**Авторское многофункциональное обучающие дидактическое пособие «Волшебные кубы» - «Тылсымлы шакмаклар»**

**Обучающие многофункциональное дидактическое пособие «Волшебные кубы» - «Тылсымлы шакмаклар»** предназначена для групповой и индивидуальной образовательной деятельности, игр и познавательной деятельности детей младших групп.

Пособие подготовлено в соответствии с требованиями ФГОС и УМК.

Обучающие пособия состоит в том, что оно одновременно выполняет развивающую, обучающую, воспитывающую функции в различных формах работы с детьми: в самостоятельной деятельности детей, в игровой деятельности, в образовательной деятельности, коммуникативной.

**Актуальность**данного пособия— это необычная форма подачи материала. Используя куб, ребенок сам может выбирать себе задания и выстраивать игру, как ему нравится на основе сенсорного развития, развития познавательных интересов.

**Формы работы с пособием:** индивидуальная, подгрупповая, групповая.

**Цель:** развитие у ребёнка мыслительных процессов, которые предполагают не только формирование определённых умственных операций, но и развитие восприятия, пространственной ориентировки, воображения, инициативности, в том числе и творческой;

**Задачи:** формировать умение прислушиваться к речи собеседника, вступать в диалог и поддерживать. Развивать умение сравнивать, обобщать, классифицировать, находить характерные признаки предметов, делать правильные выводы. Обогащать и активизировать словарный запас, расширять представления об окружающем мире;

В процессе использования игры, воспитатель может задавать детям такие вопросы, как: Кто (что) это? – Бу кем? Бу нәрсә?, Какой (какая) (какое)?– Нинди?, Где живут? – Кайда яшиләр?, Где зимуют? – Кайда кышлыйлар?, Как выглядят? – Тышкы кыяфәте нинди?, Как готовятся к холодам? – Кышка ничек әзерләнәләр?, Чем питаются? – Нәрсә ашыйлар?, Для чего? – Нәрсә өчен?, Почему? – Нигә?, Когда? – Кайчан?, Сколько? - Ничә?

Типовые вопросы дают простор инициативе воспитателя, позволяют обеспечить целенаправленность и чёткость в работе с детьми.

В работе по данному пособию необходимо также опираться на личный опыт детей, их наблюдения и на художественную литературу.

Все приложения к игре «Волшебные кубы» безопасные, несложные в изготовлении, снабжены липкой лентой который помогает удерживать их на игровом поле. Многие детали съёмные. Это резко увеличивает игровые возможности детей, даёт им возможность самостоятельно играть и придумывать новые игры. Благодаря возможности крепить на панно новые детали можно бесконечно расширять количество заданий. Пособие ценно тем, что, кроме слухового и зрительного восприятия, дети обучаются непосредственно в процессе игры самостоятельно изменять условия игры. Пособие используется по обучению детей двум государственным языкам. Игра «Волшебные кубы» является нестандартным обучающим пособием так как:

* игра соответствует требованиям и технике безопасности в организации занятий для детей;
* новизна игры, эффективность;
* привлекательность для детей;
* дизайнерское решение.

Воспитатель по своему усмотрению может подобрать стихи, загадки, рассказы, комментарии, доступные детям соответствующей возрастной группы.

**Перечень комплекта игрового пособия:**

- макет;

- набор карточек с предметными картинками на липкой ленте по различной тематике в конвертах.

**Примерный перечень вариантов игры:**

**1. «Найди маму и ее детеныша» - «Баласын тап»:**

Цель: закреплятҗ заная детей о диких (домашних) животных. Упражнять в формировании грамматического строя речи.

Ход игры: на кубе прикреплены предметные **картинки** с изображением диких (домашних) животных.

Воспитатель: "Кто у тебя нарисован, Коля?" *(чеби)* "Кто у цыплёнка мама?" *(тавык)*. Позови цыплёнок свою маму *(пи-пи-пи)* и т. д.

**2. «Урманда кем яши?» - «Кто живет в лесу?»:**

Цель: закрепление название диких животных на татарском и русском языках; развитие наблюдательности, правильной речи.

**Задачи:** продолжать знакомить детей с дикими животными: зайцем, волком, медведем, лисой, белкой, ежом); учить детей выделять и называть отличительные особенности диких животных; стимулировать познавательный интерес малышей, способствовать развитию памяти, внимания, сообразительности; воспитывать гуманное и бережное отношение и любовь к животным.

Ход игры:

Воспитатель: Ребятки, посмотрите, что изображено на этой картине? (урман)   
Воспитатель: Правильно. У меня есть картинки с изображением животных. Какие эти животные?

Дети: бүре, төлке, аю, тиен, куян, керпе.

Воспитатель: А как их одним словом назвать можно?

Дети: кыргый хайваннар..

Воспитатель: Давайте поиграем с этими картинками? Я буду вам загадывать загадку, а вы будете показывать мне ответ – картинку и прикрепите на картину «Лес». Слушайте внимательно первую загадку.

***1.*** Җәен соры, кышын ак,

Аңа шулай яхшырак. (Куян)

2. Бер нәрсә тегә белми,

Энәләр тагып йөри. (Керпе)

 3. Җәен урманга патша,

Кышын кардан да аста. (Аю)

4. Кош түгел – оча,

Ябалактан курка.

Чикләвекне ярата,

Сызгырса, урманны яңгырата. (Тиен)

5. Сорыдыр төсе,

Үткендер теше.

Урманда йөри,

Бозаулар эзли. (Бүре)

**3. «Кто где живёт?» - «Кем кайда яши?».**

Цель: формировать умения детей соотносить изображение животных с его местом обитания, правильно называя животное (домашние, дикие животные).

Задачи:

Расширять представление детей о внешнем виде, образе жизни и жилищах обитателей природы.

Ход: В игре принимают участие двое детей. На кубе картинки с изображением жилища. У каждого игрока своя карточка с изображением животного. игроки прикрепляют животных к картинкам на кубе. Победитель – тот, кто первый расселил своих зверей по их домам. **4.** **«Кто что ест****» - «Кем нәрсә ашый?».**

Цель: закреплять знания детей о домашних (диких) животных (что они едят) развивать мышление, внимание, память, воспитывать желание заботиться о домашних животных.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям «покормить» животных во дворе у бабушки. Воспитатель вызывает детей парами. Один ребенок называет животное, а второй - ищет для нее пищу, ставит картину рядом с животным.

**5. «Кто как кричит?» – «Кем ничек кычкыра?».**

Цель: развивать умение детей узнавать голоса животных; воспитывать желание заботиться о животных.

Ход игры

Ребенок прикрепляет картину животного на куб. рассказывает: кто это, где живет, как кричит.

**6. «Домашние животные и их малыши» - «Йорт хайваннары һәм аларның балалары».**

Цель: учить детей находить малышей домашних животных и называть их; развивать память, речь, внимание.

Ход игры

Воспитатель предлагает детям помочь домашним животными. Необходимо найти малышей, которые потерялись. Дети работают паре.

Один ребенок берет животное рикрепляет на куб, второй ищет. Дети должны назвать животное и его детеныша.

**7. «Узнайте животного по описанию» - «Сүрәтләү буенча тап».**

Цель: совершенствовать знания детей о домашних животных; учить находить картинки по описанию; развивать внимательность, память, мышление.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям найти картинку того животного, которое он опишет.

Воспитатель. Бу хайванның башы, колагы, үткен тешләре, гәүдәсе, аягы, койрыгы бар. Ул өйне саклый, сөяк кимерергә ярата.

Ребенок выходит и находит картинку с собакой, прикрепляет к кубу.

**8. «Узнай по описанию» - «Сүрәтләү буенча тап».**

Цель: формирование у детей умение внимательно слушать речь воспитателя, по описательным признакам находить картинки с изображениями, а также расширять словарный запас детей.

Ход игры: на куб хаотично прикреплены карточки с предметами. Воспитатель загадывает загадки, которые описывает предмет. Игра продолжается до тех пор, пока все карточки будут не разгаданы.

**9. Дидактическая игра «Составь рассказ по картинке» - «Рәсем буенча хикәя төзе».**

**Цель:** Цель: развитие правильной речи, памяти, мышления.

Цель: совершенствовать умение составлять рассказ по картинке.

Ход игры: Ребенку необходимо рассказать, что они видят на этой картине.

**10. Дидактическая игра «Выбери фигуры одного цвета» - «Бер төстәге предметларны сайла».**

Цель: учить детей дифференцировать цвет. Развивать быстроту реакции.

Ход игры: распределить фигуры по цвету, прикрепить к кубу.

Можно усложнить задачу: Кто быстрее соберёт.

**11. Дидактическая игра «Выбери предметы одной формы» - «Бер формадагы предметларны сайла».**

Цель: учить детей различать геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник).

Ход игры: сгруппированные по определенной форме. Дополнительно можно задавать вопросы: «нинди геометрик фигуралар күрәсез?»- (очпочмаклар). «Өчпочмаклы предметлар ничә??»- (күп). «предметлар нинди төстә?»- (кызыл, сары, яшел, зәңгәр).

**12. Игра «А теперь вспоминай****» - «Ә хәзер исеңә төшер».**

Цель:развитие внимания, зрительной памяти.

Ход игры: на куб прикрепляется карточки разных предметов, разного цвета. Ребенку предлагается запомнить картинки какого цвета были прикреплены к кубику, через определенное время выложить фишки с цветами предметов.

2 вариант: ребенку предлагается запомнить количество предметов на кубе, через определенное время прикрепить цифру к кубу, соответствующие количеству предметов.

**13. «Узнай по форме» - «Формасы буенча таны».**

Цель: учить сопоставлять формы предметов с геометрическими образцами.

Ход: картинки делятся на две части: геометрические формы, изображения разных предметов. Подобрать предметы к геометрической фигуре, объясняя свой выбор:.”Чыршы өчпочмакка охшаган”. Игра продолжается, пока все предметы не будут подобраны к образцам.

2 вариант: Детям раздаются геометрические фигуры. Ребенок выбирает из всех карточек изображения предметов нужной формы и прикрепят к кубу. Педагог помогает детям правильно назвать форму предметов *(түгәрәк, квадрат, өчпочмак, дүртпочмак)*.

**14. «Один-много» - «Бер -күп».**

Цель: учить находить в окружающей обстановке **много** однородных предметов и выделять из нее один предмет.

Задачи: познакомить с понятиями *«****один****»*, *«****много****»*. Работать над умением согласовывать числительное *«****один****»* с существительными в роде и падеже.

Ход игры: на кубе прикреплены картинки домашних и диких животных.

- ничә йорт хайваны ?  *(Күп)*

- кыргый хайваннар ничә? *(****бер****)*

- Алсу, карточкаларны җыеп ал. Барлыгы ничә хайван бар иде? (Күп).

- шакмакта ничә хайван сүрәтләнгән карточка калды? (бершү дә калмады).





