

Опыт работы с использованием игровой панели «Волшебное дерево»

Гарифуллина Гульназ Рифкатовна.
Педагог ГБОУ школа № 2012

Материалы: игровая панель «Волшебное дерево» - основа с изображением дерева, на котором располагается около 90 сучков для нанизывания элементов. Панель снабжена крепежом для монтажа к стене.

Цели: познавательное развитие, сенсорное развитие, развитие мышления, речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, художественно-эстетическое развитие, развитие мелкой моторики.

Примеры игрового использования:

Дидактическая игра «Где сидит ворона».

Педагог читает стихотворение:

Есть у дерева и ствол,
Ветки, листья, крона.
В кроне спрятано гнездо.
Там сидит ворона.

Педагог спрашивает у детей названия частей дерева. Затем помещает в крону дерева плоскостное изображение гнезда и вороны, предлагает детям прокомментировать действия птицы. Педагог сажает ворону в гнездо, достаёт её из него, сажает на ветку, под дерево и т.п. Дети составляют предложения с предлогами. Затем дети по словесному заданию педагога самостоятельно располагают ворону и гнездо на макете дерева (справа, слева, внизу, вверху).

Дидактическая игра «Что сначала, что потом» - закреплять последовательность времен года, развивать умение делать умозаключения, развивать связную речь.

Дидактическая игра «Что лишнее» - развивать логическое мышление (например, положить листок с другого дерева или овощ).

Дидактическая игра «Что изменилось?» - учить сравнивать дерево в разное время года.

Дидактическая игра «Расскажи, что нужно дереву для жизни» - закрепить условия, необходимые для жизни дерева.