***Дидактическое панно «Домашние и дикие животные».***

Методическое описание  дидактического панно.

Цель использования:

Способствовать формированию познавательных интересов детей, расширению кругозора, развитию всех компонентов устной речи; совершенствовать мелкую моторику рук, развивать внимание и мышление, зрительную память, ориентировку в пространстве.

Задачи:

•        Формировать знания детей о жизни диких и домашних животных о месте их обитания, умения чувствовать красоту и неповторимость природы.

•        Развивать все компоненты устной речи.

•        Воспитывать любознательность и интерес к миру животных и птиц, желание защищать и оберегать их.

Рекомендуемый возраст детей: 3-7 лет.

**Описание пособия:**

дидактическое панно позволяет решать задачи образовательных областей «Познавательное развитие»,

«Социально -коммуникативное развитие»,

 «Развитие речи».

Пособие можно использовать как на занятиях, так и в игровой деятельности детей.

С его помощью можно закрепить знания о диких и домашних животных, кто как кричит, упражнять в правильном звукопроизношении, умении объединять животных по месту их обитания, находить умышленно ошибочно размещенных диких и домашних животных и возвращать их в свою среду. Развивается  и обогащается словарный запас детей, интерес к живой природе и любовь к ней.

Панно изготовлено на мягкой  основе, которое оформляется с помощью мягкого материала -ткань, фетр; картина с изображением деревьев, кустарников, цветов, дома, сарая, собачьей конуры, дороги, а так же птиц,  домашних и диких животных. Панно прекрасно подходит для обыгрывания сюжетов, создания проблемных ситуаций на занятиях, для индивидуальной работы с детьми, а также служит прекрасным фоном для показа мини-спектаклей с использованием разных видов настольных театров.

Предполагаются различные виды игр (дидактические, сенсорные, словесные, математические, цели которых постепенно усложняются).

Работа с пособием по экологической теме помогает дошкольникам расширить знания о животных, птицах. Знать их особенности, среду обитания, питание и т.д.

Все картинки можно разместить практически в любом месте панно. Крепеж осуществляется за счет  «пуговиц».

Панно должно хорошо освещаться и должен быть свободный подход к нему.

Сюжетное панно привлекает детей яркостью, мобильностью, простотой в использовании, разнообразием содержания.

Варианты использования панно

в дидактических играх.

Игра «Кто живет в лесу».

ЦЕЛЬ:1. Расширять представления детей о диких животных (заяц, волк, лиса, медведь, белка)

2. Развивать умение называть животных в реалистическом изображении на картинке и в игрушке, называть характерные особенности животных.

3. Активизировать речь детей.

СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ: Дети гуляют по лесу и встречают животных: зайца, волка, медведя (игрушки). Рассматривают, вместе с воспитателем, выясняют характерные особенности животных, дают характеристику внешнего вида. (Заяц - длинные уши, короткий хвост, белый, пушистый, умеет прыгать и т. д.) Затем выбирают животных на картинках. Дети показывают на панно и говорят, где изображен лес, кладут рядом картинка.

Игра «У бабушки в деревне».

ЦЕЛЬ: Расширять представления детей о домашних животных (корова, коза, свинья, лошадь, кошка, собака, курица, петух, гусь).

СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ:

Дети в гостях у бабушка знакомятся с животными, которые живут у нее во дворе. Дети рассматривают домашних животных  вместе с воспитателем, выясняют характерные особенности животных, дают характеристику внешнего вида, выделяют части тела животного. Затем дети выбирают животных на картинках, показывают, где на панно изображен дом и рядом с домом прикрепляют  картинку.

Игра «Прятки».

Цель: упражнять в использовании предлогов и наречий, имеющих пространственное значение: «в», «на», «за», «под», «около»,

 «между».

Ход: педагог рассказывает, что звери умеют играть и резвиться. Дети подбирают глаголы, характеризующие действие животного.

(Пример: зайчик спрятался за кустик, лиса выглядывает из-за дерева.)

Игра «Узнай по описанию».

Цель: развивать логическую память и воображение.

Ход: Педагог (дети) подбирают ряд имен прилагательных, характеризующих животное или птицу. Дети называют то или иное животное (птицу).

Игра «Длинный или короткий».

Цель: учить составлять сложные предложения с союзом «а», используя прилагательные- антонимы.

Ход: Педагог проговаривает простое предложение, а дети составляют сложное предложение, используя союз «а».

Пример: «У лисы длинный хвост, а у зайца (короткий)».

Игра «Скажи наоборот».

Цель: формировать умение образовывать слова- антонимы.

Ход: Педагог называет слово, а дети противоположное.

Пример: «Медведь – большой, а заяц… (маленький»).

Игра «У кого кто?».

Цель: формировать умение составлять предложения с предлогом «у»; закрепить название детенышей».

Ход: I вариант.

Педагог называет животное, а дети детенышей.

Пример:

-«У лисы кто?»

- «У лисы - лисёнок».

II вариант.

Педагог называет детенышей, а дети животное.

Пример:

-«Телёнок у кого?

- «Телёнок у коровы».

Игра «Кого не стало».

Цель: упражнять в употреблении существительных единственного и множественного числа в родительном падеже.

Ход: Педагог называет животное или птицу в единственном числе, а дети называет то же животное или птицу во множественном числе.

Пример: «Птица. Нет одной. Кого (птицы). Нет много, кого? (птиц)».

Игра «Прогулка в лес».

Цель: усвоение категории винительного падежа.

Ход: педагог задает вопрос:

- «Кого я вижу?» (на панно).

Дети отвечают:

- «Я вижу корову»,

-«Я вижу медведя»,

-«Я вижу лису».

Игра «Сосчитай животных (птиц)».

Цель: закрепление количественного счета.

Ход: Дети считают, и в конце подсчёта подводит итог.

Игра «Назови ласково».

Цель: упражнять в образовании существительных и прилагательных с уменьшительно- ласкательными суффиксами.

Ход: педагог называет птицу или животное. Дети произносят это слово в уменьшительно- ласкательном значении.

Пример: «Лиса, а ласково? (лисонька)».

Игра «Кто вверху, кто внизу?».

Цель: учить составлять предложения с однородными членами, используя слова «вверху», «внизу».

Ход: педагог спрашивает:

- «Кто находится вверху? (на ветках)».

- «Вверху, на ветке сидит белка».

- «Кто находится внизу?

- «Внизу стоит ёж, щенок».

Игра «Кто как передвигается?»

Из изображений, прикрепленных к «панно», найти тех, кто летает, ползает, прыгает.

Игра «Дикие - домашние животные»

Ребенку предлагается выбрать и назвать животных одной группы из тех, что есть на «панно».

Игра «Кто где живет?»

Рассказать, где живут звери, изображения которых прикреплены к «панно». Например: лиса – в норе, белка – в дупле и т. д.

Игра «Найди того, о ком расскажу».

Взрослый рассказывает о том, где обитает зверь, чем он питается, а дети угадывают.

Ознакомление детей с русским фольклором

Рассказывая детям сказку (особенно младшему и среднему дошкольному возрасту, необходима наглядность. Так ребенку легче запомнить сюжет, а герои предстают в более ярком свете. Поэтому именно здесь наше «панно» является просто незаменимым, ведь действия многих сказок происходят в лесу. Куда интереснее видеть, как герои сказок попадают в красочный обитаемый лес.