1. МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОЕ ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ДЛЯ МЛАДШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ «СЕНСОРНОЕ ПАНО»

2. ЦЕЛЬ. Стимулировать индивидуальную, групповую и совместную деятельность детей. Развивать тонкость и точность движений детей, стимулировать зрительную, осязательную и слуховую активность, координацию движений и сенсорные навыки. Способствовать развитию познавательных процессов, мелкой моторики, мимики и пантомимики, умению отражать и угадывать настроение ребёнка.

3. Младшая разновозрастная группа.

4. Сенсорное панно изготовлено из фанеры (130 х 60), предназначено для многофункционального использования на занятиях и в повседневной жизни детей.

Его многофункциональность обеспечивает работу по развитию музыкального слуха детей (металлофон, погремушка, музыкальный руль); для формирования навыков самообслуживания (завязывать шнурки) - ленточки разной длинны и цвета; знакомству с отдельными животными, живущими на лугу, в пруду, в лесу (поле лабиринтов, игровое поле «собери картинку»); получению осязательных и сенсорных навыков (логический куб со вставленными в «геометрические окошки» образцами ткани, меха, наждачной бумаги, фольги, прессованной кальки», ленточки разной длинны и цвета); освоению разговорной речи, выражая свои чувства, мысли , тактильные ощущения, настроение с опорой на зоны сенсорного панно; математическому развитию, которое состоит в привлечении внимания детей к свойствам и соотношениям окружающих предметов (объёмные сюжетные формы, «собери картинку», логический куб с геометрическими окошками, ленточки разной длинны и цвета, погремушка (для количественного счёта), зеркало (формы), металлофон (размер предметов, цвет, количественный счёт); умению отражать настроение, используя мимику и пантомимику (зеркало, погремушка); освоению основ гигиенической культуры (зеркало).

ИГРОВЫЕ ПРАВИЛА. Дети внимательно слушают задание педагога, стремясь максимально правильно его выполнить. Обязательным является поощрение всех участников игры.

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ ИГР.

1. «Найди и покажи»

Цель: учить детей дифференцировать тактильные ощущения.

Ход игры.

Детям предлагают ощупать все вставленные в «геометрические окошки» логического куба поверхности. Предварительно поставив задачу «запомнить как можно больше тактильных ощущений». Далее каждому игроку предстоит выбрать как можно больше запомнившихся на ощупь образцов, разложенных на столе. Победители поощряются медальками.

1. Отгадай настроение

Цель: развивать умения отражать и угадывать настроение. Знакомить с мимикой и пантомимикой.

Ход игры.

Ведущему ребёнку предлагают выбрать на погремушке наиболее понравившееся ему мимическое выражение и повторить его перед зеркалом. Далее нужно, повернувшись к игрокам, показать, что получилось. Дети должны наиболее точно передать мимическое выражение. Можно предложить найти такое же настроение на погремушке. В роле ведущего должны побывать все дети.

1. «Обезьянки»

Цель: формировать умение подражать.

Ход игры.

Ведущий ребёнок смотрит в зеркало и корчит рожицу, поворачивается с этим выражением лица к детям, стоящим в кругу и показывает им получившуюся «обезьянку», те в свою очередь, подражают ведущему. Кто лучше повторит, тот и становится ведущим.

1. «Узнай звук или мелодию»

Цель: развивать слуховое внимание, умение его концентрировать, учить дефферинцировать звуки.

Ход игры.

Детям предлагают послушать мелодию, извлечённую из звуковой игрушки или звук, полученный от игры металлофона (высокие, низкие звуки). После чего детям предстоит узнать мелодию или звук из десяти предложенных. Правильные ответы поощряются медальками.

1. «Собирай-ка»

Цель: закрепить цвета, стимулировать зрительную и слуховую активность, развивать тонкость и точность движений.

Ход игры.

Детям предлагается, ориентируясь на слух собрать цветную картинку. Например. Воспитатель даёт установку:

- на красном фоне собери синего цыпленка с жёлтым крылышком;

- на зелёном фоне собери красный кораблик с желтым, и синим парусом.

- на синем фоне собери красного щенка с зелёным ухом.

 Игра повторяется несколько раз. Поощряются игроки, которые чётко и точно выполняют поставленную задачу.

1. Весёлая компания.

Цель: создание положительного эмоционального настроя, развивать речь, воображение, мышление, умение соотносить части и целое.

Ход игры.

Детям предлагают из частей собрать весёлую компанию из медвежонка, слонёнка, зебры и лисёнка. Далее каждому ребёнку, можно предложить придумать историю о любом персонаже из весёлой компании или описать его.

1. Путаница.

Цель: развивать речь, мышление, память, произвольное внимание, умение использовать ранее полученный опыт.

Ход игры.

Предложить детям разобраться в путанице, которая произошла случайно. Нужно помочь героям сюжета попасть на своё место: птичке в небо; рыбке, уточке и лягушке в пруд; пчёлке, стрекозе, божьей коровке на луг; зайчику к грядке с морковкой. При этом каждый ребёнок объясняет причину, по которой он помещает героя на это место.

1. Волшебные ленточки

Цель: Развивать мелкую моторику рук, координацию движений, глазомер закрепить представления о цвете и длине.

Ход игры.

Предложить детям завязать ленточки на панно заданной длины. Например: завяжи бантик из ленточки, которая короче жёлтой; из самой длинной ленточки; не зелёной и не жёлтой; длиннее зелёной, но корче фиолетовой и т. д. Поощряются дети, справившиеся с заданием.

Возможно множество других вариантов.

Комплексное занятие во второй младшей группе по ознакомлению с окружающим миром и лепке

**Тема. Знакомство с гусеницей.**

**Программное содержание.** Познакомить детей с понятием насекомые. Рассказать о превращениях гусениц в бабочек. Закрепить навык лепки круглых элементов. Развивать любознательность, воображение, память, мелкую моторику рук, умение использовать ранее полученный опыт. Воспитывать интерес и бережное отношение к природе.

**Материал.** Игрушка – гусеница, домовёнок Кузя, картинки – пособия насекомых, дидактические игры «обезьянки» и «путаница» (на сенсорном панно), пластилин, доски, влажные салфетки.

**Ход занятия.**

Домовёнок Кузя приносит малышам посылку и знакомит их гусеницей, которой очень грустно.

 Гусеничка:

- Здравствуйте, ребята! Как я рада, что вас встретила! Вас много, и вы дружные и весёлые. А мне очень одиноко. Я вылупилась из яйца, а вокруг никого, похожего на меня! Много разных насекомых, но я незнаю, кто они. Мне стало страшно, вдруг они меня обидят?

Дети:

- Не расстраивайся, гусеница, сейчас мы поднимим тебе настроение.

**Дидактическая игра «обезьянки».** (Ведущий ребенок смотрит в зеркало на сенсорном панно и корчит рожицу. Поворачивается к детям, а те, в свою очередь должны повторить. Чья рожица больше всего понравилась гусенице, тот и становится ведущим. Игра повторяется два – три раза).

Воспитатель:

- А сейчас, гусеничка мы тебе расскажем о тех, кто тебя окружает.

Воспитатель по очереди расставляет картинки – пособия, спрашивая детей названия насекомых (шмель, кузнечик, муравьи, божья коровка, жук – олень, паук, бабочка).

Последней показывается картинка с бабочкой.

Гусеничка:

- А вот это насекомое самое красивое! Как вы говорите оно называется?

Дети:

- Бабочка! И название, какое ласковое. Незря, гусеничка тебе бабочка понравилась. Скоро ты превтатишся в куколку (демонстрируется картинка), а из куколки в бабочку, такую же красивую, как эта.

Гусеничка:

- Но мне всё равно будет скучно одной.

Воспитатель:

- Ребята, давайте порадуем гусеничку и слепим ей подружек и друзей, чтобы ей не было скучно. Посмотрите и скажите, какой формы тело у гусенички.

Дети:

- Круглое.

Воспитатель:

- Сейчас, мы сделаем его сказочным. Давайте слепим шарики одинаковые и соединим между собой, ещё один шарик сделаем побольше – это будет голова.

- Покажите, как вы будете скатывать шарики. (Дети жестами показывают).

- Правильно, молодцы. Для начала, давайте оторвём от большого куска пластилина несколько одинаковых маленьких кусочков, из которых будем лепить шарики.

- Молодцы, приготовили пластилин, а теперь немножко поиграем.

Физкультминутка:

Бабочка летела, над цветком порхала. (Медленный бег на носочках, руки делают взмахи вверх – вниз).

Села, посидела и нектар поела. (Присесть, покачать головой вверх – вниз)

Два своих больших крыла опустила, подняла. (Встать, опустить и понять выпрямленные руки).

Полетела дальше, чтобы мир был краше. (Медленный бег на носочках, руки делают взмахи вверх – вниз).

Дети лепят гусеницу.

- Ребята, а теперь давайте познакомим наших гусениц с полянкой (обратить внимание на сенсорное панно), где насекомые и животные всегда дружат, у них есть свой дом. Им никогда не бывает скучно.

**Дидактическая игра «Путаница».**

- Давайте покажем гусеничке кто, где любит обитать (птичка в небе; пчелка, стрекоза, божья коровка на лугу; зайчик на грядке с морковкой). Дети объясняют по какой причине они помещают героя на место.

Гусеничка:

- Спасибо вам ребята. Теперь у меня много новых друзей. С ними мне не будет скучно. Досвидания!