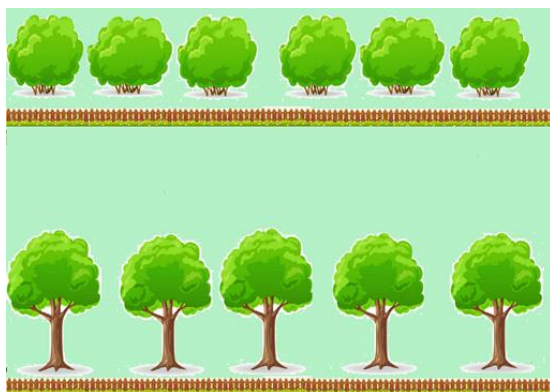
Увлекательная игра, в которой малыш учится по внешнему виду плода определять растение, на котором он вырос.

Цель: продолжать формировать познавательный интерес детей, расширять знания о том, что ягоды и фрукты растут на разных видах растений, способствовать умению дифференцировать знания о плодах, растущих на деревьях и тех, что на кустах; пополнять словарный запас, развивать умение детей отвечать на вопросы полным предложением.

Описание игры: пластиковое игровое поле, в верхней части которого находятся 6 изображений кустарника, в нижней части 5 изображений деревьев. Также в комплект входит 6 деталей кустовых ягод и 5 деталей фруктовых плодов. На каждом изображении деревьев, кустов и деталей к ним наклеены парные липучки. Все детали вперемешку лежат перед ребенком.

Ход игры: перед тем, как начать играть, можно позвать в гости ежика, чтобы угостить его фруктами и ягодами. Совместно с детьми рассказать ежику об их пользе, пояснить, что фрукты растут на деревьях, а некоторые ягоды на кустарниках. Рассмотреть изображения и перечислить название фруктов и ягод, их цвет, форму. Побеседовать с детьми, помочь вспомнить, какие плоды они уже пробовали, предложить рассказать детям о своих ощущениях. Предложить детям рассказать и показать ежику, какому дереву и кустарнику соответствует каждый плод.

Затем детали с изображением плодов вместе с ежиком прикрепить на игровое поле в соответствии с произрастанием (ягоды на куст, фрукты на деревья)



4. Игра «Фруктовые и овощные домики»

Эта игра тренирует умение различать стилизованные под изображение домика ягоды, овощи и фрукты, основываясь на выделении их характерных признаков.

Цель: формировать умения детей выделять один предмет среди других, закреплять названия фруктов и овощей, их цвет, форму, научить определять отличительные свойства, стимулировать творческое воображение и гибкость мышления.

Описание: на игровом поле размещены тринадцать отдельных иллюстраций. Каждая из них представляет собой изображение сказочного домика в виде овоща или фрукта. Каждый домик имеет узнаваемый вид конкретного плода с добавлением декоративных украшений и атрибутов домика: окна, двери, заборчик, ступеньки, лужайка перед домиком. Задача ребенка определить, какой плод скрывается в каждом домике.

Эта игра довольно сложна для маленьких детей, поэтому ее лучше проводить, если ребенок уже достаточно хорошо различает названия и внешний вид овощей и фруктов.

Ход игры: перед началом игры следует провести беседу и вспомнить знакомые ребенку фрукты и овощи. Можно воспользоваться дидактическими карточками «Фрукты-овощи-ягоды», чтобы напомнить ребенку о внешнем виде овощей, их цвете, вкусе, форме. После этого можно продемонстрировать игровое поле и рассказать о том, что это волшебные домики, в которых живут сказочные герои. Они очень маленькие и прячутся в домиках, а домики – это овощи, фрукты и ягоды, в которых жители сделали окошки и двери.

1 вариант игры: более простой, ребенку выдаются уменьшенные копии домиков и предлагается найти на игровом поле такой же. Когда ребенок найдет пару к своей картинке, он может попробовать назвать, из какого фрукта или овоща этот домик. Для этого малышу нужно ответить на вопросы: «Какого цвета домик?», «На что он похож?», «Какой формы?» Если ребенок испытывает затруднения, можно предложить ему входящие в набор изображения фруктов и овощей без декоративных элементов для сравнения, используя прием «похож-не похож», «такой-не такой».

2 вариант игры можно провести, когда ребенок достаточно уверенно ориентируется в названиях и внешнем виде предлагаемых плодов. В этом случае малыш получает только изображения непосредственно овощей и фруктов, без подсказки в виде домиков-картинок. Ребенку предлагается на основе полученных изображений найти соответствующий сказочный дом.



5. Игра «Где чей домик? Домашние животные»

Это игра, способствующая пониманию ребенком факта наличия специальных помещений или предметов для проживания животных.

Цель: научить детей делать элементарные логические выводы, развивать способность сравнивать и анализировать, закреплять названия домашних животных, какую пользу они приносят, способствовать развитию самостоятельности и инициативу.

Описание игры: на игровом поле 6 изображений домиков домашних животных:

- 1) Конура.
- 2) Корзинка для кошки.
- 3) Клетка для попугая.
- 4) Коровник.
- 5) Курятник.
- 6) Аквариум.

Около каждого домика прикреплена липучка, вторая часть которой приклеена к детали, изображающей соответствующего животного. Задача ребенка-определить правильное местоположение каждой детали.

Ход игры: воспитатель имитирует мяуканье кошки. Из-за ширмы появляется кошка в корзинке (игрушка). Дети здороваются с кошкой, обращают внимание, какая у нее шерстка, лапки, хвостик. Кошка рассказывает, что она любит пить молоко и спать в своей корзинке. Воспитатель говорит, что у кошки есть друзья - другие домашние животные, для которых человек делает специальные дома. Взрослый демонстрирует детям картинки с изображениями домашних животных, предлагает их назвать. Затем предлагает на игровом поле прикрепить животное рядом с его домиком.

Дети самостоятельно ищут, где чей домик, если испытывают затруднения, воспитатель показывает, как нужно найти домик, например: «Посмотри, у меня рыбка, где она живет? (в воде). Я вижу воду в аквариуме». Прикрепляет рыбку на соответствующее место.



6. Игра «Картинки –пазлы «Домашние животные»»

Эта увлекательная и полезная игра для закрепления знаний детей о сельскохозяйственных домашних животных.

Цель: развивать пространственное, образное и логическое мышление, учить видеть части целого и собирать их воедино, способствовать развитию концентрации и усидчивости, способствовать стимуляции познавательной активности.

Описание игры: на игровом поле размещены шесть изображений домашних животных в виде отдельных картинок. Это овца, гусь, корова, свинья, петух, лошадь. Каждое из этих изображений разделено на три элемента, два из которых съемные (кроме изображения гуся - в нем один съемный элемент). Для того, чтобы собрать целое изображение, нужно прикрепить его недостающие элементы, ориентируясь на оставшуюся часть картинки. Для облегчения задачи в комплект игры входит образец меньшего формата с целостным изображением, которое можно предложить ребенку в случае затруднений.

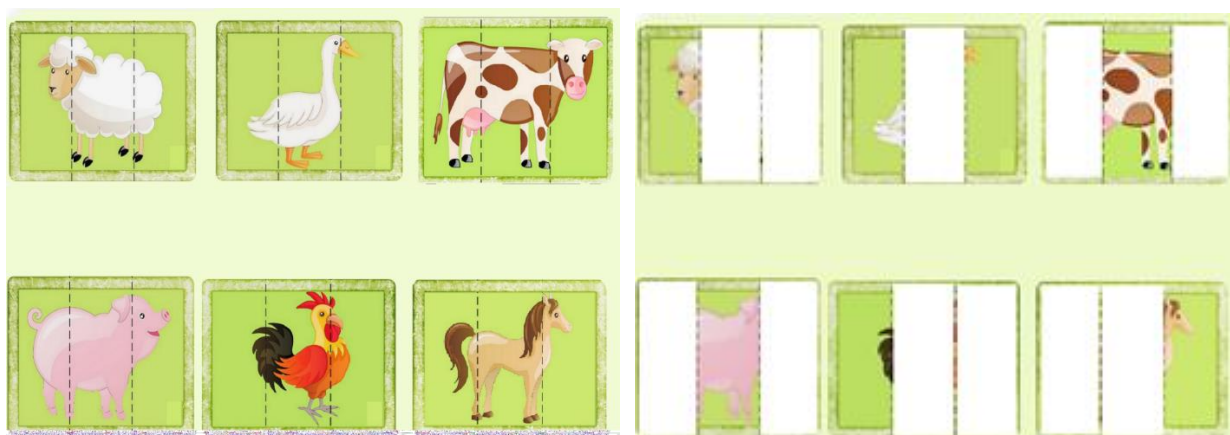
Ход игры: воспитатель приглашает в гости к детям бабушку и дедушку. На стол перед детьми ставит две резиновые игрушки: кукла-бабка и кукла-дедка.

Куклы приветствуют детей, дети отвечают. Воспитатель говорит о том, что бабушка и дедушка живут в деревне и выращивают там животных. Бабушка предлагает детям узнать, какие животные живут у нее на ферме. Перед детьми кладут игру, все съемные элементы находятся на своих местах, образуя целые изображения животных. Дети рассматривают их, проговаривают название каждого. Воспитатель может прочесть коротенькие стишки о каком –нибудь животном, например: «Петушок, петушок, золотой гребешок».

Вместе с гостями дети внимательно рассматривают картинки, отмечают части тела животного, окраску, длину шерсти или ее отсутствие (у свиньи). Стоит отметить, что гусь и петух – это птицы, обратить внимание на их оперение, лапы. С помощью игрового упражнения «Кто как кричит» напомнить детям о том, какие звуки издают животные, изображенные на картинках. Затем показать, как можно открепить детали, обратив внимание на то, что осталась только часть рисунка.

Далее продемонстрировать, что изображение можно собрать вновь, прикрепив обратно нужные детали. Объясняем ребенку, что сначала нужно убедиться, что данная деталь подходит к эталонной части. Показывая детям, как собирать картинку, поочередно прикладываем элемент, проверяя, подходит ли он, при этом можно сверяться с образцом. Можно намеренно перепутать элементы, при этом задавая наводящие вопросы, например: «Как думаешь, что это? Хвост или голова?», «Посмотри, это перья или шерсть? А это лапы или копыта?»

Не стоит в первый раз давать все съемные детали, ребенку трудно будет сосредоточиться и разобраться в них, начать лучше с одной-двух картинок, чередуя постепенно все изображения. Когда ребенок несколько раз поиграет и уже будет достаточно уверенно ориентироваться в сборке отдельных животных, тогда можно попробовать смешать все элементы. В дальнейшем сбор картинок можно проводить без образца.



7. Игра «Транспорт. Пьем, едем, летим»

Эта игра направлена на получение детьми знаний в игровой форме о видах транспорта (наземного, воздушного, водного, железнодорожного).

Цель: совершенствовать ассоциативное мышление и фантазию, формиро-

вать представления об окружающем мире – о различных видах транспортных объектов, учить различать названия различных транспортных средств, различать транспорт по назначению: грузовой, воздушный, водный, общественный, личный.

Описание: игровое поле разделено на четыре части. Каждая часть представляет собой изображение неба, моря, железной дороги, автомобильной дороги. Съёмные части игры - это картинки с соответствующими видами транспорта. Ребенку необходимо соотнести вид транспорта с нужной картинкой в соответствии с местом движения транспорта.

Ход игры:

I вариант – «Что где движется?» Перед ребенком раскладываются картинки с изображением транспорта. Педагог предлагает выбрать и прикрепить на соответствующую иллюстрацию, подходящую к данному виду транспорта.

II вариант "Где ошибка?" На полях, изображающих море, небо, ж/дорогу и воду прикреплены картинки с транспортом в произвольном порядке. Ребенок должен найти ошибку и исправить ее, поменяв средства передвижения местами.

При использовании обоих вариантов игры ребенку дается возможность рассмотреть дидактический материал, назвать, что изображено на игровом поле (небо, дорога, море), вспомнить, что значит понятие «транспорт», для чего он нужен, какой бывает, используя для подсказки съёмные детали, помочь назвать знакомые виды транспорта или показать (если ребенок испытывает затруднения с произношением). Можно задавать наводящие вопросы: «Кто ездит в машине?», «Что делает этот корабль? Едет? Плывет? Где?», «Почему машина может ехать по дороге, а корабль нет?», «Что есть у машины? А что есть у самолета?», «А у поезда есть крылья?»

После того, как ребенок поймет, по какому принципу размещаются детали, дать ему возможность сделать это самостоятельно.



8. «Игра «Цветные кляксы. Найди такой же цвет»

Игра предназначена для изучения и закрепления знаний детей о четырех основных цветах.

Цель: развивать зрительное восприятие, учить использовать названия цветов в речи, формировать систему сенсорных эталонов, знакомство с предмета-

ми через их изображение, пополнение представлений о свойствах различных предметов, развивать умение выделять цвет и находить соответствующий ему образец.

Описание: игровое поле разделено на 4 квадрата. Каждый квадрат, в свою очередь, поделен на 4 части, в середине каждой из этих частей находится изображение цветных клякс красного, синего, зеленого, желтого цвета. Каждой кляксе соответствует набор из четырех картинок такого же цвета, на обороте которых прикреплены липучки, пары этих липучек находятся в квадратах вокруг разноцветных клякс.

Содержимое игровых комплектов:

Красный комплект: звезда, варежка, клубника, божья коровка.

Синий комплект: снежинка, принцесса в синем платье, капля, синий чайник.

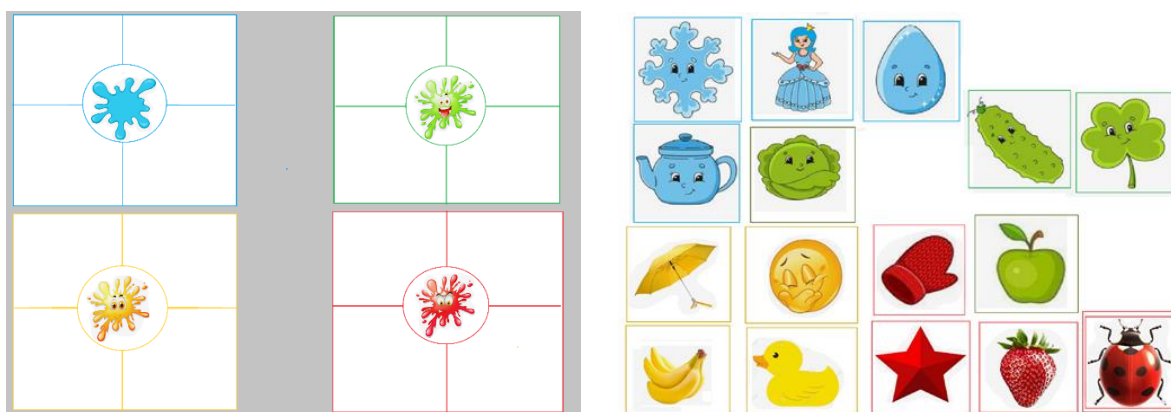
Зеленый комплект: огурец, зеленое яблоко, листок, кочан капусты

Желтый комплект: утка, банан, колобок, желтый зонт.

Ход игры: перед ребенком раскладываются цветные комплекты.

1 вариант игры: можно использовать, когда дети изучили первый из основных цветов, например, красный. Сначала ребенку дается возможность рассмотреть картинки, понять, изображения каких предметов находятся на них, выделяя карточки с предметами красного цвета, назвать их, употребляя в речи сочетания слов: «это красная рукавичка», «божья коровка красного цвета», затем предложить найти на поле кляксу такого же цвета. Когда ребенок справится с этой задачей, приступить к распределению красных картинок вокруг красной кляксы. Можно поступить наоборот: сначала найти красную кляксу на игровом поле, затем найти картинки такого же цвета.

2 вариант игры: можно использовать, когда дети уже познакомились с основными цветами и могут различать и называть предметы разных цветов. В этом случае можно предложить ребенку раскладывать картинки всех цветов одновременно.



9. Игра «Подбери нужную фигуру»

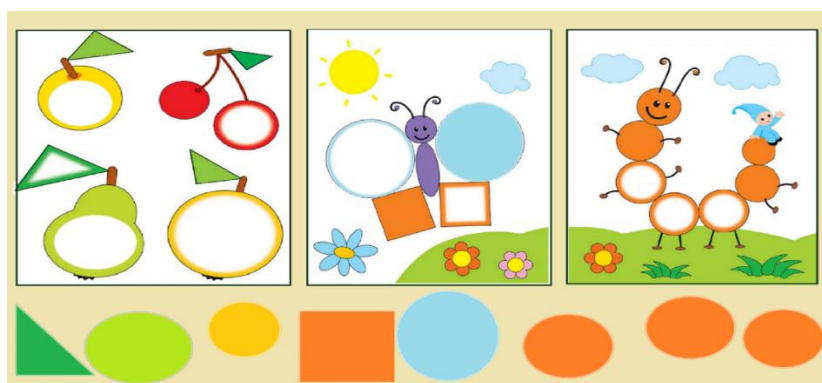
Игра способствует закреплению представлений о геометрических фигурах.
Цель: развивать логическое и аналитическое мышление, повышать творче-

ские способности, развивать восприятие, внимание память, воображение, мелкую моторику. Учить сравнивать и сопоставлять предметы по форме, называть группы предметов обобщающим словом - круглые, овальные, квадратные, треугольные, прямоугольные.

Описание: игровое поле разбито на 4 логических блока. Три из них представляют собой картинки с изображениями (набор фруктов; бабочка на полянке; гусеница). В каждой иллюстрации отсутствует часть изображения объекта определенной геометрической формы. На отсутствующую часть изображения нужно поместить недостающий фрагмент. Он представляет собой геометрическую фигуру, подходящую по размеру и цвету именно к данному объекту. Фигура прикрепляется с помощью парных липучек.

Еще один блок представляет собой прямоугольник, на котором изображены геометрические фигуры с прикрепленными к ним липучками. Задача этой части игры напомнить детям названия геометрических фигур, их форму. Также можно использовать для наглядного сравнения с фигурами, находящимися на иллюстрации.

Ход игры: Ребенку предлагается набор геометрических фигур. После рассматривания их, называния, сравнения между собой, можно указать на прямоугольный блок, находящийся в нижней части игрового поля и предложить попробовать соотнести фигуры на поле с фигурами в руках ребенка. После успешного выполнения этой задачи указать на картинки, побудить ребенка самостоятельно догадаться, что на них изображено. Обратить внимание, что в картинках недостает деталей и подвести малыша к пониманию, каким способом можно завершить целостный образ.



10. Игра «Найди пару. Игрушки»

Игра предназначена для развития наблюдательности, смекалки и умения находить сходства и отличия в предметах.

Цель: развивать логическое мышление, наблюдательность, операционно-технические умения (учить захватывать картинку, удерживать в руке, совмещать с нужным изображением), учить понимать задачу и выполнять ее, закреплять знания детей в области «Игрушки», закрепление понятий формы, цвета..

Описание: на игровом поле четыре прямоугольника, расположенных горизонтально. Каждый из них разделен на шесть квадратных частей, образуя двухполосную карточку с тремя квадратами на верхней и нижней полосах. В квад-

ратах верхних полос каждой карточки напечатаны изображения игрушек.

Игрушки первой карточки: башенка, мишка, барабан.

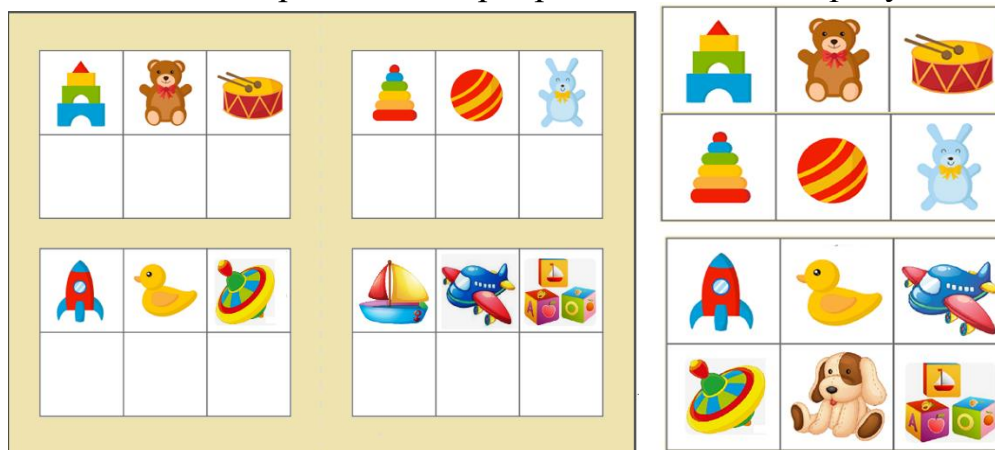
Игрушки второй карточки: пирамидка, мячик, заяц.

Игрушки третьей карточки: ракета, утка, юла.

Игрушки четвертой карточки: кораблик, самолет, кубики.

Эти картинки продублированы на съемных деталях.

Перед ребенком кладут игровое поле, предлагают рассмотреть изображения, определить их названия, объединить обобщающим словом «игрушки». Потом показать съемные детали, разложить перед ребенком. Подвести его к выводу, что они идентичны, предложить прикрепить так, чтобы рисунки совпадали.



11. Игра « Найди похожую игрушку»

Это вариативная игра, помогающая ребенку учиться находить игрушки, объединенные общими признаками и свойствами.

Цель: учить соотносить изображение с его местом на игровом поле., правильно называть игрушку, ее части, учить ребенка и рассуждать, сравнивать и сопоставлять, делать простейшие выводы, способствовать развитию внимания ребенка.

Описание: игра представляет собой игровое поле, на котором изображены четыре длинных прямоугольника, разделенных на пять ячеек (клеток). В первых трех ячейках каждого прямоугольника нарисованы игрушки. Эти игрушки имеют отличия и характерные особенности, их можно разделить на четыре вида:

- 1 прямоугольник: мягкие игрушки-животные: тигр, медведь, заяц ;
- 2 прямоугольник: лошадки-качалки (разные);
- 3 прямоугольник: транспорт – самолет, машина, кораблик;
- 4 прямоугольник: куклы трех цветов.

Две последние клетки каждого прямоугольника свободны, на них крепятся липучки. В комплект входит набор карточек с недостающими игрушками, по две на каждый прямоугольник, то есть каждому виду игрушек будут соответствовать два аналога. На задней части карточек прикреплены парные липучки. Задача ребенка определить месторасположение карточек, опираясь на изображенные на игровом поле игрушки.

Ход игры: Предложить рассмотреть игрушки, назвать их, уточнить, как с ними можно играть, предложить несколько вариантов, постепенно подвести детей к пониманию того, на каких признаках строится сортировка игрушек по клеткам. Обратить внимание на то, чем игрушки различаются, какие у них есть общие признаки, помочь подобрать обобщающее слово для каждой группы картинок (мягкие игрушки-животные, лошадки-качалки, транспорт, куклы). Обратить внимание, что все игрушки разные, но некоторые имеют общие признаки, предложить прикрепить соответствующие картинки. Дети прикрепляют картинки по одной, рассуждая с помощью воспитателя к какой категории отнести конкретную картинку.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Решая задачу по повышению уровня информативности детей 2-3 лет об окружающем мире, в первую очередь, необходимо использовать на практике разнообразные по своей задаче дидактические игры, направленные на обогащение жизненного опыта ребенка и развитие интереса к окружающей действительности.

Работая с детьми раннего возраста, нужно помнить, что для них характерна быстрая утомляемость от однообразных действий. Поэтому игры, предлагаемые детям, должны быть доступны для детского понимания и интересны по содержанию.

Для данного возраста характерно развитие эстетических чувств, поэтому внешний вид предлагаемых дидактических пособий должен быть красивым, ярким, красочным, не перегруженным лишними деталями и содержащим иллюстрации, максимально приближенные к реальным объектам, хорошо знакомыми и легко узнаваемыми детьми.

Определяющее в ознакомлении детей с окружающим миром сосредоточенность ребенка на предметах, которые его окружают с целью вникнуть в их суть, узнать и понять их назначение, свойства и особенности.

Данное методическое пособие помогает легко усваивать неизвестную ранее информацию об окружающем мире за счет того, что обучение происходит в развлекательной форме, это улучшает настроение и помогает детям чувствовать себя увереннее.

Работая с детьми раннего возраста, нужно учитывать характерную особенность их психической организации – непосредственность и эмоциональность восприятия окружающего мира. Все воздействия взрослых должны быть выразительными, эмоциональными и «заразительными», так как дети способны сосредоточивать свое внимание только на том, что им интересно, что их увлекает, а интерес к деятельности легко передается маленькому ребенку, когда взрослый сам увлечен ею. Слова педагога должны быть не просто включены в контекст реальных действий, но иметь яркую интонационную окраску, сопровождаться соответствующими жестами, движениями, мимикой. Эмоциональная вовлеченность детей, включенность в нее самого воспитателя создают «общее смысловое поле».

Регулярное использование данного игрового пособия положительно влияет на развитие познавательной активности, индивидуальных способностей, способствует восприятию предметов и явлений окружающей действительности, влечет за собой всестороннее развитие детей при условии правильной оценки педагогом индивидуальных особенностей каждого ребенка и подбора подходящих игр, исходя из предпочтений детей.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Бондаренко А.К. «Дидактические игры в детском саду». «Просвещение», 1991.
2. Мирзагитова А.Л. ДИДАКТИКА В УСЛОВИЯХ СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6.
3. Галигузова Л.Н. «Дошкольная педагогика» : учебник и практикум для вузов , издательство «Юрайт», 2020.
4. Соценко Т.М, Елупахина А.В. Дошкольная дидактика. «Секреты проведения игр и занятий» Издательство: Аверсэв, 2021 г.
5. Хохрякова Ю.М. « Педагогика раннего возраста» ; учебник для вузов 2 изд.. Москва: Издательство Юрайт, 2020 г

Приложение № 1

**Перспективное планирование использования игрового пособия
«Умные липучки»
во второй группе раннего возраста**

Ме- сяц	Лекси- ческая тема недели	Название игры	Цель
Сентябрь 1 неделя	«Здравствуй, детский сад!»	«Найди пару. Игрушки»	Познакомить детей с игрушка- ми, расширять представления об их разнообразии, закрепление названий игрушек.
Сентябрь 2 неделя	«Кто у нас хороший, кто у нас пригожий»	«Найди похожую игрушку»	Научить ребенка находить изображение определенного предме- та , классифицировать по общим признакам.
Сентябрь 4 неделя	«Овощи, фрукты»	«Что где растет. Овощи»	Формировать у детей понятие об овощах, их отличиях от фруктов, способах их произрастания, дать представления о разнообразии ово- щей, развивать координационные способности, умение правильно со- относить изображения.
Сентябрь 5 неделя	«Овощи, фрукты»	«Что где растет. Фрукты»	Развивать внимание, формиро- вать устойчивые представления о том, как растут фруктовые плоды, развивать зрительную сосредото- ченность, координацию движений, тонкую моторику, способствовать закреплению понятия «один-много», «на», «под», формировать у детей представления о сельскохозяйствен- ных культурах, их значении в жизни
Октябрь 1 неделя	«В гостях у осени»	«Что где растет. Фруктовые деревья и ягодные кустарники»	Расширять знания о том, что ягоды и фрукты растут на разных видах растений, способствовать умению дифференцировать знания о плодах, растущих на деревьях и тех, что на кустах
Октябрь 2 неделя	«В гостях у осени»	«Фруктовые и овощные домики»	Научить определять отличи- тельные свойства, стимулировать творческое воображение и гибкость

			мышления.
Январь 2 неделя	«Домашние животные и птицы зимой»	«Картинки – пазлы «Домашние животные»	Учить видеть части целого и собирать их воедино, способствовать развитию концентрации и усидчивости, способствовать стимуляции познавательной активности.
Апрель 2 неделя	«Домашние животные»	«Где чей домик? Домашние животные. »	Развивать пространственное, образное и логическое мышление ,учить видеть части целого и собирать их воедино, способствовать развитию концентрации и усидчивости, способствовать стимуляции познавательной активности.
Июль 4 неделя	«Неделя экспериментов»	«Цветные кляксы. Найди такой же цвет»	Научить ребенка находить изображение определенного цвета
Август 1 неделя	«Неделя любимых игр»	Игра «Подбери нужную фигуру»	Учить сравнивать и сопоставлять предметы по форме, называть группы предметов обобщающим словом - круглые, овальные, квадратные, треугольные, прямоугольные.
Август 2 неделя	«Неделя любимого города»	«Транспорт. Плыдем, едем, летим»	Формировать представления об окружающем мире – о различных видах транспортных объектов, учить различать названия различных транспортных средств, различать транспорт по назначению: грузовой, воздушный, водный, общественный, личный.

**Конспект образовательной деятельности
с детьми второй группы раннего возраста
по познавательному развитию «Что растет на грядке?»**

Цель: расширять знания детей об овощах, месте их произрастания, побуждать обследовать, выделяя их цвет, величину, форму.

Задачи: активизировать в речи детей названия овощей и их признаки: цвет, форму, размер; вырабатывать умение соотносить движения с текстом;

закреплять представление о том, что овощи растут в огороде.

воспитывать умение внимательно слушать и узнавать знакомые предметы

Оборудование: игрушка заяц, атрибуты для игры «Что в мешочке», дидактическое пособие «Умные липучки» игра «Что где растет .Овощи» картинки с загадками и иллюстрации овощей , две картинки с изображением грустного зайчика без морковки и веселого зайчика с морковкой, маски –ободки помидор, кабачок, огурец.

Предварительная работа: рассматривание иллюстраций «В огороде», беседа «Куда спряталась морковка?», чтение стихотворений об овощах Н. Довженко «Морковка», А. Алферовой «Помидор», В. Лызлова «Кабачок», обсуждение «Что выросло у нас в огороде», подвижная игра «Собери урожай»

ХОД:

1. Организационный момент.

Педагог: Ребята, сегодня к нам пришел Зайка. (Зайка здороваются). Давайте с ним поздороваемся! (дети приветствуют Зайку).

2.Основная часть.

Педагог: Ребята, зайчик принес с собой лукошко, вам интересно, что у него там лежит?

Дети: Да!

Педагог: Попросим Зайку показать, что лежит у него в лукошке . (Достает картинку с загадками) Это загадки! Попробуем отгадать?

Дети: да!

Загадки про овощи.

Педагог: Слушайте первую загадку:

Мы сорвали и помыли,

И в салатник покрошили.

Очень вкусный молодец

Мой любимый(огурец)

Педагог: Верно! А какой он формы? (овальный, длинный). А какого цвета огурец? (зеленый)А где он растет? (в огороде). Он растет под землей или на кустике? (на кустике.)

Педагог: Следующая загадка:

Сочный, круглый, ароматный,

Он хорош на сок томатный.

Цветом будто светофор

Этот овощ...(*помидор*)

Педагог: Правильно! Давайте еще раз повторим название этого овоща (*дети повторяют*).

Педагог: Какой формы помидор? А какого цвета? (*ответы детей*). А где растет помидор? (*в огороде на кустике*). А что нужно сделать, чтобы помидор попал к нам на стол? (*Сорвать*).

Педагог: Давайте прочитаем следующую загадку.

Расту в земле на грядке, я длинная и сладкая! (*морковь*)

Педагог: какие вы молодцы, все загадки отгадали! Какой формы морковка? (*овальная, с острым кончиком.*) А какого цвета? (*красная.*) А как растет морковь? (*в огороде, в земле.*) А как нам достать морковь из земли (*вытащить, выкопать*).

Педагог: Давайте отгадаем еще одну загадку:

Стоит на одной ножке, куча одежек,

Очень любит кочерыжку

Кушать маленький зайчишка(*капуста*)

Педагог: верно, какие вы молодцы, отгадали все загадки! А капуста какая? (*большая, круглая, зеленая*).

Педагог: Ребята, посмотрите внимательно на огурец, помидор, морковку, капусту. Напомните, каким общим словом мы можем их назвать

Дети: это овощи.

Педагог: Верно. А скажите мне, ребята, где растут овощи?

Дети: на грядке, в огороде.

Педагог: А как овощи могут расти? (*на кустике и под землей*)

Педагог обращает внимание детей на мешочек, лежащий на столе.

Педагог: Ребята, посмотрите, еще Зайка принес нам мешочек. Он собрал в него овощи. Давайте посмотрим, какие овощи принес нам Зайка.

Игра «Что в мешочке».

Педагог: давайте посмотрим, что у Зайки в мешочке.

Педагог по очереди приглашает детей подойти, опустить руку в мешочек и вытащить овощ, показать его, назвать. Дети хором повторяют. Просит ребенка назвать цвет форму. Обращается к детям с предложением показать руками форму и размер овощей (нарисовать пальчиком в воздухе круг, развести руки в стороны)

Педагог: Давайте вспомним, про какие овощи были загадки (*ответы детей*)

Правильно! А как мы назовем их одним словом?(*овощи*) Где они растут? (*на грядке*).

Педагог: Скажем вместе: овощи! (*дети повторяют*).

Дидактическая игра «Умные липучки» «Что где растет .Овощи».

Педагог: Зайка принес нам еще игру, в которой живут овощи. Давайте посадим каждый овощ на свое место.

Педагог показывает детям игровое поле с изображением огорода.

Педагог: Дети, посмотрите, что нарисовано на этой картинке?

Дети: Огород.

Педагог: Правильно, огород. Овощи растут в земле и на кустиках.

Педагог предлагает ребенку выбрать деталь с одним из предлагаемых изображений овощей, назвать его, напомнить, что некоторые овощи нужно срывать, а некоторые выкапывать.

Педагог: Какой овощ у тебя в руках? (*огурец*).

Педагог: Его нужно выкапывать или срывать?

Ребенок: Срывать.

Педагог: Где он растет? В земле или на кустике?

Ребенок: На кустике.

Педагог: Давайте посмотрим, где на картинке кустик с огурцом.

Ребенок находит изображение огуречного куста, прикрепляет деталь. Аналогично прикрепляются все кустовые овощи. Если ребенок выбрал морковь, педагог может напомнить загадку про морковь, растущую в земле, попросить показать, где на игровом поле находится полоска земли для растущих в ней овощей и предложить прикрепить морковь на соответствующее место.

Педагог: А теперь Зайка приглашает вас поиграть!

Игра -хоровод «Кабачок».

Один ребенок надевает маску-ободок –кабачок. Он становится «кабачком». Ребенок стоит в центре круга, остальные дети водят вокруг него хоровод и поют:

Кабачок, кабачок,
Тоненькие ножки,
Мы тебя кормили,
Мы тебя поили,
На ноги поставили,
Танцевать заставили.
Танцуй, сколько хочешь,
Выбирай, кого захочешь!

«Кабачок» танцует, затем выбирает одного из детей, теперь он становится «кабачком», они могут станцевать в паре. В ходе игры можно выбрать любой овощ, используя маски.

Педагог: молодцы, ребята, как вы хорошо станцевали, а теперь давайте приготовим угощение для Зайки.

Пальчиковая игра «Капуста»

Мы капусту рубим-рубим, мы морковку трем-трем,
Мы капусту солим-солим, мы капусту жмем-жмем.

Педагог: Какие молодцы, приготовили для Зайки салат из овощей! Зайчик говорит «спасибо» и прощается с нами! А мы ему отвечаем «Пожалуйста» и говорим «До свидания!» (дети прощаются с зайчиком, зайчик уходит).

3. Итог.

Педагог: Кто приходил сегодня в гости? Вам было интересно играть с Зайкой? Какое настроение у вас сейчас? Какую картинку вы выбираете? Грустный

Зайка? Или веселый?

**Конспект развлечения « В сад фруктов мы пойдем»
с детьми второй группы раннего возраста
с использованием дидактического пособия «Умные липучки»
«Что где растет. Фрукты»**

Цель: развивать представление о том, что фруктовые деревья выращиваются человеком для употребления в пищу.

Задачи: формировать умение узнавать и различать фруктов по внешнему виду, учиться рассуждать, сопоставлять, сравнивать, анализировать. Закреплять знания основных цветов: красный, жёлтый, зелёный. Активизировать в речи слова: сладкий, кислый, сочный, круглый, вкусный. Учить выполнять игровые действия в соответствии с правилами. Воспитывать отзывчивость, доброжелательность, формировать положительное отношение к труду взрослых

Оборудование: игровое пособие «Умные липучки .Фрукты», кукла Катя в комбинезоне, руль, стульчики-сиденья в автобусе, письмо.

Предварительная работа: Беседы на тему «Фрукты», чтение стихотворений В.Волиной «Осень добрая пришла» , Г.Сапгир «Яблоко» , рассматривание плакатов и иллюстраций , раскрашивание на тему «Осень»

Ход

1.Организационный момент.

Стук в дверь.

Педагог: Кто там? *Педагог подходит к двери, открывает ее , берет письмо.*

Педагог: ребята, нам пришло письмо из деревни! *Педагог открывает письмо, читает*

Педагог: Ребята, нас приглашают в гости! У куклы Кати в саду созрели фрукты, и она позвала нас помочь собрать урожай! Поедем за фруктами в деревню? *(ответы детей).*

2.Основная часть.

Педагог: Деревня находится за городом, и чтобы до не добраться, нужно ехать далеко, на чем же мы поедем? *(дети отвечают : на машине, на автобусе)*

Педагог: Посмотрите, как нас много, на чем лучше поехать, чтобы мы все поместились? *(на автобусе).*

Педагог: Правильно, автобус большой и мы все в него поместимся! Давайте сядем в автобус на свои места. *(Дети ставят стульчики парами , как сиденье автобуса и садятся).*

Педагог: А кого у нас не хватает? Кто ведет автобус? *(шофер) Педагог предлагает одному ребенку взять руль и стать «шофером».*

Педагог: А чтобы нам было не скучно в дороге, мы споем веселую песенку про автобус.

Педагог включает аудиозапись песенки для детей «Автобус» из сборника Екатерины Железновой «Аэробика для малышей». Дети под музыку выполняют движения по тексту .

Педагог: Ну вот мы и приехали! Смотрите, нас встречает кукла Катя !

Кукла Катя: Здравствуйте, ребята! Пойдемте, я покажу вам, какие фрукты выросли у меня в саду!

На столе стоит поднос с картонными муляжами фруктов (яблоко, груша, слива, персик)

Педагог: Как называется этот фрукт)?

Дети: Яблоко

Педагог: Правильно , это яблоко. А где растет яблоко?

Дети: На дереве.

Педагог: Верно, а дерево, на котором растут яблоки, называется яблоня. А какие бывают яблоки? *Дети вспоминают, что яблоки бывают кислые и сладкие, твердые и мягкие, зеленые, желтые и красные.*

Педагог: А какой формы яблоко?

Дети : Круглое.

Аналогичным образом дети обсуждают каждый фрукт, лежащий на подносе.

Педагог: Ребята, фрукты растут на деревьях . Люди сажают фруктовые деревья, ухаживают за ними. Место, где растет много деревьев, называется фруктовый сад. Когда фрукты созревают, люди приходят и собирают их, потом они отправляются в магазин, где мы их покупаем и кушаем. Перед едой мы их обязательно моем , чтобы не болел живот.

Педагог: Молодцы ребята, показали все фрукты правильно. А сейчас кукла Катя покажет нам свой сад.

Педагог показывает игровое поле с изображением фруктового сада.

Педагог: Посмотрите, сколько много фруктовых деревьев растет в саду. И на каждом дереве растут фрукты. А вы знаете, что когда плод созревает, он отрывается от веточки и падает на землю, под дерево. Посмотрите, сколько фруктов упало с дерева.

Давайте найдем деревья, с которых упали наши фрукты.

Педагог предлагает детям картинки-изображения фруктов с липучками. Игровая задача - найти дерево с такими же фруктами на ветках. Дети с помощью педагога сравнивают съемные детали с изображением фруктовых деревьев на игровом поле и прикрепляют на парную липучку, расположенную у основания ствола дерева- это упавший фрукт.

Педагог: Вы молодцы, нашли все деревья, с которых упали фрукты!

А теперь давайте поиграем в игру!

Пальчиковая игра «Фруктовый сад»

В сад фруктовый мы пойдем

Сладких яблок наберем

Груш там соберем красивых

И нарвем большие сливы.

Дома сварим мы компот

Угостим честной народ!

пальчики «шагают» по столу

загибаем большой пальчик

загибаем указательный палец

загибаем средний палец

загибаем безымянный палец

Загибаем мизинец

Кукла Катя: Какой вкусный и полезный компот у вас получился!

Педагог: Вот мы фрукты собрали, компот сварили, пора нам возвращаться об-

ратно! До свидания, Катя! (*дети прощаются с куклой*).

Педагог: Занимаем места в автобусе и едем в детский сад. (*Дети садятся в автобус*)

Чтение стихотворения О. Сапожникова

Проходите на сиденье!

Не желаете присесть?

У окошка место есть,

На моём автобусе

Полоски, как на глобусе!

Мы объедем целый свет!

Вы садитесь или нет?

Педагог: Ну вот мы и приехали! Вам понравилось путешествие? Что вам больше всего запомнилось? что больше всего понравилось? (*ответы детей*.)

Педагог: А сейчас я предлагаю поиграть в кукольном уголке с посудой и сварить компот для кукол.

Дети играют с куклами и кукольной посудой.

Конспект игровой ситуации с детьми второй группы раннего возраста «Куда спрятались фрукты и овощи?» с использованием игрового пособия «Умные липучки» «Фруктовые и овощные домики»

Цель: формировать умения детей выделять один предмет среди других, находить знакомые овощи и фрукты и называть их.

Задачи: формировать умения детей выделять один предмет среди других, закреплять названия фруктов и овощей, их цвет, форму, стимулировать творческое воображение и гибкость мышления.

Оборудование: игрушка медвежонок, дидактическое пособие «Умные липучки» «Фруктовые и овощные домики», иллюстрации фруктов и овощей.

Предварительная работа: рассматривание иллюстраций и муляжей фруктов и овощей, чтение стихотворений, беседы по лексической теме «Овощи и фрукты», рисование и раскрашивание овощей и фруктов, сюжетные игры «Магазин», «Готовим обед для кукол», «Варим компот для медвежонка»

ХОД:

1. Организационный момент.

Педагог приглашает ребенка поиграть с мишкой. Мишка принес корзинку с плодами и хочет узнать где овощи, где фрукты, и как они называются.

2. Основная часть.

Педагог: Посмотри (имя ребенка), что лежит Мишки в корзиночке.

Ребенок достает по одному, называет. Раскладывает в разные тарелочки по классификации овощи-фрукты.

Педагог: Как мы назовем плоды, что лежат на этом подносе? (*овощи*). А как назовем те, что лежат здесь? (*фрукты*)

Педагог: Какого цвета этот овощ? А какой формы? Какой он на вкус? Где рас-

тет это овощ? На кустике, или в земле? А где растут фрукты? Какие фрукты и овощи ты видел?

(ответ ребенка)

Педагог: Смотри, Мишка еще принес с собой игру. Как ты думаешь, что здесь нарисовано?

Ребенок: Домики.

Педагог: Верно, а как ты это узнал?

Ребенок: У них есть двери, окошки и крыша.

Педагог: Но это домики не простые, а сказочные, это домики из фруктов и овощей. посмотри, какого цвета этот домик

Ребенок: Красного.

Педагог: А какой формы?

Ребенок: Круглой.

Педагог: Посмотри, пожалуйста на тарелочку с овощами. Покажи мишке красный, круглый овощ, который похож на этот домик.

Ребенок: Помидор.

Педагог кладет перед ребенком съемные детали с игры с изображением овощей

Педагог: А теперь давай покажем мишке, где помидор на этих картинках?

Ребенок указывает на нужную деталь. Педагог предлагает ребенку прикрепить деталь с изображением помидора к помидорному домику. Таким же образом ребенок находит остальные плоды, которые соответствуют изображениям домиков. Если ребенок испытывает затруднения в поиске нужного домика на игровом поле, ему можно предложить 3-4 отдельных картинки с уменьшенными копиями домиков, предложить сравнить их, прикладывая поочередно изображение плода к каждому чтобы найти сходные признаки.

3. Итог.

Педагог: Молодец, Мишке очень понравилось играть с тобой и находить фрукты и овощи в домиках! А сейчас можно взять карандаши и раскраску с овощами и фруктами и раскрасить картинку для Мишки .

Ребенок проходит в центр изобразительной деятельности, выбирает понравившийся фрукт или овощ и закрашивает его.

Конспект итогового мероприятия «Поездка на ферму» по лексической теме «Домашние животные и птицы зимой» для детей второй группы раннего возраста с использованием игрового пособия Умные липучки» «Картинки –пазлы «Домашние животные»

Цель: вызывать удовольствие от совместных действий, развивать умственные и творческие способности.

Задачи: закреплять полученные знания о домашних животных, вызвать интерес к животному миру, воспитывать уважение к труду фермера, совершенствовать умение складывать целую картинку из частей, развивать координа-

цию и ориентировку в пространстве.

Оборудование: игровое пособие «Умные липучки», картинки с отпечатками козих копыт, картинка козы, иллюстрация «Животные на ферме зимой», «чудесный мешочек с фигурками животных, кукла бабушка, мольберт, письмо от бабушки из деревни.

Предварительная работа: рассматривание иллюстраций и сюжетных картинок с изображением домашних животных, беседы по лексической теме, игры имитации, рассматривание игрушек, чтение художественной литературы, конструктивно-модельная деятельность-постройка домиков для домашних животных.

ХОД:

1. Организационный момент.

Педагог: Дети, посмотрите, следы на полу! *Педагог обращает внимание на отпечатки копыт. Дети вместе с ним рассматривают отпечатки.*

Педагог: Давайте пройдем по следам и узнаем, кто их оставил.

2. Основная часть.

Педагог с детьми по следам подходят к доске, на которой висит плакат с изображением козы.

Педагог: дети, кто это?

Дети: Коза!

Педагог: Посмотрите, тут письмо! Это бабушка прислала его! Она попросила козу передать его нам! Давайте прочитаем. Бабушка приглашает нас к себе на ферму посмотреть, какие животные у нее живут! Поедем на ферму? *(ответы детей).*

Педагог: Поедем на ферму на поезде! *Дети строятся паровозиком и «едут» на ферму*

Катит паровоз на мостик,
Мы на ферму едем в гости.
Вправо, влево покачались
Очень славно покатались!

Педагог и дети подходят к мольберту. На мольберте иллюстрация «Домашние животные и птицы на ферме зимой». Рядом стоит стол, на котором лежит «Чудесный мешочек». Детей встречает бабушка.

Бабушка: Здравствуйте, ребята, как хорошо, что вы приехали!

Педагог: Дети, давайте поздороваемся! *(дети здороваются).*

Педагог: Мы получили письмо и приехали посмотреть, какие животные есть на ферме. Я вижу мешочек, давайте посмотри, что у него внутри!

Проводится игра «Чудесный мешочек» с фигурками домашних животных.
Дети по очереди достают игрушки, спрятанные в мешочке и называют их.

Бабушка: у меня на ферме живут домашние животные и птицы. Для них у меня есть специальный дом. *(показывает на картинку).* Корова, коза, овца живет в хлеву, куры, гуси, утки живут в птичнике. Зимой они едят сухую траву и зерно. Человек за ними ухаживает.

Педагог: А сейчас я предлагаю поиграть.

Проводится подвижная игра «Гуси»

Дети (гуси) находятся на одной стороне пространства групповой комнаты.

Педагог стоит на другой стороне. Педагог произносит:

Гуси, гуси!

Дети отвечают: га – га – га!

Педагог: есть хотите?

Дети: Да – да – да!

Педагог: Летите ко мне! *(Дети-гуси летят к педагогу, размахивая руками - крыльями, клюют крошки).*

Педагог: Кш – кш – кш! Летите домой!

(Дети-гуси шипя: ш-ш-ш, улетают домой).

Педагог: Молодцы, очень весело поиграли! А сейчас давайте поиграем еще в одну игру! Соберем картинки с домашними животными!

Игра «Умные липучки» «Картинки –пазлы «Домашние животные».

Чтобы дети могли видеть происходящее, игра размещается на мольберт, рас-саживаются полукругом перед мольбертом. Педагог показывает детям игру в собранном виде, дети рассматривают, называют животных, их ча-сти, затем убирают съемные детали.

Педагог: Давайте соберем снова картинки с животным, найдем для них недо-стающие кусочки .

Педагог: Какое животное вы хотите собрать первым ? *(Дети выбирают)*

Педагог: Хорошо, вот недостающие части картинки. Как вы думаете, какое жи-вотное тут спряталось? Какую часть мы видим? Давайте примерим кусочки и посмотрим подходят ли они к этому животному. *(Имя ребенка)*, подойди, по-пробуй приложить эту деталь. Подходит она к этой картинке? А эта? Как ты думаешь какая это часть тела? Голова? Или хвост? *Дети по очереди собирают все картинки, прикладывая детали, сверяясь при необходимости с карточкой подсказкой.*

Педагог: Ребята, вот мы и побывали на ферме, поиграли, пора возвращать-ся. Скажем бабушке до свидания! *(Дети прощаются).* Садимся в наш поезд и едем обратно! *Дети садятся в поезд и возвращаются на стулья.*

3.Итог.

Педагог: Ребята, вам понравилось наше путешествие?

Дети: Да.

Педагог: Куда мы ездили?

Дети. На ферму!

Педагог: Каких животных мы там видели?

Педагог: Давайте скажем «Я сегодня молодец» , погладим себя по голове. А теперь можете поиграть с фигурками животных.

**Конспект игровой ситуации «Путешествие Медвежонка»
с использованием игрового пособия
«Умные липучки. Транспорт. Плываем, едем, летим»
для детей второй группы раннего возраста
по лексической теме «Неделя любимого города»**

Цель: закреплять знания о видах транспорта.

Задачи: формировать представление о внешнем виде транспортных средств, отмечать характерные особенности, формировать первичные представления о назначении транспортных средств, развивать умение общаться со взрослым и сверстниками, воспитывать наблюдательность и любознательность.

Оборудование: игровое пособие «Умные липучки», картинки с изображением зайчонка и медвежонка, иллюстрации с изображением аэропорта, морпорта, жд/вокзала

Предварительная работа: игры с машинками, самолетиками, корабликами, чтение стихотворений, рассматривание книг и иллюстраций, беседы на тему «Транспорт»

Ход:

1. Организационный момент.

Дети вместе с педагогом рассматривают иллюстрации с изображением города, железнодорожного вокзала, аэропорта, морского порта. Педагог говорит о том, что в городе есть разный вид транспорта. Педагог показывает детям картинку, на которой изображен Медвежонок с морковкой.

2. Основная часть.

Педагог: Ребята, посмотрите, кто это?

Дети: Медвежонок

Педагог: А что у него с собой?

Дети: Морковка.

Педагог: А что любят есть медведи?

Дети: Мед

Педагог: А давайте узнаем, для кого эта морковка. Мишка говорит, что эта морковка для его друга Зайчика. Зайчик пригласил Медвежонка в гости, чтобы угостить его медом. Только Зайчонок живет далеко, и Медвежонок устанет, если будет идти пешком. У него заболят ножки и он не сможет поиграть со своим другом. Как же медвежонку добраться к зайчику?

Дети: можно поехать!

Педагог: Правильно, посмотрите, зайчик прислал медвежонку картинку, на которой нарисован путь к нему. А это транспорт, на котором Мишка может поехать. Давайте внимательно посмотрим на эти картинки.

Педагог кладет игру перед детьми, рисунок медвежонка и зайчика по разные стороны игры Дети рассматривают изображение городской дороги, железной дороги, неба и изображение водоема.

Педагог: Посмотрите, чтобы медвежонок попал к зайчику, ему нужно пройти весь путь. Вот первая картинка. Что на ней нарисовано?

Дети: Дорога.

Педагог: Верно! А для чего нужна дорога?

Дети: Чтобы ездить

Педагог: А на чем можно ездить по этой дороге?

Дети: На автобусе!

Педагог: Правильно! еще на чем? (*педагог побуждает детей называть различные виды транспорта-машина, мотоцикл, велосипед*).

Педагог: Это наземный транспорт, у него есть колеса, они крутятся и машина (мотоцикл, велосипед) едет вперед. Чтобы быстро доехать, люди делают дороги из одного города в другой. Посмотрите, сколько у нас картинок с изображением транспорта! Какой мы предложим Мишке? (*дети выбирают транспорт, прикрепляют на изображение дороги*)

Педагог: предлагаю на автомобиле прокатиться вместе с мишкой!

Игра «Я –шофер»

На машине я качу

Дети поднимают высоко ноги

Руль в своих руках верчу.

Дети крутят воображаемый

руль

Завожу я свой мотор,

Вращательные движения перед собой ру-

ками

И смотрю на светофор.

Рука козырьком к глазам

Красный свет-стою на месте

Руки опущены вниз

Свет зеленый-едем вместе!

Дети «едут», крутя воображаемый

руль

Педагог: смотрите, ребята, а что же нарисовано на этой картинке?

Дети: Вода!

Педагог: По воде можно ехать на машине?

Дети: Нет!

Педагог: А как Медвежонку перебраться на другой берег? Как можно двигаться по воде?

Дети: Можно плыть!

Педагог: На чем? (*дети предлагают варианты*.)

Педагог: (*демонстрирует изображение морского порта*). Посмотрите-это морской порт. Здесь останавливаются большие и маленькие корабли. Пусть Медвежонок выберет себе кораблик! (*дети выбирают корабль, прикрепляют к изображению воды*)

Педагог: Поплывем вместе с медвежонком?

Дети: Да!

Игра «Парусная лодочка»

Мы на лодочке плывем,

Дети складывают руки лодочкой

Дружно веслами гребем!

Имитируют движения весел

Ветер дует в паруса

Дуют

Доплывем за полчаса

Пробежали вперед

Педагог: Речку переплыли. Что на следующей картинке?

Дети: Небо!

Педагог: А медвежонок умеет летать?

Дети: нет!

Педагог: А на чем мишка может полететь?

Дети: На самолете!

Педагог: Верно, самолет-это воздушный транспорт! Самолеты взлетают из аэропорта. (*показывает картинку с изображением аэропорта*). Посмотрите на наши картинки, какой еще бывает воздушный транспорт (*дети рассматривают, называют-вертолет, ракета, воздушный шар*), выбирают, на чем полетит Медвежонок.

Педагог: Летим вместе с Мишкой!

Дети: Да!

Игра «Самолет»

В синем небе самолет,

руки в стороны

Управляет им пилот

сделать руками бинокль

Кружит в небе самолет

руки в стороны, побежали

На посадку он идет!

присели на корточки, руки опу-

стили

Педагог: Медвежонок на самолет прилетел на железнодорожный вокзал. (*Педагог показывает картинку с изображением ж/д вокзала*). Посмотрите, какая необычная дорога! Как же она называется?

Дети: Железная дорога!

Педагог: А какой транспорт ходит по железной дороге?

Дети: Поезд!

Педагог: Правильно, поезд едет по рельсам. Давайте найдем среди наших картинок пассажирский поезд. В таком поезде ездят люди-пассажиры. У него есть двери и окна.

(*дети находят картинку с изображением поезда и прикрепляют ее к изображению железной дороги*).

Педагог: Поедем на поезде вместе с Медвежонком?

Дети: Да!

Игра «Поезд»

Мы приходим на перрон

Дети шагают на месте

Сядем мы в большой вагон

Присели на корточки

Поезд едет не спеша,

Круговые движения согнутыми ру-

ками

Ох, поездка хороша!

Встают, хлопают в ладоши

Педагог: Вот и подошло к концу путешествие Медвежонка. Посмотрите, кто его встречает! (*соединяет иллюстрации Медвежонка и Зайчонка*)

Наверное, они очень рады встрече! И мы очень рады, что друзья наконец встретились! Давайте с ними попрощаемся, сейчас они пойдут угощать друг друга гостинцами!

3.Итог.

Педагог: Какие вы сегодня молодцы! Давайте погладим наши ручки и ножки, они так хорошо поработали сегодня! А теперь пойдём играть с машинками!

**Конспект игровой ситуации
«Найди такую же игрушку»
для детей раннего возраста
с использованием игрового пособия
«Умные липучки. Найди пару. Игрушки»**

Цель: совершенствовать умение детей группировать предметы по парам.

Задачи: формировать представления о понятии «пара»;
развивать зрительное восприятие и мелкую моторику
обогащать словарный запас и сенсорный опыт

Оборудование: кукла бибобо Петрушка, погремушки, кубики, машинка, 2-3 детали конструктора, кукла, мячик, игровое пособие «Умные липучки»

Предварительная работа: знакомство с группой, детьми, групповыми игрушками, чтение потешек, рассматривание книг и иллюстраций.

Ход:

1. Организационный момент.

Педагог вместе с ребенком рассматривает игрушки, лежащие на столе. Предлагает взять в руки, поддержать, поиграть с погремушкой, рассмотреть поближе, погладить. Педагог незаметно надевает на руку куклу Петрушку.

2. Основная часть.

Педагог: Посмотри, (имя ребенка), кто к нам пришел! Показывает ребенку игрушку. Это же наш любимый Петрушка! Он узнал, что у нас в группе появился (-лась) очень хороший мальчик (девочка) и пришел познакомиться и поиграть!

Петрушка: Здравствуй (имя ребенка)! Я Петрушка, веселая игрушка, очень люблю играть с детишками, петь песенки и танцевать! Я живу в детском саду и часто прихожу к ребятам в гости. А как тебя зовут? (если ребенок стесняется, отвечает педагог)

Педагог: Петрушка, это (имя ребенка) он очень хороший(-ая) мальчик, (девочка) и будет ходить к нам в группу. (Имя ребенка), давай покажем Петрушке, какие игрушки лежат у нас на столе.

Педагог вместе с ребенком и Петрушкой рассматривают игрушки, Петрушка спрашивает, как они называются, просит показать, хвалит ребенка.

Педагог: Петрушка, а ведь у тебя так много интересных игр! Может, ты нам покажешь, что ты принес сегодня?

Петрушка: Конечно, покажу! Я принес очень интересную игру!

Петрушка кладет на стол игровое пособие «Умные липучки» с игрой «Найди пару. Игрушки»

Педагог: *(обращает внимание ребенка на игру)* Посмотри *(имя ребенка)*, что принес нам Петрушка! Какая красивая игра! Посмотри, тут тоже нарисованы игрушки! Хочешь на них посмотреть?

Педагог вместе с ребенком рассматривают изображения игрушек, обсуждают их, как они называются, какого цвета.

Педагог: Давай называть игрушки по очереди. Хочешь назвать первым?

Если ребенок не готов брать на себя инициативу, педагог подбадривает, сам первый называет одну из игрушек, говорит, какая она красивая, разноцветная, что с ней можно сделать. Постепенно, когда ребенок освоится и тоже начнет называть игрушки, можно начинать играть.

Педагог: Посмотри, наши игрушки находятся каждая в своем домике. В этом домике живет пирамидка, мячик и зайка, в этом кораблик, самолетик и кубики *(педагог перечисляет все игрушки)* А в каждом домике есть свободные окошки. В этих окошках тоже живут игрушки, только они растерялись и не могут найти свое окошко в домике.

Педагог показывает съемные детали с идентичными изображениями.

Педагог: хочешь показать игрушкам, где их домик? *Ребенок соглашается.*

Педагог : *(берет в руки одну картинку, показывает ребенку)* Как называется эта игрушка?

Ребенок: Мячик.

Педагог: Умница, это мячик. Он круглый и красного цвета. Давай посмотрим, где он живет. Я поищу на картинке его домик. Посмотри, я вижу такой же мячик в домике! А под ним пустое окошко! Это домик нашего мячика, который потерялся. Они одинаковые, значит живут рядышком.

Педагог переворачивает съемную деталь, демонстрирует липучку ребенку, предлагает потрогать ее пальчиком, затем проделать такие же манипуляции с липучкой на игровом поле. Показывает, каким образом одна липучка крепится к другой, предлагает попробовать ребенку самому прикрепить деталь, затем снять ее и снова прикрепить.

После этого педагог поочередно дотрагивается до мячиков, подчеркивая, что одинаковые игрушки находятся рядом друг с другом, предлагает сделать то же самое ребенку, либо взять его ладошку в свою руку и его пальчиком повторить свои движения.

Педагог: *(имя ребенка)*, хочешь сам (-а) попробовать найти домик для игрушки? *Ребенок соглашается.*

Педагог: Выбирай игрушку, которая тебе нравится. Какую ты выбрал? Как она называется? Давай найдем такую же.

Таким образом ребенок находит место для всех съемных деталей.

Педагог: Какой (-ая) ты молодец, *(имя ребенка)*, нашел (-ла) домик для всех игрушек. Тебе понравилась игра? Петрушка, спасибо тебе за такую интересную игру!

Петрушка: Я так рад, что тебе понравилось играть с моими игрушками! Я обязательно еще приду в гости, а сейчас мне пора уходить, я очень рад был по-

знакомиться с тобой ! До свидания!

Педагог: До свидания, Петрушка!

3. Итог.

Педагог: Молодец, у тебя все получилось! Тебе понравилось играть с Петрушкой? Тебе было интересно? В какие еще игрушки ты хочешь поиграть?

Педагог предлагает ребенку игрушки на выбор.

**Конспект образовательной деятельности
(Приобщение к изобразительной деятельности/рисование)
для детей второй группы раннего возраста
с использованием игрового пособия «Умные липучки»
«Что где растет. Фруктовые деревья и ягодные кустарники»
Тема: «Вкусная ягода».**

Цель: обобщать и закреплять знания детей о ягодах.

Задачи: познакомить детей с ягодами, растущими на кустарнике. учить образовывать прилагательные к существительному (какая?), учить детей рисовать неправильный круг одним движением кисти; воспитывать интерес к изображению природных объектов, развивать мелкую моторику.

Оборудование: иллюстрации с изображением ягодных кустов, карточки с загадками, поле пособия «Умные липучки» «Что где растет. Фруктовые деревья и ягодные кустарники», картинка с изображением ягоды-малины, альбомные листы, краски, кисточки.

Предварительная работа: рассматривание иллюстраций, беседы по теме «Фрукты, ягоды», дидактические игры, пальчиковая гимнастика «за ягодами».

Ход:

1. Организационный момент.

Педагог: Ребята, сегодня мы пойдем на волшебную полянку собирать ягоды.

Игра «Соберем малинку»

Вышли детки на лужок,

дети выходят на середину группы

Собрались в большой кружок,

становятся в круг

Раз малинка, два малинка,

наклоняются, «собирают» ягоды

Соберем ее в корзинку.

в корзинку

2. Основная часть.

Педагог: Вот мы пришли на полянку. Посмотрите, это ягодные кустарники. У каждого кустика много тонких веточек и листочков, а на каждом кустике растут разные ягодки.

Педагог показывает детям картинки с изображением кустов с ягодами.
Сколько ягод на кустике?

Дети: Много.

Педагог: Посмотрите на ягодки. Они все разные. Зеленые, красные, синие.

У меня тоже есть вкусные ягоды.

Педагог показывает детям съемные детали с изображением ягод.

Педагог: Давайте прикрепим их на кустики.

Педагог раскладывает перед детьми игровое поле пособия «Умные липучки» «Что где растет. Фруктовые деревья и ягодные кустарники.

Педагог: Посмотрите, какие растения тут растут?

Дети: Деревья. И кустики.

Педагог: А где растут ягоды?

Дети: На кустиках.

Педагог: давайте прикрепим их на кустики.

Дети берут по одной ягодке, прикрепляют их на кустарники.

Педагог: Ребята., посмотрите, какая красивая и яркая ягода! Это малина.

Педагог показывает изображение малины.

Педагог: Какая она? Какого она цвета? Какая на вкус? На что похожа?

Ответы детей.

Педагог: У меня есть бумага, кисточки и красная краска, предлагаю нарисовать эту вкусную и красивую ягодку.

Педагог показывает, как правильно держать кисть, рисовать одним непрерывным движением круг неправильной формы («ягода»). Дети пробуют «нарисовать ягоду в воздухе, потом выполняют работу на бумаге.

Педагог: какие яркие и красивые ягоды у вас получились! Все молодцы, очень хорошо нарисовали!

3. Итог.

Педагог: Что мы сегодня делали? (*рисовали*). Что мы рисовали? (*Вкусную ягоду*). Давайте посмотрим, какие ягодки у нас получились.

Дети рассматривают рисунки

Конспект развлечения «Бабочки на цветочной полянке» для детей второй группы раннего возраста с использованием игрового пособия «Умные липучки». Подбери нужную фигуру»

Цель: закрепить умение подбирать геометрические фигуры по контурному изображению.

Задачи: формировать представления о цвете предметов, закреплять навык изучения геометрических фигур приемом обведения и накладывания, развивать умение находить нужную фигуру из множества остальных, учить подбирать фигуры по образцу.

Оборудование: аудиозапись с веселой музыкой, дидактические игрушки бабочки на палочках на каждого ребенка, 2 больших бабочки на палочках, лепестки и кружочки, 4 обруча.

Предварительная работа: рассматривание иллюстраций, наблюдения за бабочками на прогулке, чтение художественных произведений.

Ход:

1.Организационный момент.

Звучит веселая музыка. Педагог показывает детям дидактические игрушки: бабочек на палочке.

Педагог: ребята, посмотрите, кто к нам прилетел в гости?

Дети: бабочки!

Педагог: правильно, это бабочки! Какие они яркие и красивые, с большими крылышками! Бабочки приглашают вас в гости на цветочную полянку!

Педагог: хотите превратиться в бабочек и полететь к ним в гости?

Дети: да!

Педагог: тогда превращаемся в бабочек и полетели!

2. Основная часть.

Педагог надевает детям маски бабочек. Дети легонько, на носочках, следуют за педагогом, машут руками, имитируя полет бабочки. Постановавливаются возле ширмы, на которой закреплены цветы.

Педагог: Мы прилетели на цветочную полянку, посмотрите, как много здесь красивых цветов! Хотите назвать, какого они цвета?

Дети: Да! (*дети называют какого цвета лепестки у цветов.*)

Педагог: Посмотрите, а вот тут тоже есть цветочки, только они потеряли свои лепестки.

Педагог указывает на стол. На столе лежат круги (середины цветков красного, синего, желтого, лепестки такого же цвета и зеленые листочки.

Педагог: Посмотрите, кружок – это середина цветка. Они все одинакового цвета или разного?

Дети: Разного.

Педагог: Давайте назовем, какого они цвета.

Дети называют

Педагог: А теперь посмотрите на лепестки. Интересно, какого они цвета?

Дети называют.

Педагог: Получается, что лепестки оторвались от своих серединок такого же цвета. Как нашим цветочкам снова стать нарядными? Что нужно сделать с лепесточками?

Дети: Положить на кружок, на серединку.

Педагог: Давайте попробуем и посмотрим, что получится. На какой кружок нужно положить каждый лепесток?

Дети накладывают лепестки на кружочки соответствующего цвета и собирают все цветы.

Педагог: Мы собрали наши цветы! Давайте проверим, правильно мы приложили лепесточки (*проверяют*) Все верно! Теперь они снова стали красивые!

Какие вы молодцы! Предлагаю поиграть в веселую игру!

Подвижная игра «Бабочки»

Педагог берет большой сачок и читает стихотворение, дети – бабочки летают по полянке.

Выхожу я на лужок

У меня большой сачок

Раз два три, четыре, пять,

Буду бабочек искать.

Ты в цветочек превратись

И замри, не шевелись

На последних словах дети приседают и замирают. Педагог ходит и сачком ловит пошевелившуюся бабочку. Игру проводят 3 раза.

Педагог: Какие ловкие у нас бабочки! Умеют прятаться! А посмотрите, какая еще игра есть на цветочной полянке.

Игра «Подбери нужную фигуру»

Педагог демонстрирует детям игровое пособие «Умные липучки. Игра «Подбери нужную фигуру»

Педагог: Посмотрите, что нарисовано в середине картинки?

Дети: Бабочка, цветочки, солнышко.

Педагог: А рядом с бабочкой?

Дети: Гусеница.

Педагог: А здесь что нарисовано?

Дети: Фрукты.

Педагог: Правильно, сначала появляется гусеница, она ест листочки, потом из гусеницы появляются бабочки, они собирают с цветочков нектар, а еще любят сок фруктов. Посмотрите на крылышки. Какой формы это крылышко? А это? Как называется такая фигура?

Дети: Прямоугольник, овал

Педагог: Какое крылышко не закрашено? (*дети показывают*).

Педагог: А какого цвета?

Дети: Синего, оранжевого.

Педагог: Посмотрите на гусеницу. Из каких фигур тело гусеницы? (*Из овалов*). Какого цвета? Все овалы закрашены?

Дети: Оранжевого, Нет, не все.

Педагог: Посмотрите на фрукты. Какого они цвета? Все они закрашены полностью? (*Ответы детей*)

Педагог: у меня есть геометрические фигуры, (*дети рассматривают, называют форму, цвет*) Подойди, (*имя ребенка*), возьми любую фигуру. Посмотри на нее, какого она цвета? Как называется? Поищи такую же на картинке. Попробуй приложить и сравнить.

Дети выбирают фигуры, определяют их местонахождение способом накладывания и обведения пальчиком.

Педагог: Ребята, вы молодцы, собрали все картинки!

Педагог: А сейчас давайте поиграем в игру!

Подвижная игра «Найди бабочку».

Педагог раздает детям бабочки 4-х цветов., прикрепленные к палочке. По группе разложены 4 обруча тех же цветов. Педагог обращает внимание на цвет бабочек и обручей, просит каждого ребенка посмотреть на цвет своей бабочки и на цвет обруча, указать на их сходство, пояснить, что по сигналу бабочки подлетают к своему цветку –обручу. Педагог произносит: «Бабочки летают на лужайке!», дети гуляют по группе-бабочки летают.

Педагог звонит в колокольчик: Бабочки летят к цветочкам!

Дети подходят каждый к своему обручу.

Педагог: какие вы все молодцы, нашли свои цветочки, а теперь нам пора прощаться с бабочками и возвращаться! До свидания, бабочки!

Дети «летят» на стульчики.

3. Итог.

Педагог: В кого мы превращались?

Дети: В бабочек!

Педагог: А что делают бабочки?

Дети: Летают!

Педагог: Ребята, вам понравилось играть на цветочной полянке?

Дети: Да!

Конспект игровой ситуации «Хрюша наводит порядок» для детей второй группы раннего возраста с использованием игрового пособия «Умные липучки» «Цветные кляксы»

Цель: закреплять знания детей о четырех основных цветах.

Задачи: дать представление о том, что цвет является признаком разных предметов, закреплять умение соотносить цвета и группировать предметы по цвету, развивать мелкую моторику рук, воспитывать аккуратность, усидчивость.

Оборудование: игрушка Хрюша, коробочка, игровое пособие «Умные липучки» «Цветные кляксы», воздушные шарик.

Предварительная работа: дидактические игры «Найди такой же цвет», «Разложи кирпичики по цвету», рассматривание иллюстраций, «Какого цвета шарик», подвижная игра «Найди свой цвет».

Ход:

1. Организационный момент.

В гости к детям приходит Хрюша. У него с собой коробочка и игра «Умные липучки»

Педагог: Дети, к нам в гости пришел Хрюша. Давайте поздороваемся с ним и спросим, что он принес.

Дети здороваются.

Хрюша дает детям игру «Цветные кляксы»

2. Основная часть.

Педагог: Дети, посмотрите, какая у Хрюши игра. Посмотрите, тут нарисованы кляксы. Они разного цвета. Давайте назовем, какого они цвета. *(Дети называют)*

Педагог: Хрюша, а что у тебя в коробочке? Хрюша говорит, что у него там картинки. Он хочет нам их показать.

Педагог открывает коробочку.

Педагог: Хрюша, у тебя тут ужасный беспорядок, у тебя перепутались все картинки. Ребята, давайте наведем порядок, но сначала посмотрим, что на них нарисовано.

Дети рассматривают картинки, называют их.

Педагог: Ребята, посмотрите, все картинки одного цвета или разного?

Дети: Разного.

Педагог: Чтобы картинки были аккуратно разложены, их надо прикрепить на игровое поле, где нарисованы кляксы. Но не просто прикрепить, а так, чтобы возле синей кляксы были синие картинки, возле красной-красные, зеленые вокруг красной кляксы, желтые вокруг желтой. (*Имя ребенка*), выбирай любую картинку (*ребенок выбирает*). Какую картинку ты выбрал? Что на ней нарисовано? Какого она цвета? (*ребенок отвечает*)

Педагог: Теперь нужно прикрепить ее возле кляксы такого же цвета.

Ребенок прикрепляет. Таким же образом прикрепляются остальные картинки.

Педагог: Посмотри, Хрюша, ребята навели порядок, прикрепили все картинки на свои места

3.Итог.

Хрюша благодарит ребят, предлагает им поиграть с воздушными шариками красного, синего и зеленого цвета.

Конспект образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром «День рождения куклы» с использованием игрового пособия «Умные липучки» «Найди похожую игрушку» для детей второй группы раннего возраста.

Цель: формировать представление об игрушках, учить находить их общие признаки и свойства.

Задачи: обогащать словарный запас, стимулировать речевую активность учить разгадывать загадки, учить соблюдать игровое правило-брать по одной карточке, совершенствовать способность находить заданные предметы; развивать зрительное восприятие, развивать познавательную деятельность

Оборудование: столик и стулья, атрибуты к игре «день рождения», пирожные, булочки, конфеты, фрукты; кукольная посуда, подарки-лошадка качалка, мягкая игрушка, машинка, кукла; загадки; игровое пособие «Умные липучки» «Найди похожую игрушку»

Предварительная работа: игровые ситуации с куклами, рассматривание иллюстраций, чтение стихотворений, беседы про день рождения.

Ход:

1.Организационный момент.

Дети играют в уголках развития. Педагог вносит кукольный столик, стульчики, кукольную посуду, кукол, игрушечные пирожные, усаживает их за стол. Дети подходят посмотреть.

Педагог: Ребята, посмотрите, какая нарядная сегодня кукла Маша! У нее красивое платье и бантик, Как вы думаете, почему она сегодня так нарядилась? Какой у нее праздник?

Дети: День рождения!

Педагог: К нашей кукле пришли гости-другие куклы с подарками. Что мы говорим, когда кто-нибудь приходит?

Дети: Привет, здравствуйте.

Педагог: Да, и она тоже приглашает нас на свой день рождения!

2. Основная часть.

Педагог: Ребята, к Маше пришли гости и принесли ей подарки. Они положили их в красивые коробочки. Интересно, какие подарки они подарили?

Давайте отгадаем загадки и узнаем

Загадка «Лошадка»

У меня игрушка есть
Самая любимая,
Я могу скакать на ней,
Расчешу ей гриву я.
Я поеду далеко,
Она скажет: иго-го!

Дети: Лошадка!

Педагог: Правильно, вот она! *Показывает деревянную лошадку. Давайте покачаем куклу на лошадке. Дети качают куклу на лошадке.*

Загадка «Кукла»

Голубые глазки,
Рыжие кудряшки,
Платьице с оборками,
Глазками хлоп-хлоп,
Ножками топ –топ.

Дети: кукла!

Педагог достает куклу

Загадка «Мягкая игрушка»

Чтоб не страшно было спать
Положу с собой в кровать
Мягенькая, как подушка
Моя мягкая....

Дети: Игрушка!

Педагог показывает детям мягкую игрушку зайца.

Загадка «Машина»

Есть четыре колеса,
Руль есть и кабина
Кукол всех я прокачу

На своей ...

Дети: Машине!

Педагог достает из коробки машину

Педагог: Вот и получила Маша все подарки. Как Кукла может поблагодарить своих гостей? (спасибо; мне очень понравились подарки; благодарю)

Давайте поиграем в игру «Каравай» и поздравим Машу.

Хоровод «Каравай»

Дети говорят слова хороводной игры и выполняют движения по тексту, поздравляют куклу.

Педагог: Давайте пригласим гостей за стол. Скажем: садитесь, пожалуйста, Возьмите, пожалуйста, стул. *Дети приглашают кукол сесть.*

Педагог: Посмотрите, у нас на столе есть угощение. Чем мы будем угощать кукол?

Дети: Печеньем, конфетами, пирожными, фруктами.

Педагог: Что мы можем сказать гостям? Кушайте, пожалуйста, угощайтесь, ешьте на здоровье, приятного аппетита.

Дети повторяют.

Педагог: Ребята, давайте еще раз посмотрим на подарки для Маши. Это мишка, кукла, машинка и лошадка. Как мы их назовем одним словом? Кукла-что это? Мишка –что это?

Дети: Игрушки.

Педагог: Игрушки бывают разные. Есть игрушки, которые похожи друг на друга. Посмотрите, это куклы, у них разные волосы и платья. А какие бывают мягкие игрушки? Это мишка. А еще какие есть?

Дети: Зайчики, собачка, лисичка.

Педагог: Это мягкие игрушки. А еще есть машинки, самолетики, кораблики. На этих игрушках можно прокатить кукол-это транспорт.

Педагог показывает детям пособие «Умные липучки».

Педагог: Посмотрите, какие игрушки нарисованы на картинке.

Дети рассматривают игровое поле, называют игрушки, показывают, где находятся куклы, где мягкие игрушки животные, где игрушки –транспорт, где лошадки –качалки.

Педагог: А вот здесь еще картинки с игрушками. Давайте рассмотрим их.

Дети рассматривают, называют.

Педагог: Посмотрите, игрушки на карточках похожи на те, что нарисованы на поле? *Педагог предлагает ребенку взять в руки одну карточку.*

Педагог: Какая игрушка на этой карточке?

Ребенок: Кукла.

Педагог: Покажи, где на большом поле такие же игрушки?

Ребенок показывает, педагог предлагает прикрепить ее на пустую клетку в ряду с куклами. Ребенок прикрепляет. Таким образом прикрепляются все остальные игрушки.

Педагог: молодцы, все игрушки поставили на свои места! А сейчас давайте потанцуем под веселую музыку!

Дети танцуют под аудиозапись.

3.Итог.

Педагог: Вам понравился праздник? Как он называется? У кого день рождения? Что подарили гости Кукле маше? (*Ответы детей*).

Педагог: Какие вы молодцы, вы спели для Маши «Каравай» и поздравили ее! Кукла Маша предлагает поиграть с ее новыми игрушками.

Дети играют в игрушки

Конспект игровой ситуации «Кошка Мурка у нас в гостях» с использованием игрового пособия «Умные липучки. Игра «Где, чей домик» для детей второй группы раннего возраста.

Цель: формирование представлений о домашних животных и месте, где они живут.

Задачи: способствовать совершенствованию диалоговой речи, воспитывать чувство бережного отношения к животным, доброту, учить отвечать на вопросы, способствовать пониманию взаимосвязи жизни животных и человека.

Оборудование: кошка игрушка, корзинка, ширма, иллюстрации с местом содержания домашних животных, игровое пособие «Умные липучки. Игра «Где чей домик»

Предварительная работа: чтение стихотворений, рассматривание иллюстраций, игры с игрушками-фигурками животными, чтение сказок «Курочка ряба, «Теремок», раскрашивание животных.

Ход:

1.Организационный момент.

Педагог имитирует мяуканье кошки.

Педагог: Ребята, что это? Кто это мяукает?

Дети: Кошка.

Из-за ширмы появляется игрушка –кошка в корзинке.

Педагог: Ребята, посмотрите, к нам в гости пришла кошка Мурка. Давайте поздороваемся с ней. Здравствуй, Мурка!

Дети здороваются с кошкой.

2.Основная часть.

Педагог: Посмотрите, какая она красивая, пушистая. Посмотрите, какие у нее лапки. А что еще есть у кошки?

Дети: Голова, хвост, уши, нос,

Педагог: А что любят кушать кошки?

Дети: Пить молоко

Педагог: верно , а еще сметану , колбаску, ловят . мышей. А еще кошка любит спать в своей корзинке. Это ее домик. Кошка-домашнее животное , она живет вместе с человеком. У людей есть и другие домашние животные. Мы заботимся о тех животных, которые живут вместе с нами. Скажите, у кого есть до-

ма животные? Какие?

Дети: Кошка, собака, птичка, рыбки.

Педагог демонстрирует детям картинки с изображениями домашних животных в их домах.

Педагог: Люди делают для домашних животных специальные дома. Есть такие животные, которые живут в доме. Это рыбки - они живут в аквариумах, птички и хомячки живут в клетке. А есть животные, которые живут на улице, для них люди строят специальные дома. Это коровы, свиньи, куры, кролики, гуси, лошади, овечки. Коровы живут в коровнике, куры, гуси утки – в птичнике. Собака живет в конуре.

Дети рассматривают демонстрационные картинки.

Педагог показывает детям игровое поле пособия «Умные липучки» игра «Где чей домик? Домашние животные».

Педагог: Посмотрите, какие домики для животных. А это картинки, на них нарисованы домашние животные. Они живут в этих домиках. Давайте рассмотрим их,

Дети рассматривают изображения животных

Педагог: Посмотрите, как называется этот домик?

Дети: Корзинка.

Педагог: Кто спит в корзинке?

Дети: Кошка.

Педагог прикрепляет картинку с изображением кошки возле корзинки или подзывает ребенка это сделать.

Педагог: А какое животное на этой картинке (*демонстрирует картинку с изображением собаки*)

Дети: Собака.

Педагог: Где домик для собаки? Как он называется?

Дети: Конура.

Педагог: Посадим собаку возле ее домика-конуры.

Педагог прикрепляет картинку с изображением собаки возле конуры. Таким образом распределяются все картинки

3. Итог.

Педагог: Как называются животные которые живут в доме, вместе с нами?

Дети: Домашние

Педагог: Каким животным мы нашли сегодня домики (*дети перечисляют*).

Педагог: Предлагаю поиграть с игрушками- фигурками домашних животных и построить им домики из конструктора.

Авторские игры с движениями, загадки, физминутки, используемые в конспектах (автор Егорова Ирина Александровна)

Игра «Я-шофер»

На машине я качу,	<i>Дети поднимают высоко ноги</i>
Руль в своих руках верчу.	<i>Дети крутят воображаемый руль</i>
Завожу я свой мотор,	<i>Вращательные движения перед собой ру-</i>
<i>ками</i>	
И смотрю на светофор.	<i>Рука козырьком к глазам</i>
Красный свет-стою на месте	<i>Руки опущены вниз</i>
Свет зеленый-едем вместе!	<i>Дети «едут», крутя воображаемый руль</i>

Игра «Поезд»

Мы приходим на перрон	<i>Дети шагают на месте</i>
Сядем мы в большой вагон	<i>Присели на корточки</i>
Поезд едет не спеша,	<i>Круговые движения согнутыми руками</i>
Ох, поездка хороша!	<i>Встают, хлопают в ладоши</i>

Игра «Парусная лодочка»

Мы на лодочке плывем,	<i>Дети складывают руки лодочкой</i>
Дружно веслами гребем!	<i>Имитируют движения весел</i>
Ветер дует в паруса	<i>Дуют</i>
Доплывем за полчаса	<i>Пробежали вперед</i>

Игра «Самолет»

В синем небе самолет,	<i>Руки в стороны</i>
Управляет им пилот	<i>Сделать руками бинокль</i>
Кружит в небе самолет	<i>Руки в стороны, побежали</i>
На посадку он идет!	<i>Присели на корточки, руки опустили</i>

Пальчиковая игра «Фруктовый сад»

В сад фруктовый мы пойдем	<i>Пальчики «шагают» по столу</i>
Сладких яблок наберем	<i>Загибаем большой пальчик</i>
Груш там соберем красивых	<i>Загибаем указательный палец</i>
И нарвем большие сливы.	<i>Загибаем средний палец</i>
Дома сварим мы компот	<i>Загибаем безымянный палец</i>
Угостим честной народ!	<i>Загибаем мизинец</i>

Игра «Соберем малинку»

Вышли детки на лужок,	<i>дети выходят на середину группы</i>
Собрались в большой кружок,	<i>становятся в круг</i>
Раз малинка, два малинка,	<i>наклоняются, «собирают» ягоды</i>

Соберем ее в корзинку.

в корзинку

Физминутка «Паровозик»

Катит паровоз на мостик.
Мы на ферму едем в гости.
Вправо, влево покачались.
Очень славно покатались!

Подвижная игра «Бабочки»

Выхожу я на лужок
У меня большой сачок
Раз два три, четыре, пять,
Буду бабочек искать.
Ты в цветочек превратись
И замри, не шевелись

Загадка «Огурец»

Мы сорвали и помыли,
И в салатник покрошили.
Очень вкусный молодец
Мой любимый....(*огурец*)

Загадка «Лошадка»

У меня игрушка есть
Самая любимая
Я могу скакать на ней
Расчешу ей гриву я
Я поеду далеко,
Она скажет: иго-го!

Загадка «Кукла»

Голубые глазки,
Рыжие кудряшки,
Платьице с оборками,
Глазками хлоп-хлоп,
Ножками топ –топ.
Дети: кукла!

Загадка «Мягкая игрушка»

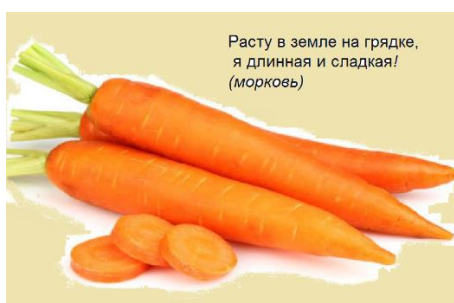
Чтоб не страшно было спать,
Положу с собой в кровать.
Мягенькая, как подушка
Моя мягкая.... игрушка!

Загадка «Машина»

Есть четыре колеса,
Руль есть и кабина,
Кукол всех я прокачу
На своей ... машине!

**Дополнительный дидактический материал
к прилагаемым конспектам.**

**Иллюстрации к конспекту педагогического мероприятия
по познавательному развитию «Что растет на грядке?»**



Грустный зайчик

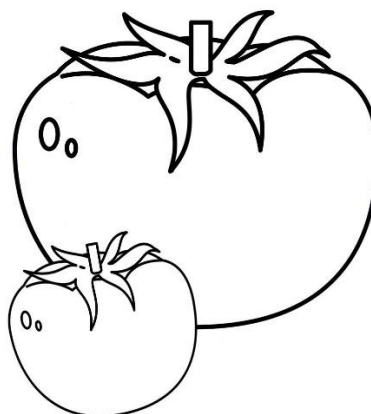


Веселый зайчик

Маски –ободки для игры «Кабачок»



Раскраски «Овощи фрукты» к конспекту индивидуальной работы по лексической теме «Овощи-фрукты» Игра «Фруктовые и овощные домики»



Иллюстрации к игровой ситуации «Путешествие Медвежонка»



Рис.1 Зайка с медом



Рис.2. Медвежонок с морковкой.

Изображение морского порта



Изображение ж/д вокзала.



Изображение аэропорта



Иллюстрации к конспекту итогового мероприятия «Поездка на ферму»





След козых копыт

*Демонстрационный материал к педагогическому мероприятию по рисованию
«Вкусная ягода»*



Красная смородина



Крыжов-

ник



Ежевика



Голубика



Малина

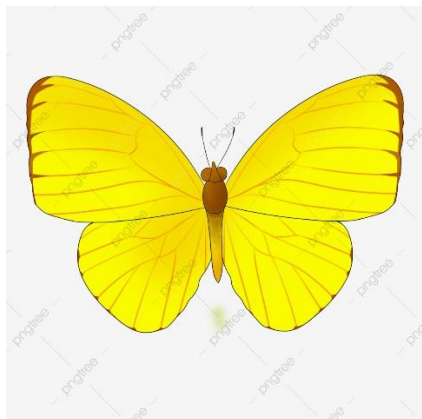


на

Черная смороди-



Дополнительный материал к развлечению «Бабочки на цветочной полянке»



Иллюстрации к конспекту беседы «Домашние животные»



№ 5

Фотоотчет о работе с игровым пособием «Умные липучки» во второй группе раннего возраста.





