МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА – ДЕТСКИЙ САД «СКАЗКА»

**«Цветная узнавай-ка»**

**Лучшая дидактическая разработка**

Автор: Щетинина Ирина Владимировна (воспитатель)

Губанова Ольга Валерьевна (воспитатель первой квалификационной категории)

г.Ковылкино

2016г.

**Содержание**

Введение …………………………………………………...................................стр.3

Основная часть ……………………………………………………….………....стр.6

Заключение ……………………………………………………………….…....стр.23

Список использованной литературы………………………………….………стр.23

Приложение …………………………………………………………….……...стр.25

**Введение**

Проблема экологического образования сегодня волнует и ученых и педагогов. Как и чему учить детей, чтобы сформировать у них на доступном им уровне представление о месте человека в природе, о его роли в её сохранении?

Для того, чтобы поведение человека было экологически грамотным и осмысленным, ему необходимо ещё в детстве овладеть определенным набором знаний и навыков поведения в природе. В связи с этим, экологическое образование становится одним из приоритетных направлением педагогической деятельности.

Очень плодотворным для закладывания основ экологической культуры является дошкольный возраст. Ведь это период бурного развития ребенка, как физического, так и психологического, период, когда ребенок остро и живо интересуется окружающим его миром, миром природы и людей. Именно в этом возрасте происходит интенсивное накопление знаний об окружающей среде, формируется отношение к людям и природе. Это обуславливает эффективность экологического образования на этапе дошкольного возраста.

Для того чтобы воспитательная деятельность имела больший эффект, надо сделать её «незаметной» и интересной для детей. Как это сделать? И вот тут на помощь педагогу приходит игра – самый естественный и радостный для них вид деятельности. Игра придает живость, внесет особую эмоциональную окраску, создает атмосферу доверия между всеми её участниками. С помощью игры, у детей будут развиваться самые разные положительные качества и облегчится процесс усвоения новых знаний.

Дидактическая игра способствует:

* развитию познавательных способностей; получению новых знаний, их обобщению и закреплению; в процессе игры усваиваются общественно выработанные средства и способы умственной деятельности; в процессе дидактических игр многие сложные явления (в том числе, явления природы) расчленятся на простые и наоборот, единичные обобщаются;  следовательно, осуществляется аналитическая и синтетическая деятельность; некоторые дидактические игры как будто не вносят ничего нового в знания детей, однако они приносят большую пользу тем, что учат детей применять имеющиеся знания в новых условиях. В процессе таких игр дети уточняют, закрепляют, расширяют имеющиеся у них представления о предметах и явлениях природы, растениях, животных. При этом игра способствует развитию памяти, внимания, наблюдательности; дают возможность детям оперировать самими предметами природы, сравнивать их, отмечать изменение отдельных внешних признаков.
* обогащению чувственного опыта ребенка, вызывают определенное эмоциональное отношение к природе, развивая при этом его умственные способности (умения сравнивать, обогащать, вычленять отдельные признаки предметов, явлений, сравнивать их, группировать, классифицировать предметы и явления окружающего мира по определенным общим признакам, чертам, высказывать свои суждения, делать умозаключения).
* развитию речи детей: пополняется и активизируется словарь, развивается связная речь; ряд игр с успехом используется для развития фонематической стороны языка: так, увлекательное игровое действие побуждает детей к многократному повторению одного и того же звукосочетания, такое повторение звуков не утомляет детей, потому что они заинтересованы самой игрой, то они выполняют роль птицы, то роль движущего автомобиля, и чем больше увлечен ребенок, тем активнее он воспроизводит нужные звуки, тем полнее педагогический эффект.
* социально-нравственному развитию ребенка-дошкольника: в такой игре происходит познание взаимоотношений между детьми, взрослыми, объектами живой и неживой природы, в ней ребенок проявляет чуткое отношение к товариществу, учится быть справедливым, уступать в случае необходимости, учится сочувствовать и т.д.
* художественно-эстетическому воспитанию - совершая действие, ребенок думает, насколько оно красиво, элегантно, насколько правильно оно и вообще уместно ли оно в конкретной ситуации, следит за выразительностью своей речи и речи окружающих речи, происходит развитие творческой фантазии при яркой проникновенной передаче художественного образа.

        Усвоение знаний о природе при помощи игры, вызывающей переживания, не может не оказать влияния на формирование у них бережного и внимательного отношения к объектам растительного и животного мира. А экологические знания, вызывающие эмоциональную реакцию у детей, войдут в их самостоятельную игру, станут содержанием, лучше, чем знания, воздействие которых затрагивает лишь интеллектуальную сферу.

Данная дидактическая игра была разработана с учетом федеральных государственных требований к организации воспитательно-образовательного процесса в дошкольном образовательном учреждении.

**Цель предлагаемых методических рекомендаций:**

Оказать методическую помощь педагогам, занимающимся экологическим образованием и воспитанием детей через создание обучающей игры экологической направленности.

**Задачи использования игр экологической направленности:**

* Создание условий, способствующих приобретению экологических знаний и выработке практических навыков участия в предупреждении и решении экологических проблем.
* Формирование эмоционально-положительного отношения к окружающему миру, умения видеть его красоту и неповторимость.
* Создание потребности в приобретении экологических знаний, ориентация на их практическое применение;
* Выработка потребности в общении с представителями животного и растительного мира, сопереживание им, проявление доброты, чуткости, милосердия к людям, природе; бережного отношения ко всему окружающему;
* Создание условий для проявления инициативы в решении экологических проблем ближайшего окружения.

**Правила игры** обусловлены познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. Они содержат требования к взаимоотношениям детей, к соблюдению ими норм поведения. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей.

**Игровые действия** – это непосредственно сама игра. Чем они разнообразнее, тем успешнее решается дидактическая задача. Игровые действия связаны с игровым замыслом и исходят из него.

**Подведение**итогов **(результат)**— проводится сразу по окончании игры. Это может быть подсчет очков; выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание; определение команды-победителя и т. д. Необходимо при этом отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей.  
     При проведении игры необходимо сохранить все структурные элементы, поскольку именно с их помощью решаются **дидактические задачи**.  
Внимание ребенка обращено на выполнение игровых действий, а задача обучения им не осознается. Это и делает игру особой формой игрового обучения, когда дети чаще всего непреднамеренно усваивают знания, умения, навыки. Взаимоотношения между детьми и педагогом определяются не учебной ситуацией, а игрой. Дети и педагог — участники одной игры. Нарушается это условие — и педагог становится на путь прямого обучения.

**Основная часть**

**Описание игры:**

Дидактическая игра «Цветная узнавай-ка» предназначена для детей от 4 до 7 лет, при непосредственном участии педагога.

Данная разработка представляет собой разноцветное игровое поле с вращающейся стрелкой, цветные блоки и конверты (карточки) с заданиями.

Каждый цвет на игровом поле означает определенный тематический блок:

Красный – домашние и дикие животные;

Зеленый – цветы и деревья;

Синий – времена года;

Желтый – овощи и фрукты;

Белый – насекомые;

Оранжевый – птицы.

В каждом тематическом блоке содержатся конверты (карточки) с заданиями, которые нужно выполнить.

Красный блок **«Домашние и дикие животные»**, в нем содержатся следующие конверты с заданиями:

1 конверт - **«Отгадайте, что за животное»**

Цель: Развитие умения описывать животных и узнавать их по описанию.  
Дидактический материал: Карточки с изображением животных.  
Ход игры: Воспитатель раздаёт детям карточки с изображением животных. Дети никому не показывают свои карточки. Воспитатель предлагает одному ребенку описать животного, изображённого на его картинке, или загадать о нём загадку. Другие дети должны отгадать, что это за животное.

2 конверт- **«Кто, где живёт?»**  
Цель: Формирование умений детей соотносить изображение животных с их местом обитания.  
Дидактический материал: Карточки с изображением животных и два игровых поля с изображением леса и деревни.

Ход игры: Разложить карточки по местам обитания животных, домашних в деревню, а диких в лес.

3 конверт - **«Собери картинку»**  
Цель: Развитие логического мышление, кругозора, познавательного интереса и речевой активности.  
Дидактический материал: Карточки с изображением животных, разрезанные на несколько частей.  
Ход игры:  Детям раздают игровые карточки, разрезанные на 2, 3, 4 части (в соответствии с возрастом и способностями ребёнка). Собрав картинку, ребёнок рассказывает, кого или он собрал.  
Например: Собака – домашнее животное.  
Медведь – дикое животное.

4 конверт - **«Чей хвост»**  
Цель: Развитие внимания, логики, памяти, мелкой моторики.  
Дидактический материал: Карточки с изображением различных животных, а также их хвостов.   
Ход игры: Ребёнку дается задание. Подобрать хвост для каждого животного и соединить нужные картинки линиями. Назвать у какого животного, какой хвост (длинный, короткий, пушистый, толстый, маленький, большой и т.д.).

5 конверт - **«Чей малыш»**  
Цель: Развитие наблюдательности, внимания и аналитических способностей.  
Дидактический материал: Карточки с изображением детёнышей животных и два игровых поля с изображением диких и домашних животных.  
Ход игры: Ребятам предстоит помочь мамам разыскать своих малышей. Также при игре можно закрепить понятие у малышей большой и маленький, домашние и дикие животные. В игре могут участвовать от одного до четырех человек.

6 конверт - **«Чья тень?»**  
Цель: Развитие логики, мышления и зрительной памяти.  
Дидактический материал: Карточки с изображением различных животных, а также их теней.   
Ход игры: Предложить ребёнку найти, где чья тень и соединить нужные картинки линиями.

7 конверт - **"Кто что ест"**

**Цель:** закреплять знания детей о животных (что они едят) развивать мышление, внимание, память, воспитывать желание заботиться о животных.  
  
**Материал:** предметные картинки с изображением животных и пищи для них.

**Ход игры**

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

8 конверт - **«Назови одним словом»**

**Цели игры:**

* Развитие внимания, мышления, сообразительности.
* Формирование умения классифицировать предметы.
* Воспитание выдержки, чувства товарищества, интереса к игре.
* Расширение кругозора.
* Пополнение словарного запаса

**Количество игроков:** один и более.

**Возраст** **играющих**: можно использовать для закрепления материала, как у детей дошкольного возраста.

**Варианты игры «Назови одним словом»:**  
***1. С одним ребенком.*** Ведущий показывает карточку, ребенок называет одним словом, кто на ней изображено. При возникновении затруднений, можно сначала перечислить изображенные предметы. Например, ведущий спрашивает: «Кто изображен на этой карточке?  (собака, корова, кошка, коза) Как можно их назвать одним словом? (домашние животные)».

***2. С группой детей.*** Ведущий показывает карточку, а дети стараются назвать первыми, кто на ней изображено.

***3. С двумя подгруппами (командами) детей.***Ведущий поочередно задает задания (назвать одним словом «кто изображен на карточке») для каждой команды: для первой команды – задание на одной стороне карточки, для второй – на обратной стороне. Карточки ведущий достает в произвольном порядке. В конце игры количество правильных ответов подсчитывается. Определяется команда-победитель.

9 конверт - **«Потешки и загадки»**

Потешки и загадки позволят в веселой, игровой форме закрепить знания детей о животных.   
**Цель:** развитие познавательной и речевой активности детей младшего дошкольного возраста.

**Правила игры**

Крутим стрелку на игровом поле, стрелка определяет цвет, затем выбираем блок такого же цвета какой показала стрелка и берем из него конверты с заданиями.

Соответственно возрасту и по мере овладения детьми материалом заданий, задания можно усложнять, дополнять или заменять.

**В построении игр можно выделить несколько типичных ситуаций.**

**1.** Дети индивидуально, независимо друг от друга, выполняют игровое задание.

**2.** Дети, выполняя игровое задание, вступают в контакт друг с другом: правильное решение задачи одним играющим влияет на успех других. Такие игры создают условия для практического освоения норм взаимоотношений между людьми.

**3.** Наиболее сложные игры с двумя формами взаимодействия – внутри группы и между группами; они воспитывают чувство ответственности, взаимовыручку.

Тип отношений в игре обуславливает особенности ее организации, большую или меньшую самостоятельность и активность детей.

Дети лучше выполняют задание, если игра основана на знакомом им содержании. Тогда они углубляют свой жизненный опыт, совершенствуют познание окружающего мира. Но в каждой игре предусматривается не только повторение уже известного, но и познание нового.

Дидактическую игру следует использовать как звено между учебной и самостоятельной игровой деятельностью. Возникая на основе организованного обучения, дидактическая игра фактически продолжает его в игровой форме. Вместе с тем в дидактической игре дети овладевают специфическими способами игровой деятельности – игровыми действиями, игровыми отношениями, игровыми ролями, позволяющими самостоятельно реализовывать свои представления об окружающем предметном мире.

Постоянно находясь в игровой среде, созданной взрослыми, дети обычно стремятся продлить удовольствие, организуя самостоятельно сюжетно-ролевые игры.

**Заключение**

Использование игр в экологическом обучении помогает педагогам лучше передать детям конкретные представления о природе, сформировать положительный опыт гуманного отношения к живым существам. Дети учатся системно мыслить, делать обобщающий и сравнительный анализ взаимодействия объектов живой и неживой природы. У них развивается положительная мотивация к обучению, внимание, увеличивается работоспособность. Главная задача игровой технологии – повысить интерес детей к процессу обучения. Эти технологии дают возможность сделать образовательную деятельность более яркой, необычной, эмоционально насыщенной. При использовании игр и игровых ситуаций, на занятиях возможны самые разные формы и приемы работы. Все зависит от профессиональных качеств и творческих способностей педагога.

**Список использованной литературы**

*1. Асланиди К.Б.* Проблемы и перспективы экологического воспитания в дошкольных учреждениях / К.Б. Асланиди, С.Г. Кшенадзе // Проблемы и перспективы экологического воспитания в дошкольных учреждениях: материалыРос.Конф. -М.,1998.

2. Дошкольное образование России в документах и материалах: сб. действующих нормативно-прав, док. и прогр.-метод. материалов / ред.-сост. Т. И.Оверчук.–М.,2004.

3*. Зебзеева, В. О* формах и методах экологического образования дошкольников / В.О.Зебзеева//Дошкольное воспитание. -1998. -N7.

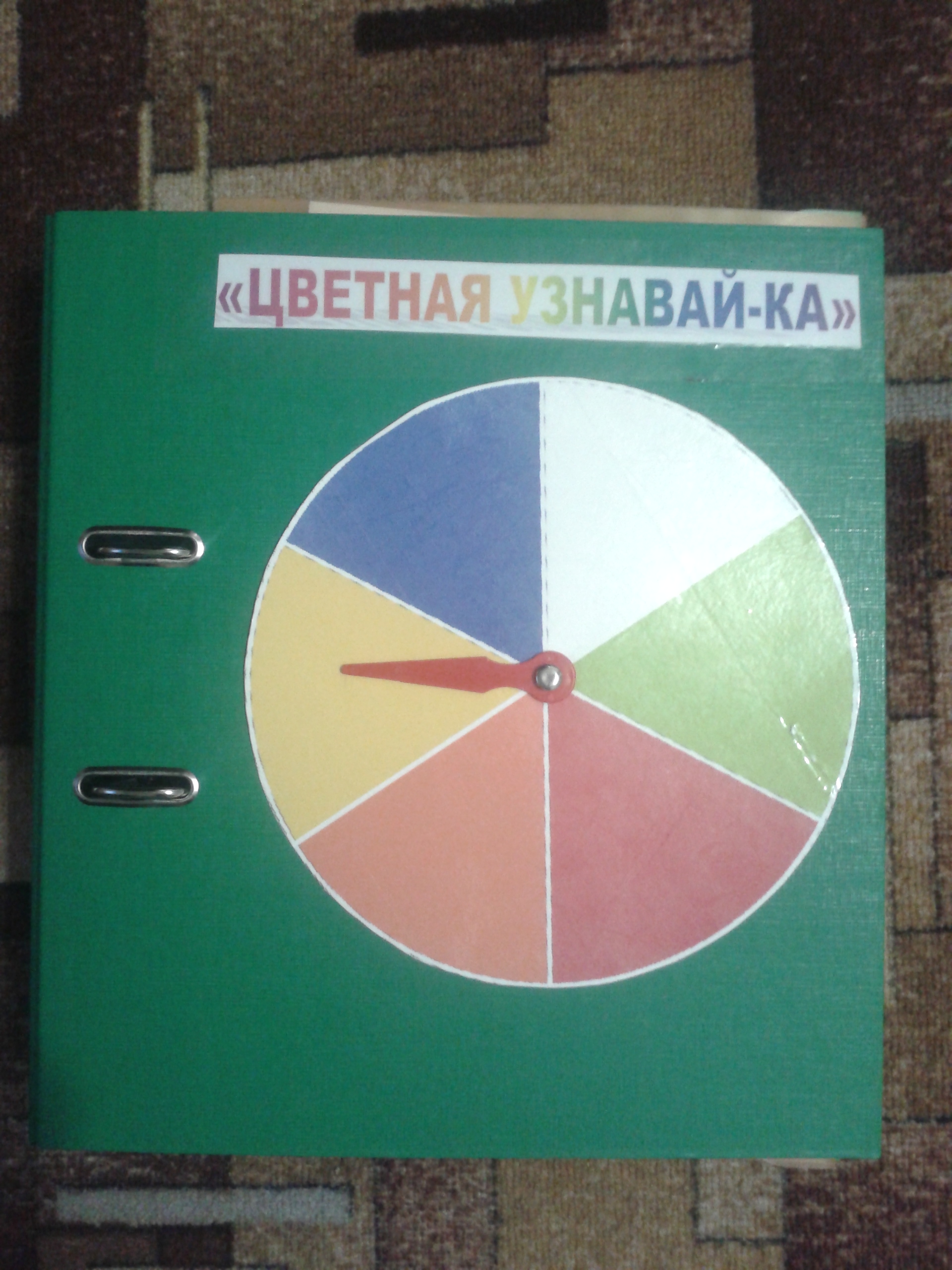
4. *Иванова, А. И.* Методика организации экологических наблюдений и экспериментов в детском саду: Пособие для работников дошкольных учреждений. –М.,2003.

5.*Моисеев, Н.Н.* Историческое развитие и экологическое образование /Н.Н.Моисеев. –М.,1995.

6.*Николаева, С.Н.* Методика экологического воспитания дошкольников / С.Н. Николаева. -М.,2001.

7*. Рыжова, Н.А.* Экологическое образование в детском саду / Н.А. Рыжова. - М., 2000.

**Приложение**





Желтый блок «Овощи и фрукты»



Зеленый блок «Деревья и цветы»





Оранжевый блок «Птицы»