Дидактический макет «Ферма» предназначен для детей разновозрастной группы компенсирующего обучения.

Игра с макетом    способствует развитию представлений  о жизни домашних животных и открывает множество возможностей для самостоятельной деятельности детей.

Использование макета - прекрасная возможность наглядного представления, в каких условиях живут домашние животные, как люди о них заботятся (кормят, убирают за ними), о пользе домашних животных (дают молоко, сторожат дом и т д.).

Макет  предназначен для использования в работе с детьми индивидуально, с подгруппой и в самостоятельной игровой деятельности.

**Цель работы с макетом**: создание условий для развития познавательной мотивации и формирования целостного представления о жизни домашних животных.

1. **Социально-коммуникативное развитие:**

* Развивать и поддерживать потребность ребенка в сотрудничестве со взрослым и детьми;
* Побуждать играть рядом и вместе друг с другом, создавать условия для совместной с воспитателем и сверстниками деятельности;
* Создавать условия для игры путем представления разнообразных игрушек;
* Играть вместе с ребенком, разыгрывая с помощью игрушек ситуации из жизни домашних животных, способствовать созданию цепочки игровых действий.

1. **Познавательное развитие:**

* Познакомить детей с жизнью домашних животных;
* Воспитывать бережное отношение к животным;
* Развивать умение сравнивать домашних животных по внешним признакам.

1. **Речевое развитие**:

* Побуждать детей к общению на близкие темы из личного опыта о жизни домашних животных;
* Побуждать детей сопровождать речью свои действия в игре  с макетом;
* Учить узнавать домашних животных по звукоподражанию;
* Давать возможность детям самостоятельно обследовать элементы макета;
* Учить отвечать на простые вопросы: Кто? Что? Что делает? Какой?;
* Обогащать словарный запас детей названиями животных и их детенышей;
* Побуждать вступать в игровое речевое взаимодействие со сверстниками.

1. **Художественно-эстетическое развитие:**

* Создавать условия для передачи образов домашних животных в рисунке, лепке и аппликации;
* Помогать осваивать приемы лепки, аппликации и рисования домашних животных.

1. **Физическое развитие:**

* Побуждать детей передавать образы домашних животных в движении;
* Побуждать участвовать в подвижных играх.

Алгоритм использования макета

**1     Этап**

Предварительно проводится работа по ознакомлению с домашними животными. Вносятся дидактические игрушки, картинный материал, дидактические карточки. Дети играют в  дидактические, подвижные и пальчиковые игры по соответствующей тематике.

**2     Этап**

Педагог вносит макет в группу. И предлагает детям рассмотреть его. Задает проблемный вопрос: кто может жить в этих домиках? Предлагает детям поместить фигурки домашних животных  на макете.

**3     Этап**

Затем  вместе с детьми обыгрывает ситуации из жизни домашних животных, активизирует  словарь детей по теме «Домашние животные и их детеныши». Вводит художественное слово, потешки, словесные игры, подвижные игры по данной теме.

**4     Этап**

После освоения макета, дети в свободном доступе играют  с макетом «Деревенский двор».

**Дидактические игры** при работе с макетом «Деревенский дворик»

**Д/и « Кто, где живет?»**

Цель:  классифицировать домашних животных по месту обитания;

            обогащать  словарь детей названиями хозяйственных построек.

Воспитатель предлагает детям назвать, где живут домашние животные (собака живет в конуре, лошадь живет в конюшне, свинья живет в свинарнике  т.д.)

**Д/и «Что изменилось?»** Цель: развитие внимания

Воспитатель убирает, добавляет, меняет  местами предметы и животных, а дети должны объяснить, что было изменено.

**Д/и «Скажи, сколько?**

Цель: закрепление количественного счета.

Воспитатель  задает детям вопросы «Скажи, сколько свиней гуляет по двору?», «Скажи, кого во дворе трое? Двое?», «Кого во дворе больше? Меньше? Поровну?», «Сколько ещё надо курочек, чтобы их стало пять?»

**Д/и «О ком идёт речь?»** Цель: отгадать животное по описанию.

Воспитатель  описывает животное, а дети должны отгадать. Затем  кто-нибудь из детей описывают, другие дети должны отгадать.

**Д/и «Лево, право»**Цель: ориентировка в пространстве.

Воспитатель  спрашивает:  «Кто стоит справа от лошадей?», «Покажи животного, который идёт направо!», «Поверни лошадь так, чтобы она шла в левую сторону!» и т.п.

**Д/и «Математическая задача»** - составление математических задач с числами. К примеру: «Во дворе гуляли четыре курочки. К ним прибежал петушок. Сколько всего птичек стало во дворе?» и др

**Д/и** **«Изобрази животное»** - показываю детям животное, а они его изображают. Потом делаем наоборот, кто-нибудь изображает животное, а мы угадываем.

**Д/и «Что умеет делать кошка?»** Показываю детям животное и спрашиваю, что оно умеет делать. Например: собака – лает, выполняет команды, сторожит дом, кусается, прыгает, рычит и т.д.

**Д/и «Назови детёныша»** - предлагаю детям назвать детёнышей взрослых животных.

**Д/и «Кто кем был?»** - читаю стихотворение А. Шибаева «Кто кем становится», дети договаривают слова.

Жил-был маленький щенок.

Он подрос, однако,

И теперь он не щенок -

Взрослая ... (собака).

Жеребёнок - с каждым днём

Подрастал и стал ...(конём).

Бык, могучий великан,

В детстве был... (телёнком).

Толстый увалень баран –

толстеньким ...(ягнёнком).

Этот важный кот пушок -

Маленьким... (котёнком).

А отважный петушок -

Кро-о-хотным ...(цыплёнком).

А из маленьких гусят

Вырастают... утки -

Специально для ребят,

Тех, кто любит шутки.

**Д/и  «Кто нам что даёт»**

Воспитатель  раскладывает карточки с изображением продуктов, получаемых от животных – молоко, яйца, шерсть и т.п. Предлагает ребёнку рядом с каждым животным положить изображение того, что оно нам даёт.

**Д/и «Кто больше назовет действий»?**

Цель: знать, что могут делать животные. Расширять представления о животных. Об их повадках, обогащение глагольного словаря - лает, мычит, жует, бодается, дает молоко…

Макет находится в постоянной доступности для детей. Они всегда в свободное время могут  поиграть  с животными,  проявив фантазию придумать   игры  совместно с другими детьми.





