

ДИСТАНЦИОННОЕ ОБУЧЕНИЕ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

ВТОРАЯ МЛАДШАЯ ГРУППА (3-4 ЛЕТ)

ТЕМА:

«МОЯ ПЛАНЕТА. ЖИВОТНЫЙ МИР»

РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ

Отгадываем загадки:

С хозяином дружит,
Дом сторожит,
Живёт под крылечком,
Хвост колечком.

(Собака)



Мордочка усатая,
Шубка полосатая,
Часто умывается,
А с водой не знается.

(Кошка)



А дальше поиграем с пальчиками:

https://www.youtube.com/watch?v=M1E71q_L_Y8

Читаем детям:

В. Бианки «Кошкин питомец»

Н. Сладков «Мурлыка»

К. Д. Ушинский «Бишка»

К. Д. Ушинский «Коровка»

Л. Воронкова «Петушиное слово»

К. Д. Ушинский «Козёл»



Познавательное развитие

Картотека опытов и экспериментов:

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2015/12/21/kartoteka-igr-eksperimentov-dlya-detey-vtoroy-mladshey-gruppy>

Наблюдения с детьми:

«Наблюдение за щенками»

Цель: закреплять представление о детеныше собаки: внешний вид, движения, издаваемые звуки, сравнить с игрушечным щенком чем похожи в чем различие, щенок живой и тд.

« Наблюдение за кошкой »

Цель: расширять представление о домашнем животном — кошке; воспитывать желание заботиться о животных.

Физическое развитие

Подвижные игры:

Подвижная игра «Зайка беленький сидит»

Цель: приучать детей слушать текст и выполнять движения с текстом; учить их подпрыгивать, хлопать в ладоши, убегать, услышав последние слова текста; доставить детям радость.

Описание. Дети – «зайки» сидят на скамейке. Воспитатель предлагает выбежать «зайчикам» на середину площадки («полянку»). Дети выходят на середину площадки, становятся около воспитателя и приседают на корточки. Воспитатель произносит текст:

Зайка беленький сидит

И ушами шевелит.

Вот так, вот так

Он ушами шевелит.

Зайке холодно сидеть,

Надо лапочки погреть

Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп,

Надо лапочки погреть.

Дети шевелят кистями

рук, подняв их к голове,

имитируя заячьи уши.

Хлопают в ладоши.

Зайке холодно стоять,

Надо зайке поскакать.

Скок-скок, скок-скок,

Надо зайке поскакать

(Название игрушки) зайку испугал,

Зайка прыг и
ускакал.

*Подпрыгивают на
обеих ногах на месте.*

*Конкретно
указывается,
кто испугал зайку*

*(воспитатель показывает
игрушку).*

*Дети убегают на
свои места*

Подвижная игра «У медведя во бору»

Цель: развитие у детей скорости реакции на словесный сигнал, развитие внимания; упражнять детей в беге.

Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают «медведем». На площадке для игры очерчивают два круга. Первый круг – это берлога «медведя», второй – это дом, для всех остальных участников игры. Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

И на нас рычит.

После того, как дети произносят эти слова, «медведь» выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из детей. Если кто-то не успевает убежать в дом и «медведь» ловит его, то уже сам становится «медведем».

Игры с водой:

Игра «Запусти рыбку»

Цель: Развитие у детей внимания, координации движений, общей и мелкой моторики, формирование и закрепление представлений об обитателях водоёмов.

Создание положительного эмоционального настроения.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям завести и запустить рыбок в водоём.

Оборудование: Ёмкость с водой, заводные рыбки.

Дидактическая игра:

Дидактическая игра «Три медведя»

Цель: упражнять в сравнении и упорядочении предметов по величине.

Оборудование. У воспитателя силуэты трех медведей, у детей комплекты игрушек трех размеров: столы, стулья, кровати, чашки, ложки.

Ход игры. Воспитатель раздает детям по комплекту предметов одного вида: три ложки разного размера, три стула и т. д. рассказывает: «Жили-были три медведя. Как их звали? (Дети называют). Кто это? (Ставит силуэт Михаила Ивановича). Какой он по размеру? А это кто? (Настасья Петровна). Она больше или меньше Михаила Ивановича? А какой Мишутка? (Маленький). Давайте устроим каждому медведю комнату. Здесь будет жить самый большой медведь, Михаил Иванович. У кого из вас есть кровать, стул, и т. д. для Михаила Ивановича? (Дети ставят предметы около медведя в случае ошибки Михаил Иванович говорит: «Нет, это кровать не моя»). Есть у вас кровать, стул и т. д. для Мишутки? (Дети устраивают ему комнату). А эти предметы для кого остались? (Для Настасьи Петровны). Какие они по размеру? (Меньше, чем для Михаила Ивановича, но больше, чем для Мишутки). Давайте отнесем их Настасье Петровне. Устроили медведи свое жилье и пошли в лес погулять. Кто идет впереди? Кто за ним? Кто последний? (Воспитатель помогает детям вспомнить соответствующие фрагменты сказки).

Выполним упражнения с капитаном Крабом «Джунглядка» -

https://www.youtube.com/watch?v=Y3Jy_upjNqE&list=PLeOKdaBa1juCIh-GiHqZvTndMsJGLn2dH&index=9

И поиграем в игру «Лохматый пёс»-

<https://www.youtube.com/watch?v=LW991tPxybw>

Художественно-эстетическое развитие

Лепка «Рыбка» - <https://www.youtube.com/watch?v=-puqtSMaGpY>

Аппликация «Помоги зайчику найти морковку»-
<https://www.youtube.com/watch?v=lxurJoeiGZI>

Рисование «Лисичка»- <https://www.youtube.com/watch?v=UYbI2FgPjIQ>

Музыкальное развитие - https://www.youtube.com/watch?v=StGN_fmVAeM

Конструирование «Забор для кошечки»-
<https://www.youtube.com/watch?v=wnhnMiL4Qos>

Социально-коммуникативное развитие

«Лиса»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль животного.

Игровой материал. Предметы-заместители, игрушки, булочки.

Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками лисы по картинкам, иллюстрациям, чтение стихов и рассказов про лису.

Игровые роли. Лиса, лисята.

Ход игры. Воспитатель обращается к детям: «Давайте играть. Я буду Лисой. У меня острые ушки (показывает). Видите, какие. А пушистый большой хвост видите? (показывает движением руки воображаемый хвост). Красивый у меня хвост?». Затем Лиса кратко рассказывает, где живет, что ест и чем любит заниматься (играть с лисятами, ловить мышей и пр.).

Обрисовав внешний облик лисы, ее привычки и нрав, воспитатель переходит к самому главному моменту — побуждает детей к вхождению в образ лисят. Вот как это выглядит: «Скучно мне одной. Нет у меня деток — маленьких лисят с пушистыми хвостиками. Выросли они, стали большими и убежали в лес. Были бы у меня лисята, я бы их своим хлебушком угостила, фантики подарила. Видите, сколько их у меня. Кто хочет быть моим лисенком?». Кто-то захотел быть лисенком — хорошо! Ну, а тех, кто не захотел играть — принуждать ни в коем случае не следует. Пусть эти дети занимаются тем, чем им хочется. Воспитатель продолжает играть дальше с желающими.

«Лисята, покажите ваши ушки. А хвостики у вас есть? (воображаемые)». Возможно, кто-то из детей прицепит сзади прыгалку. Другие тоже могут захотеть сделать хвостики. Не спешите им на помощь. Пусть они попробуют справиться с этим сами. Такая самостоятельность будет только на пользу. Самое главное уже произошло — ребенок вошел в образ. Он стал «другим» в своем воображении.

Затем педагог обязательно должен похвалить детей, угостить лисят Лисичкиным хлебушком (для начала можно угостить настоящей булочкой), позже использовать предмет-заместитель, отламывая воображаемые кусочки и приговаривая: «Этому лисенку дала, и этому дала, и этого лисенка не забыла. Лисята, посмотрите на этого лисенка. Правда, он рыженький? Угощайся, Рыжик, хлебушком. А теперь оттопырьте, лисята, кармашки и закройте глазки. Я вам что-то положу туда по секрету» (раскладывает по кармашкам фантики).

Дальше педагог может продлить игру в разных направлениях (все будет зависеть от его творчества), но только при условии, что этого хотят дети, что у них сохранился интерес к игре. Можно пойти в лес, поискать общую норку, где лисята будут прятаться от дождя, складывать свои запасы. На участке можно собирать веточки и листья, чтобы устроить теплую норку, грибы, ягоды (предметы-заместители: камешки, цветки клевера и пр.).

Игру в лисят воспитатель может, например, закончить так, обращаясь к детям: «Лисята, ваша мама — лиса с базара пришла, вам игрушки принесла (куклы, машинки, разные мозаики и любые другие интересные для ребенка предметы: пластмассовые бутылочки с завинчивающимися пробками, шариковые ручки, крупные болтики для мальчиков, коробочки от духов для девочек и т. п.). Бегите ко мне, буду подарки раздавать. Ну, вот, всем раздала. Можно всем заняться делом. Потом пойдем гулять»

«Медвежонок»

Цель. Развитие у детей способности принять на себя роль животного.

Игровой материал. Конфеты, фрукты, пироги.

Подготовка к игре. Знакомство с отличительными признаками медведя по картинкам, иллюстрациям. Чтение стихов и рассказов про мишку.

Игровые роли. Медвежата.

Ход игры. Предлагая детям игрушки, конфеты, фрукты, пироги и т. п., воспитатель говорит: «Посмотрите, ребятки, какой большой вкусный пирог испекла медведица и прислала к нам в группу. Она подумала, что у нас в группе есть медвежата — сладкожки, которые обожают вкусные пироги, и решила угостить их. Кто у нас медвежонок? Кому медведица испекла сладкий пирог? Ты медвежонок, Саша? А где твои лапки, медвежонок? А шерстка у тебя есть, медвежонок? Как много медвежат у нас в группе. Хорошие медвежата! Пора раздавать им пирог!».

Затем воспитатель предлагает медвежатам встать вокруг большого стола (сделанного из сдвинутых столов) и посмотреть, как будет она торжественно разрезать пирог на равные части, чтобы всем досталось поровну. Таким образом может проходить обычный полдник. Раздавая пирог, воспитатель приговаривает: «Этому медвежонку кусочек пирога и этому. Всем медвежатам поровну делю пирог медведицы. Всем медвежатам хватило пирога? Ешьте на здоровье!».

«ТЕРЕМОК»

Цель: ориентироваться на окончание глагола в прошедшем времени при согласовании его с существительным.

Материалы: деревянный теремок, игрушечные животные: мышка, лягушка, зайчик, лисичка, волк, медведь.

Поставим на ковре теремок. Возле теремка рассадим животных. Будем рассказывать сказку, побуждая детей принимать участие в рассказывании.

— Стоит в поле теремок. Прибежала к теремку ... кто? Правильно, мышка. (Дети подсказывают, ориентируясь на значение глагола и его окончание.) «Кто-кто в теремочке живет?» Никого нет. Стала мышка в теремочке жить.

Прискакала к теремку ... лягушка. И т. д. В заключение подведем итог:

— Послушайте, как мы говорим:
лягушка *прискакала*, а
зайка *прискакал*; лисичка *прибежала*, а
волк *прибежал*.