

Муниципальное казённое дошкольное образовательное учреждение

детский сад № 3 «Рябинка»

Методическая разработка по реализации ФГОС

**«Дидактическая игра – средство активизации познавательной деятельности
дошкольников 5-7 лет»**

Составитель: Горбушина Ольга Геннадьевна,

воспитатель в. кв.к

БГО

Содержание

Пояснительная записка	3
Сущность дидактических игр как средства познания	5
Комплекс дидактических игр «Размышляй-ка» для активизации познавательной деятельности дошкольников 5-7 лет по окружающему миру.....	8
Список литературы	27
Приложение	28

Пояснительная записка

На современном этапе развития информационного общества, политика государства и образования формирует новый тип личности ребёнка-дошкольника. Дошкольника обладающего глубокими знаниями об окружающем мире, умеющего выбирать правильное поведение, здоровый образ жизни. Поведение каждого человека связано с объёмом знаний, имеющихся у него. Ребёнок узнаёт об окружающем мире посредством эмоционально - чувственного восприятия и через определенные источники информации (взрослые, сверстники, литература, СМИ, интернет). Требования сегодняшнего дня – умение самостоятельно добывать знания и использовать их в самостоятельной и практической деятельности, развивать умение закреплять и систематизировать полученные знания. Основная трудность заключается в том, что познавательная мотивация дошкольника и содержание деятельности не соответствуют друг другу. Между тем, каков мир на самом деле, и тем, каким его воспринимает ребенок, существует некоторое различие.

Впечатления, полученные детьми в процессе познания, создают не только базу для развития и формирования правильных представлений, но и усвоения детьми общественного опыта. В воспитании дошкольников именно дидактическая игра оказывается наиболее эффективным средством для активизации познавательной деятельности, эстетического и нравственного воспитания, а также своеобразной практической деятельностью ребенка по освоению окружающей действительности. В процессе игры в смоделированных педагогом ситуациях ребенку легче спланировать свою деятельность и усвоить норму поведения в окружающем мире.

Целью данной работы является - оказание практической помощи педагогам ДООУ в приобретении и освоении новых знаний теоретического и практического характера по теме « Дидактическая игра - средство активизации познавательной деятельности дошкольников 5-7 лет».

Задачи:

- изучить и проанализировать теоретические аспекты и сущность дидактических игр как средства познания
- систематизировать практический материал собственной работы, с учетом современных теоретических методик и технологий
- разработать комплекс дидактических игр «Размышляй-ка» для активизации познавательной деятельности дошкольников 5-7 лет по окружающему миру

Планируемый результат:

- дидактические игры – помогают организовать воспитательно – образовательный процесс педагогам ДООУ, носят рекомендательный характер

- дидактические игры способствуют активизации познавательной деятельности детей 5-7 лет
- комплекс дидактических игр «Размышляй-ка», помогает детям самостоятельно приобретать знания, развивать умения, закреплять и систематизировать полученные знания в практической и самостоятельной деятельности.

Возраст участников: 5-7 лет

Место: МКДОУ №3 «Рябинка»

Время проведения: 20-30 минут, индивидуальная, групповая, парная работа.

Сущность дидактических игр как средства познания

Дидактические игры - обучающие игры, в которых учебный программный материал усваивается в игровой форме, познавательная деятельность сочетается с игровой. В зависимости от материала дидактические игры можно разделить на три вида: игры с предметами (игрушками, природным материалом и пр.), настольные печатные игры и словесные игры.

Дидактическая игра осуществляет задачи обучения, но имеет свои особенности. Одна из них – обучение средствами активной и интересной для детей игровой деятельности. Дидактическая игра лишь отчасти отвечает требованиям полноты знаний: иногда это – «взрыв удивления» детей от восприятия чего-то нового, неизведанного; иногда игра – «поиск и открытие», и всегда игра – радость, путь детей к мечте. Наполненность обучения эмоционально-познавательным содержанием – особенность дидактической игры. Направить познавательную деятельность воспитанников на определенный и запланированный результат, который получается при решении той или иной теоретически или практически значимой проблемы помогают игровые педагогические технологии.

К.Д.Ушинский считал дидактическую игру свободной деятельностью ребенка, вносящей в его развитие такой вклад, какой не может сравниться ни с чем другим. Известный педагог Е.И. Тихеева высоко ценила дидактическую игру, ее роль в ознакомлении детей с предметами, явлениями окружающей жизни. Оценивая дидактическую игру и ее роль в системе обучения, А.П.Усова писала: «Дидактические игры, игровые задания и приемы позволяют повысить восприимчивость детей, разнообразят учебную деятельность ребенка, вносят занимательность».

В советской дошкольной педагогике страстным защитником дидактической игры как формы обучения детей дошкольного возраста выступала Н. К. Крупская. Она неоднократно говорила о значении игры как важнейшем средстве всестороннего воспитания дошкольников: «Игра для них — учеба, игра для них - труд, игра для них - серьезная форма воспитания».

Дидактическая игра – явление сложное, но в ней отчетливо обнаруживается структура, то есть основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Один из основных элементов игры – *дидактическая задача*, которая определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Структурным элементом игры является *игровая задача*, осуществляемая детьми в игровой деятельности. *Игровые действия* – составляют основу дидактической игры. Чем разнообразнее и содержательнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи, одним из составных элементов дидактической игры являются *правила игры*.

Наиболее сложны словесные игры: они не связаны с непосредственным восприятием предмета, в них дети должны оперировать представлениями. Эти игры имеют большое значение

для развития мышления и речи ребенка, так как в них дети учатся высказывать самостоятельные суждения, делать выводы и умозаключения, не полагаясь на суждения других, замечать логические ошибки.

Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них, так как в этих играх требуется использовать приобретенные ранее знания в новых связях, в новых обстоятельствах. Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи; описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам; находят алогизмы в суждениях.

Богуславская З.М., Бондаренко А.К. указывают, что организация дидактических игр педагогом осуществляется в трех основных направлениях: подготовка к проведению дидактической игры, её проведение и анализ.

В подготовку к проведению дидактической игры входят:

- установление соответствия отобранной игры программным требованиям воспитания и обучения детей определенной возрастной группы;
- определение наиболее удобного времени проведения дидактической игры (в процессе организованного обучения или в совместной деятельности и других режимных моментах);
- отбор игры в соответствии с задачами воспитания и обучения;
- выбор места для игры, где дети могут спокойно играть, не мешая другим (такое место, как правило, отводят в групповой комнате или на участке);
- определение количества играющих детей (вся группа, небольшие подгруппы, индивидуально);
- подготовка необходимого дидактического материала для выбранной игры (игрушки, разные предметы, картинки, природный материал);
- подготовка к игре самого воспитателя: он должен изучить и осмыслить весь ход игры, свое место в игре, методы руководства игрой;
- подготовка к игре детей: обогащение их знаниями, представлениями о предметах и явлениях окружающей жизни, необходимыми для решения игровой задачи.

Проведение дидактических игр включает:

- ознакомление детей с содержанием игры, с дидактическим материалом, который будет использован в игре (показ предметов, картинок, краткая беседа, в ходе которой уточняются знания и представления детей о них);

- объяснение хода и правил игры, при этом воспитатель обращает внимание на поведение детей в соответствии с правилами игры, на четкое выполнение правил (что они запрещают, разрешают, предписывают);
- показ игровых действий, в процессе которого воспитатель учит детей правильно выполнять действие, доказывая, что в противном случае игра не приведет к нужному результату
- определение роли воспитателя в игре, его участие в качестве играющего, болельщика или арбитра;
- подведение итогов игры – это ответственный момент в руководстве ею, так как по результатам, которых дети добиваются в игре, можно судить об её эффективности, о том будет ли она с интересом использоваться в самостоятельной игровой деятельности детей.

Анализ проведенной игры направлен на выявление приемов её подготовки и проведения : какие приемы оказались эффективными в достижении поставленной цели, что не сработало и почему. Это поможет совершенствовать как подготовку, так и сам процесс проведения игры, избежать впоследствии ошибок. Кроме того, анализ позволит выявить индивидуальные особенности в поведении, характере детей, и, значит, правильно организовать индивидуальную работу с ними.

При отборе игр главное внимание обращается на степень трудности игровых правил и действий. Последние должны быть такими, чтобы при их выполнении дети проявляли умственные и волевые усилия. Уникальное соединение – замещение реальных объектов на образные и наличие дидактической задачи, свойственные игре, -дает возможность педагогу достичь в ходе игры познавательных целей и смоделировать различные ситуации, в которых дети решают игровые и познавательные задачи.

Заканчивая игру, педагог должен вызвать у детей интерес к её продолжению, создать радостную перспективу. Обычно он говорит: «Новая игра будет ещё интереснее». Воспитатель разрабатывает варианты знакомых детям игр и создаёт новые – полезные и увлекательные.

Таким образом, педагогом был разработан комплекс дидактических игр «Размышляй-ка» для активизации познавательной деятельности дошкольников 5-7 лет по окружающему миру.

Комплекс дидактических игр «Размышляй-ка»

для активизации познавательной деятельности дошкольников 5-7 лет

по окружающему миру

« Дом для диких животных »

Цель: закреплять знания детей об особенностях жизни различных диких животных.

Задачи: формировать умение подбирать правильный материал для постройки дома животных. Развивать представления о разных видах построек, стройматериалах, которые используют животные при строительстве жилья.

Материал: большая дидактическая картина, карточки с изображением домов животных (муравейник, улей, гнездо птицы и т.д.), стройматериалов (веточки, травинки, пух, листья и т. д.), карточки с изображением самих животных.

Задания.

- 1.Выбрать из предложенных животных тех, кому вы хотите помочь.
- 2.Выбрать из предложенного материала только то, что нужно для вашего животного.
- 3.Подобрать домик для животного.
- 4.Рассказать о своём выборе.

Правила

- 1.В игру играют в командах (3 команды по 2-3 человека в каждой).
- 2.Кто быстро и правильно справился с заданием и сумел объяснить свой выбор, выиграл.

Алгоритм проведения

Педагог объявляет ребятам о том, что в детский сад пришла телеграмма.

- Звери зеленого леса прислали нам телеграмму, в которой просят нас о помощи, построить им жильё. Поможем построить домики зверям? (Да.)

- Выберете тех животных, кому вы хотели бы помочь, назовите их по имени. Чтобы у нас всё хорошо получилось, нужно знать, как правильно это сделать.

Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием. Дети делятся на команды и начинают совместно играть.

В конце игры подводится итог.

« Грибы »

Цель: закреплять знания детей о съедобных и не съедобных грибах.

Задачи: выяснить, в каких местах в лесу растут грибы, провести работу по словообразованию (под берёзой-подберёзовик, под осиной- подосиновик). Формировать умение находить съедобные и не съедобные грибы по дидактической картине.

Материал: дидактическая картина с изображением осеннего леса, нарисованные грибы большого формата, вставленные в картину, корзинки, сделанные из цветной бумаги.

Задания

Собрать не меньше трёх грибов (обращаем внимание на то, что грибов одного вида на дидактической картине должно быть несколько, если один «грибник» нашёл, например, белый гриб, то и другим предоставляется возможность найти такой же).

Правила.

1. Количество играющих 6 – 7 человек.
2. В лес за грибами можно идти только с корзинкой.
3. Гриб – лесовик награждает детей красными картонными кружочками за каждый правильно названный гриб или за интересный красочный рассказ о грибах.
4. Победителем считается тот, кто в процессе игры наберёт больше кружков

Алгоритм проведения

Педагог предлагает детям прогуляться в сказочный лес за грибами, вспомнить, что нужно взять с собой в лес.

Каждый ребёнок выбирает на картине съедобные грибы и собирает их в корзинку.

Педагог уточняет с детьми, как называется тот или иной гриб, где он любит расти.

В конце игры подводятся итоги.

« Посади дерево или кустарник »

Цель: формировать умение детей по представлению составлять силуэты деревьев и кустарников при помощи специально заготовленных деталей.

Задачи: учить находить отличительные признаки деревьев и кустарников, располагать ветви деревьев и кустарников, согласно размеру и ширине.

Материал: дидактическая картина, разрезные части деревьев и кустарников, вырезанные зелёные листья. Дидактические картинки деревьев и кустарников.

Задания.

1. Составить дерево или кустарник.
2. Найти три признака, по которым можно отличить дерево от кустарника (дерево от кустарника отличают по трём признакам: высоте, толщине ствола, ветках).
3. Выбрать самый главный из отличительных признаков.

Правила.

1. Количество играющих человек 6 – 7.
2. Побеждает тот, кто смог быстро и правильно составить дерево и кустарник и ответит на поставленные вопросы.

Алгоритм проведения

Педагог ставит дидактическую задачу:

- Сегодня нам с вами предстоит посадить лес. На картине (заранее заготовленной) для каждого вашего дерева и кустарника найдётся место. На столе лежат необходимые для этого детали.

Ваша задача заключается в том, чтобы правильно подобрать части деревьев и кустарников и выполнить задание.

Педагог знакомит с правилами игры и заданием.

Дети начинают выполнять игровые действия.

Выявляется победитель.

В конце игры подводятся итоги.

« Запасы на зиму»

Цель: закреплять знание детей о жителях леса, их образе жизни.

Задачи: формировать умение детей правильно дифференцировать еду зверей. Учить действиям анализа и синтеза, умению выделять части целого, из частей составлять целое.

Материал. Изображения лесных зверей, различных продуктов питания и лесных даров, разрезные картинки с изображением продуктов и даров.

Задания.

1. Продумать, в каком месте можно устроить склад продуктов на зиму (у одних зверей склад в норке, у других – в дупле, третьи закапывают его под сухие листья, корни деревьев и т. д.)
2. Выбрать из предложенной еды только то, что любит зверёк.
3. Разместить вместе со своим зверьком запасы еды на зиму.

Правила.

1. В игру играют от 4 – до 6 человек.
2. Каждый ребёнок выбирает зверька, которому он хотел помочь заготовить запасы на зиму.
3. Выигрывает тот ребёнок, который быстро и правильно помог своему зверьку и смог набрать большее количество карточек.

Алгоритм проведения

1. Педагог говорит:

- Природа осенью очень добра: она одаривает не только людей, но и всех живых существ – в лесах, полях, во всех уголках. Но звери знают, что после щедрой осени придёт суровая зима, принесёт морозы и снега, которые укутуют землю. Звери готовятся к приходу зимы. Они не только утепляют свои домики, но и запасают еду, чтобы прожить долгую холодную зиму. Давайте, ребята. Поможем им подготовиться к зиме. Кого из лесных жителей вы знаете? Кто из них делает запасы на зиму? Кому из них вы хотели бы помочь? (Дети высказываются.)

2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

3. Дети помогают своим зверям подготовить запасы на зиму.
4. Кто хорошо помог своему зверьку, имеет права совершить еще одно доброе дело. Доброе дело заключается в том, что ребёнку даётся возможность помочь своему товарищу или ещё одному зверьку.
5. За каждое доброе выполненное дело ребёнок получает карточку.
6. В конце игры подводится итог.

« Следы зверей»

Цель: уточнять и закреплять знания детей о диких животных, об их образе жизни в зимнем лесу.

Задачи: познакомить с понятием «следы», выяснить, каким образом следы появляются зимой и почему их не видно летом. Познакомить с видами следов диких животных, формировать умение соотносить зверя с оставленными им следами в зимнем лесу. Развивать логическое мышление, воображение, связную речь.

Материал. Дидактическая картина зимнего леса, картинки диких зверей, разнообразие следов на картине.

Задание.

1. Внимательно рассмотреть дидактическую картину зимнего леса.
2. Друг за другом высказывать своё мысли и пожелания, кого из зверей куда поставить.
3. Определить хозяина следов (выбрать из животных нужного и поставить рядом с его следами).

Правила.

1. Количество играющих не должно превышать 6 человек.
2. Выигрывает тот ребёнок, который правильно по следам расставит зверей в зимнем лесу.

Алгоритм проведения

1. Педагог говорит:

- Тихо в зимнем лесу, снег искрится на солнце разноцветными красками. Всё спит. Кажется, никого нет. Но зимний лес таит в себе множество загадок. Только самым внимательным он расскажет, что здесь происходит, кто сегодня от нас спрятался и наблюдает за нами.

- Посмотрите на наш зимний лес. Вы ничего не замечаете? Был ли здесь кто- то из зверей до нашего появления. (Дети замечают множество следов.)

- Чьи они? Почему их не видно летом? Оказывается, все живые существа всегда оставляют свои следы. Просто мы их можем увидеть только на снегу – зимой или на мокром песке – в другое время года. Следы невозможно увидеть на траве, асфальте.

Давайте попробуем рассмотреть следы и догадаться, кому они принадлежат.

1. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.
2. Дети начинают играть.

3.В конце игры подводится итог.

« Фантазийные бабочки »

Цель: выявить знания детей о бабочках.

Задачи: формировать умение зрительно соотносить пропорции в строении бабочек, формы и окраску с существующей реальностью в мире бабочек.

Материал. На поле дидактической игры изображены различные цветы. Среди них вставлены картинки с кружащимися бабочками (разных размеров, пропорций, симметричных и асимметричных).

Задание. Выбрать бабочку, которой не существует в природе, рассказать, почему так думаешь.

Правила.

- 1.Количество играющих 5 – 6 человек.
- 2.Играют по очереди.
- 3.Побеждает тот ребёнок, который соберёт большее количество несуществующих бабочек и сумеет объяснить, почему именно их надо убрать с поляны цветов.

Алгоритм проведения

- 1.Педагог предлагает рассмотреть цветочную поляну и бабочек, которые прилетели покружиться над ней.
- 2.Для правильного выполнения задания детям следует внимательно рассмотреть предложенных бабочек.
- 3.Очередность устанавливается посредством вытягивания сложенных бумажек одинакового размера, на каждой из которых внутри написана цифра (1, 2, 3,) – номер очереди.
- 4.Дети анализируют и высказывают своё мнение: какая бабочка подходит, а какая - нет.
- 5.В результате на картине должны остаться только те бабочки, у которых не нарушены пропорции и строение.

В конце игры подводится итог.

« Времена года»

Цель: закреплять знания детей о последовательности сезонов.

Задачи: выявить характерные признаки каждого времени года. Познакомить детей с изменениями видов осадков, о влиянии неживой природы на образ жизни тех или иных живых существ т. п.

Материал. Большая красочная игровая карта. На которой представлены времена года, изображены объекты живой и неживой природы, изменяющиеся согласно сезонам; по периметру картины идут разноцветные изображения: для каждого времени года – свой цвет и обозначения (

например, для зимы – белые, голубые, синие снежинки; для осени – красные, жёлтые, коричневые, оранжевые листья и т. д.).

Задание. Пройти по игровому полю до финиша, соблюдая правила и верно отвечая на вопросы.

Правила.

- 1.Количество играющих не должно превышать 6 человек.
- 2.Играть строго по очереди.
- 3.Внимательно слушать педагога и ответы товарищей.
- 4.Каждый игрок сначала кидает кубик: выпавшее количество точек – количество шагов; затем отвечает на вопрос или отгадывает загадку о времени года и, если ответ правильный, продвигается на два шага вперёд, если ответ не верный, остаётся на месте.
- 5.Тот, кто мешает отвечать и играть другим игрокам, начинает двигаться в обратном направлении. Одно замечание – два шага назад, два замечания – четыре. Таким образом. Дисциплинированные игроки – будут двигаться вперёд к финишу, а не дисциплинированные игроки – назад к старту.
- 6.Выигрывает тот, кто первый придёт к финишу.

Алгоритм проведения

Дети выстраивают свои фишки на старте по разноцветным обозначениям времён года, фишки будут продвигаться по карте.

В ходе игры дети будут отвечать на вопросы (один ход – один вопрос).

Примерные вопросы для осеннего периода:

- Какие вы знаете периоды осени?
- Какие виды осадков бывают в осенний период?
- Какие овощи созревают осенью?
- Какие фрукты созревают в садах?
- Что такое сухой дождик?
- Под соснами и ёлками бежит мешок с иголками – кто это?

Примерные вопросы для зимнего периода:

- Какие зимние месяцы вы знаете?
- Как называется месяц, который является первым в году, но вторым месяцем зимы?
- Назовите три состояния, в которые приходит вода при разных температурных условиях.
- Какого числа приходит новый год?
- Какие зимние игры вы знаете?
- О каких деревьях говорят: « Зимой и летом одним цветом»?

Примерные вопросы для весеннего периода:

- Как люди называют шаги весны? (Проталины)
- Где снег тает быстрее – в низине или на пригорке?

- Какие первоцветы вы знаете?
- Какие виды почек вы знаете по месту положения? (Верхушечные, боковые.)
- Где прячется побег и когда вылезает наружу? (В почках вылезает весной.)
- Какие бывают побеги? (Наземные и подземные.)

Примерные вопросы для летнего периода:

- Почему лето называют красным?
- Какие ягоды люди собирают летом?
- Назовите лекарственные травы и цветы?
- Как люди отдыхают в летний период?
- Как называется насекомое, которое образовывается из куколки гусеницы?
- Чем берёза отличается от других деревьев в летнем лесу?

5. В конце игры подводятся итоги.

« Речные рыбы»

Цель: выявить знания детей о рыбах, их строении, об особенностях среды обитания.

Задачи: формировать умение соотносить строение живого существа со средой обитания, с образом жизни. Выяснить каким образом окраска речных рыб помогает им прятаться или защищаться от других обитателей рек.

Материал. Дидактическая картина, на которой изображён проточный водоём, река; вырезанные изображения речных рыб.

Задания.

1. Рассмотреть внимательно предложенных рыб.
2. Выбрать из них только речных, назвать.
3. Поместить в водоём в определённое место – туда, где любит обитать та или иная рыба.

Правила.

1. Количество играющих человек 3 – 4.
2. Победителем считается тот, кто правильно выбрал рыб, объяснил свой выбор и поместил их на дидактическую картину.

Алгоритм проведения

1. Педагог предлагает рассмотреть картину и предложенных рыб.
2. Знакомит детей с правилами игры и заданием.
3. Дети по очереди заполняют водоём рыбами.
4. В конце игры подводятся итоги.

«Живой уголок»

Цель: познакомить детей с естественной средой обитания экзотических животных, проживающих в зооуголках.

Задачи: формировать знания об образе жизни животных зооуголка, познакомить со странами, которые являются их родиной, с климатом в этих странах.

Материал. Дидактические картинки с изображением животных живого уголка: попугаев, хомячков, канареек, рыб, черепах и картинки с изображением континентов.

Задание. Отправить животных на их родину, рассказать о них.

Правила.

- 1.Количество играющих 5 – 6 человек.
- 2.Выигрывает тот, кто первым правильно справится с заданием.

Алгоритм проведения

- 1.Педагог раскладывает картинки с изображением материков, предлагает рассмотреть картинки.
- 2.Педагог поручает детям, опираясь на свои знания, отправить животных живого уголка на родину.
- 3.Дети рассказывают о животных и расставляют их на материки, где родина животных.
- 4.В конце игры подводится итог.

«Цепь питания»

Цель: познакомить детей с взаимосвязями живых и неживых объектов в определённой экосистеме.

Задачи: формировать представления об экосистеме, цепях питания между живыми объектами.

Материал. Изображения фрагмента леса; карточки с изображением живых существ, населяющих данный участок природы. На карте игры установлены нити для будущих связей между объектами живой и не живой природы.

Задания.

- 1.В начале игры определить имя живого существа по загадкам и месту обитания.
2. Расположить объекты на карте леса.
- 3.Соединить объекты нитями взаимосвязей.

Правила.

- 1.Количество играющих 5 – 6 человек.
- 2.Победителями становятся дети, которые правильно ответили на вопросы педагога и правильно соединили объект

Алгоритм проведения

1. Педагог показывает детям карту игры, объясняет правила и задание, предлагает отгадать загадки.

Черный жилет, красный берет, нос как топор, хвост как упор. (Дятел)

Зверька узнаем мы с тобой по двум таким приметам: он в шубе серенькой зимой, а в рыжей шубе летом. (Белка)

Мех его на удивленье, словно бархат, круглый год. Роет он с большим терпением под землёю длинный ход. (Крот)

Кто это маленький в земле живёт, на «ч» начинается, на «к» заканчивается? (Червяк)

1. Ребёнок, отгадавший загадку, получает в руки карточку с изображением животного, о котором была загадка (Таким образом, на 5 – 6 игроков нужно заготовить 5 – 6 загадок и 5 – 6 отгадок – карточек с изображением животных).

2. Педагог обращает внимание детей на то, что поставить каждое живое существо на карту игры нужно таким образом, чтобы рядом с ними было множество нитей, каждую из которых нужно соединить с теми объектами, в которых нуждается данное существо.

3. Дети по очереди соединяют нити с объектами (1 ход – 1 нить – связь), ребёнок объясняет, почему он соединил живое существо с этим объектом. Так постепенно вырисовывается паутина взаимосвязей между объектами живой и не живой природы.

4. На конечном этапе все представители живого сообщества оказываются соединёнными между собой нитями взаимосвязей; получается наглядная картина, показывающая, что все жители леса связаны между собой и окружающей средой.

5. В конце игры подводятся итоги.

« Викторина знаний»

Цель: выявлять и закреплять знания детей о жителях леса, обитателях озёр, рек, о правилах и экологических законах поведения в природе.

Задачи: определить степень готовности детей к школе по темам природоведческого характера.

Материал. Карта дидактической игры, на которой змейкой идет дорожка из пронумерованных кружочков, некоторые из них закрашены в определённые цвета - пункты, к которым прикреплены маленькие конверты с вопросами; игровой кубик.

Задание. Дойти до финиша, правильно отвечая на вопросы.

Правила.

1. Количество играющих 5- 6 человек.

2. Пункты с вопросами закрашены в определённые цвета, соответствующие группе вопросов по темам (зелёные – о лесе, синие – о реках, морях и их обитателях, красные – о правилах, экологических законах и т.д.).

3. Тот, кто правильно ответит на вопрос, может двигаться дальше по стрелке; при неправильном ответе нужно вернуться на несколько кружков назад; тот, кто не знает ответа, остаётся на месте и думает.

4. Выигрывает тот, кто быстрее придет к финишу.

Алгоритм проведения

1. По дорожке от старта до финиша дети продвигаются при помощи игрового кубика (одна точка – один шаг). Если кружочек, на котором остановился ребёнок, не окрашен в специальный цвет, то ход делает следующий игрок; если же кружок окрашен в синий, зелёный, красный цвет, педагог открывает соответствующий конверт с вопросами.

Примерные вопросы о лесе:

- Какие съедобные ягоды растут в лесу? (Черника, малина, голубика, земляника и т.д.)
- Какую птицу называют санитаром леса? (Дятла.)
- Какие съедобные грибы можно найти в лесу?(Подберёзовик, подосиновик, опята, сыроежки и т.д.)

Примерные вопросы о реках, морях и их обитателях:

- Какие рыбы водятся в реках? (Щука, сом, окунь, судак и т.д.)
- Где в природе встречается солёная вода? (В морях, океанах и т.д.)

Примерные вопросы о правилах, экологических законах:

- Можно ли из леса приносить птенцов к себе домой, чтобы с ними играть? (Нет.)
- Почему в лесу можно ходить только по тропинкам? (Чтобы не наступить на маленьких обитателей леса, спрятавшихся в траве, и т. п.)
- Как нужно вести себя в лесу?
- Зачем нужен лес?

2. В конце игры подводится итог.

« Моя комната»

Цель: выявить представления каждого ребёнка о том, какой должна быть его комната.

Задачи: выяснить, какие предметы, вещи, игрушки ему нравятся, есть ли интерес к книгам, как ребёнок соотносит цветовые гаммы, какое у него настроение. Развивать пространственное мышление.

Материал. Листы бумаги разного цвета (пустые комнаты) – по одному на каждого ребёнка. Карточки с изображением мебели различных цветовых оттенков, игрушек, занавесок (тёмных и

светлых тонов). Карточки, изображающие комнатные растения, домашних животных, книги, компьютер и т.д.

Задания.

- 1.Обустроить свою комнату.
- 2.Выбрать карточки с предметами, которые нравятся.
- 3.Самостоятельно всё расставить.
- 4.Рассказать о своём выборе.

Правила.

- 1.Количество играющих 5 – 6 человек.
- 2.Работать самостоятельно.
- 3.При выборе карточек руководствоваться своим мнением.
- 4.Выигрывает тот, кто быстрее остальных справится с заданием и сможет чётко объяснить свои действия.

Алгоритм проведения

- 1.Педагог проводит краткую беседу по теме.
- 2.Дети самостоятельно работают по заданию, а затем по очереди рассказывают, почему выбрали ту или иную карточку.
- 3.В конце игры подводится итог.

« Город и село»

Цель: выявлять знания детей о людях, живущих в городах и сёлах, о видах их деятельности.

Задачи: формировать умения логически мыслить, обобщать уже известные сведения об окружающем мире. Воспитывать уважение к людям труда.

Материал. Карточки с изображением различных объектов города и села (лес, поле, ферма, сельскохозяйственные машины, городской транспорт, кинотеатр, метро, университет, стадион, завод, городские и сельские дома и т.д.), людей разных профессий (комбайнер, птичница, доярки с коровами, рабочий, врач и т.д.).

Задание. Одна команда должна составить картину города, другая картину – села.

Правила.

- 1.Играют по командам (2 команды по 3- 4 игрока в каждой).
- 2.Выигрывает та команда, которая быстро и правильно справится с заданием.

Алгоритм проведения

- 1.Педагог предлагает детям вспомнить основные отличия города от села (природное и социальное окружение, профессии и т. п.).
- 2.Педагог знакомит с правилами игры и заданием.

3. Дети самостоятельно делятся на две команды.
4. Дети подбирают нужные карточки и составляют картину.
5. В конце игры подводится итог.

«Люди и дома»

Цель: формировать умение соотносить характер постройки дома с климатическими условиями данной местности.

Задачи: выстраивать логические взаимосвязи между строительным материалом и природой, умение по дидактической картине правильно находить нужную климатическую зону для различных построек человека. Обратить внимание детей на эстетическое оформление домов жителей различных природных зон. Формировать умение видеть, замечать оригинальность, своеобразие различных построек.

Материал. Карта климатических зон со специальными обозначениями климата; карточки с изображением стройматериалов, нужных для строительства жилья; карточки с изображением домов.

Задания.

1. Подобрать стройматериалы и типы домов ко всем климатическим зонам и расставить обозначения домов на карте.
2. Объяснить свои действия, красочно описать тип дома, который ребенок устанавливает на карте (из чего сделан дом, почему использовались именно такие материалы, как украсили люди свои дома: например, в кирпичном доме возможна лепка над окнами и балконами, в деревянном доме – резные наличники и т.д.).

Правила.

1. Игруют 4 команды по 2 – 3 человека.
2. Выигрывает та команда, которая быстро и правильно справилась с заданием.

Алгоритм проведения

1. Педагог знакомит детей с наглядным материалом игры и специальными игровыми обозначениями.
- Перед вами большая красочная карта климатических зон. Климатические зоны изображены при помощи специальных обозначений: тропики – «лианы»; пустыни – «пески»; средняя полоса – «дуб»; север – «льды».
2. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.
3. Дети разделяются на команды, выбирают климатическую зону, в которой они будут строить дома.

4. Каждая команда подбирает стройматериалы, типы домов, расставляет их на карте и рассказывает о своём выборе.

5. В конце игры подводится итог.

« В мире профессий»

Цель: выявлять знания детей о профессиях взрослых людей, пользе, которую приносит деятельность людей различных профессий.

Задачи: закреплять знания о сферах деятельности людей, об учреждениях, в которых работают взрослые люди. Развивать умение соотносить профессию человека с учреждением или сферой, где он работает. Воспитывать уважение к людям труда.

Материал. Большая дидактическая игра «Карта профессий» - акварельные листы, покрашенные различными цветами. Скрепленные между собой в разном порядке, они создают красочный ковёр: на одном листе изображён космос, а на другом – контур поликлиники с красным крестом, на следующем – здание школы и т.д. (эти объекты можно нарисовать или наклеить). В нижнем левом углу начальная позиция – несколько кружков на которые ставят свои фишки играющие (количество кружков соответствует количеству объектов на карте игры), от каждого кружка идёт волнистая дорожка с кружочками, по которым играющие будут «шагать» к месту назначения. Кубик, фишки.

Задание. Дойти до конца дорожки с помощью кубика, отвечая на вопросы и помогая другим участникам игры.

Правила.

1. Количество играющих должно соответствовать количеству разноцветных кружочков на старте.
2. Передвигать фишку, бросая кубик (1 точка-1 шаг). За каждый правильный ответ можно продвинуться ещё на шаг вперёд. За помощь другому участнику – 1 шаг вперёд.
3. Выигрывает тот, кто первым придёт к месту назначения.

Алгоритм проведения

- У каждого из вас на большой карте своя дорожка, по которой вы будете продвигаться к своей цели. Цель – это место работы учителя или врача, строителя или продавца, космонавта или лётчика, кому какая дорожка выпадет. Первую половину пути, а может и меньше, вам поможет пройти кубик, который вы кинете, - он вам покажет, на сколько кружочков вы должны продвинуться вперёд. Остальной путь вам помогут пройти ваши знания, которые подскажут, кто работает в здании поликлинике или детском саду, школе или магазине. За каждый правильный ответ вы будете продвигать свою фишку на один кружочек вперёд. Самое главное правило заключается в том, что, если вы будете помогать другим детям, вы тоже будете передвигать свою фишку.

4. Дети играют в игру согласно правилам.

5. В конце игры подводится итог.

«Труд – дело чести»

Цель: дать представление о физическом и умственном труде людей.

Задачи: выявлять знания детей о деятельности людей умственного и физического труда, выяснить значимость каждого из видов труда. Развивать интерес к трудовой деятельности людей. Прививать уважение к людям труда.

Материал. Большая карта, разделённая на две части: на одной изображен человек за столом, на другой - человек с молотком; карточки с изображением учителя с детьми, врача в медицинском кабинете, инженера с чертежами, астронома с телескопом, рабочего на заводе, водителя автобуса, строителя на стройке, крановщика и т.д.

Задания.

1. Выбрать карточки с изображением людей физического (для одной команды) и умственного труда (для другой команды).

2. Рассказать о выбранных профессиях.

Правила.

1. Детям нужно разделиться на две команды по 3 – 4 человека.

2. В игре принимает участие каждый член команды.

3. Команда, чьи члены быстро и правильно справились с заданием, объявляется победителем.

Алгоритм проведения

1. Педагог рассматривает с детьми карту, выясняет, что может обозначать первая часть карты, а что – вторая.

2. Педагог рассказывает детям о различных видах трудовой деятельности, указывает на важность каждой профессии, о пользе каждого вида труда (умственного и физического)

3. Педагог знакомит детей с правилами игры и заданием.

4. Дети внимательно рассматривают карточки с изображением людей различных профессий.

5. Команды работают по заданию: первая команда - выбирает карточки с изображением людей, профессии которых связаны с физическим трудом; вторая – карточки, изображающие людей умственного труда.

В конце игры подводится итог.

« Поступи правильно»

Цель: формировать у ребёнка представления о положительных и отрицательных поступках человека в повседневной жизни.

Задачи: развивать нравственные качества личности, нормы поведения принятые в обществе.

Материал. Стихотворение В. Маяковского « Что такое хорошо и что такое плохо»; серия картинок, на которых изображены дети в различных бытовых ситуациях, соответствующим сюжетам стихотворения, - примеры как положительного, так и отрицательного поведения детей; зелёные и красные круги.

Задания.

- 1.Внимательно рассмотреть полученную карточку, дать оценку поступкам героев.
- 2.Отложить карточки, изображающие положительные поступки в одну сторону, отрицательные в другую.

Правила.

- 1.Количество играющих 5 – 6 человек (4 команды по 3 – 4 человека).
- 2.За каждый правильный ответ ребёнок или команда получает похвальный приз – солнышко.
- 3.Ребёнок или команда, набравшие большое количество кругов, считаются победителями.

Алгоритм проведения

- 1.Педагог предлагает детям рассмотреть картинки и подумать, как бы поступили дети в этих ситуациях.
- 2.Дети работают над заданием – откладывают карточки, изображающие положительные поступки в одну сторону, отрицательные в - другую.
- 3.В конце игры подводятся итоги. Педагог вместе с детьми, в одну сторону откладывает картинки с положительными поступками и отмечает их зелёным кружком. В другую сторону кладёт картинки с отрицательными поступками и отмечает их красным кружком.

Примечание. Осмысления событий, объяснение поступков героев сюжетных картинок обогащает опыт дошкольника и формирует эмоционально оценочное отношение к обществу, в котором он находится. В этой игре педагог выявляет способность детей оценить обстановку исходя из собственного опыта и определённых обществом правил и норм.

« Составь сказку или рассказ»

Цель: формировать умение придумывать и составлять сказки и рассказы на мольберте по серии картинок.

Задачи: составлять рисунки к знакомым сказкам и сюжетам, формировать воображение.

Материалы. Импровизированная «плёнка диафильма»; пустые «кадры» для зарисовки сюжета; цветные карандаши; детские книжки с занимательными историями, сказками.

Задания.

1. Согласно выбранному сюжету подобрать картинки к будущему « диафильму».
2. Составить и нарисовать недостающие « кадры» к «диафильму».
3. Расположить « кадры» на ленте « диафильма» в правильной последовательности.

Правила.

1. Количество играющих 5 – 8 человек.
2. Рисовать кадры для сказки или рассказа самостоятельно не мешая друг другу.

Алгоритм проведения

1. В ходе данной игры детям предлагается стать художниками – мультипликаторами и составить сказку или диафильм по любому произведению природоведческого содержания.

2. Педагог демонстрирует плёнку для «диафильма»

- Давайте рассмотрим эту плёнку для «диафильма». Вы видите на ней кадры, просматривая которые можно догадаться о сюжете сказки, о взаимоотношениях её героев. А вот плёнка «диафильма» с пустыми кадрами. Эти кадры заполните вы. Хотите? Но сначала давайте выберем одну из сказок или историй, которая вам больше всего нравится. (Дети выбирают, объясняют, почему именно эта сказка или история им нравится.)

3. Педагог демонстрирует модель рассказа – кадры диафильма. Предлагает зарисовать и поместить на кадры диафильма понравившиеся фрагменты, расставить в определённой последовательности. Каждая зарисовка продолжает по смыслу предыдущую и является началом для следующей.

- Перед тем как приступить к работе, давай те вспомним последовательность действий в нашей сказке. Что было сначала, а что потом? (Дети совместно вспоминают и уточняют последовательность действий.)

- Какое место этой сказки тебе нравится? А тебе? Выставив таким образом интересы и симпатии детей, педагог поручает каждому ребёнку зарисовать тот кадр из сказки, который ему понравился.

4. Дети зарисовывают «кадры» для «диафильма». Это очень важно, так как рисунок служит одновременно средством познания, изучения жизни и тем предметно-образным языком, которым пользуется ребёнок, общаясь со зрителем, чтобы так или иначе воздействовать на него и передать своё отношение к сюжету сказки.

5. Когда все «кадры» заполнены, воспитатель обсуждает с детьми удачные и не удачные зарисовки.

6. Далее детям даётся задание подобрать последовательность «кадров» к «диафильму». Воспитатель вместе с детьми проверяет правильность выполнения задания, хвалит детей и скрепляет кадры в единую ленту для «диафильма».

«Планета Земля и материка»

Цель: познакомить детей с названиями и расположением материков на планете Земля.

Задачи: формировать представление о планете Земля. Познакомить детей с условными обозначениями суши и воды на картах и глобусах.

Материал. Глобус, крупное изображение суши, состоящее из скреплённых частей света (материков); голубая материя, изображающая океаны; глобус; физическая карта мира; дидактическая картина; кружки с буквами разного цвета.

Задания.

1. Рассмотреть карту и глобус.
2. Найти местонахождения материков.
3. Угадать их название при помощи опорных кружков.

Правила.

1. Количество играющих 5 человек.
2. Играть дружно, помогая друг другу.

Алгоритм проведения

1. Дети встают в круг. В середине круга плотное изображение суши (она сделана из кусочков, скрепленных с внутренней стороны). Педагог рассказывает детям легенду о том, как земля раздробилась на большие и маленькие куски (крепления снимаются, и у детей оказываются на руках большие и малые куски суши).

2. Дети внимательно рассматривают получившиеся куски и узнают в них очертания современных материков, островов. Детям предлагается самостоятельно разложить их на голубой материи, которая изображает океаны.

3. Педагог показывает физическую карту мира. Дети сравнивают местонахождение материков на карте и на материи и передвигают «материки» и «острова» в нужные места.

4. Педагог предлагает детям узнать назначения материков, положив на изображение материков кружочки с буквами.

- Угадайте, почему я так сделала? (Дети догадываются, что это первая буква в названии материков.)

- Но почему буквы разноцветные?

Этот вопрос может вызвать затруднения, тогда педагог должен перевернуть кружочки с буквами или попросить кого - либо из детей это сделать. На другой стороне кружочков изображены материки и животные их населяющие.

В конце игры подводится итог.

« Светофор »

Цель: расширять представления детей о значении правил дорожного движения и дорожных знаках.

Задачи: закреплять знания о правилах дорожного движения: поведения на городских улицах, перехода через проезжую часть на сигналы светофора (красный – стоять, жёлтый – приготовиться, зелёный – идти). Формировать умение идентифицировать себя с пешеходами, водителями за рулём автомобилей, блюстителями правопорядка и т.д., то есть разыгрывать повседневную жизнь города.

Материал. Макеты светофоров, домов, зелёных насаждений, модели машин (или игрушечные машины), фигурки пешеходов, водителей и т.д.

Задания.

1. Выбрать для себя фигурку, то есть роль, которую ребёнок будет разыгрывать.
2. Играть, разбирая дорожные ситуации и соблюдая правила дорожного движения (подчиняться при переходе улицы переключениями светофора и др.).

Правила.

1. Количество участников 5-6 человек.
2. Дети, безукоризненно выполнявшие правила дорожного движения, объявляются лучшими пешеходами, водителями и т.д.

Алгоритм проведения

1. Педагог рассказывает детям, что такое улица, откуда пошло это название.
- В старину люди, как правило, строили свои дома у дорог, самой красивой, главной стороной к дороге. Дорога проходила как бы у лица дома. Отсюда и пошло слово «улица».
2. Педагог совместно с детьми рассматривает макеты, представляющие дорожные ситуации.
3. Дети разбирают роли и начинают играть, не забывая переключать светофор и соблюдать правила.
4. В конце игры подводится итог.

« Такие разные предметы»

Цель: закрепить умение различать предметы по материалу, из которого они сделаны.

Задачи: развивать умение определять по внешнему виду материал предметов, описывать свойства различных материалов.

Материал. Жетоны разных цветов, игрушки и предметы из разных материалов (кубики, посуда, мяч, машинка и тд.).

Задание. Расположить жетоны (коричневый жетон - дерево, серый - металл, белый-бумага, красный-пластмасса, черный- резина) рядом с соответствующим предметом.

Правила

- 1.Играют 5-6 человек, каждому раздаются жетоны разного цвета.
- 2.Выигрывает тот, кто первым правильно соотнесёт жетон нужного цвета с предметом.

Алгоритм проведения

- 1.Педагог демонстрирует детям предметы из разных материалов(дерева, металла, резины, пластмассы, бумаги).
2. Дети получают жетоны разных цветов, соотносят жетоны и предметы по материалу.
- 3.В конце игры подводится итог.

Список литературы

- Веракса Н.Е. Познавательное развитие в дошкольном детстве: Учебное пособие. - М.,2012.
- Губанова Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду. - М.:Мозаика – Синтез,2006 -2010.
- Карпова Е.В. Дидактические игры. Пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: «Академия развития», 2007.
- Кравцов Г.Г. Психология и педагогика обучения дошкольников. – М., 2012.
- Павлова Л.Ю. Сборник дидактических игр по ознакомлению детей с окружающим миром. –М.: Мозаика –Синтез, 2013.
- Покровский Е.А. Значение детских игр в отношении воспитания и здоровья// История дошкольной педагогики: Хрестоматия. – М.: Академия, 2012.
- Смирнова Е.О. Общение дошкольников с взрослыми и сверстниками. – М., 2012.
- Смирнова Е.О., Холмогорова В. Игры, направленные на формирование доброжелательного отношения к сверстникам. // Дошкольное воспитание. – 2010. – № 8. – С. 73-77.
- <http://ru.wikipedia.org/wiki/>

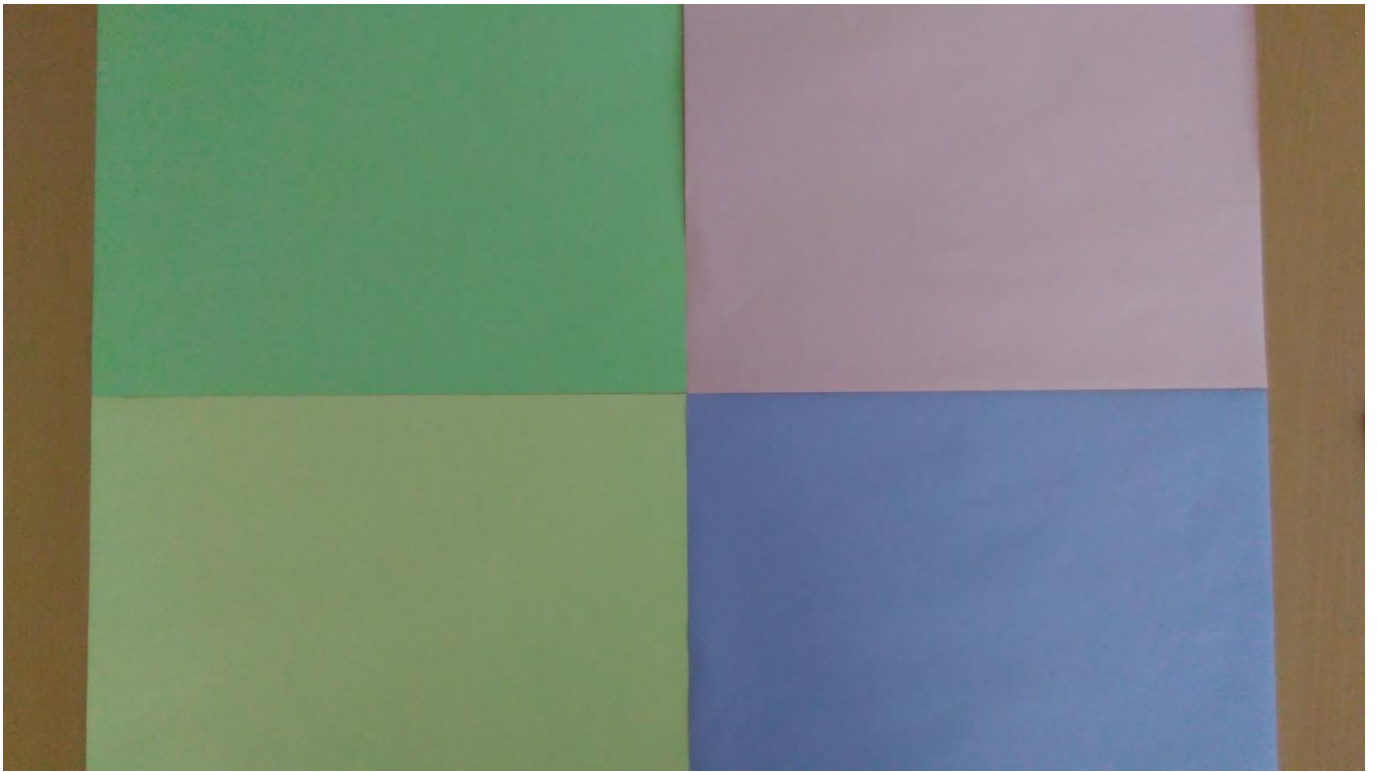
Приложение



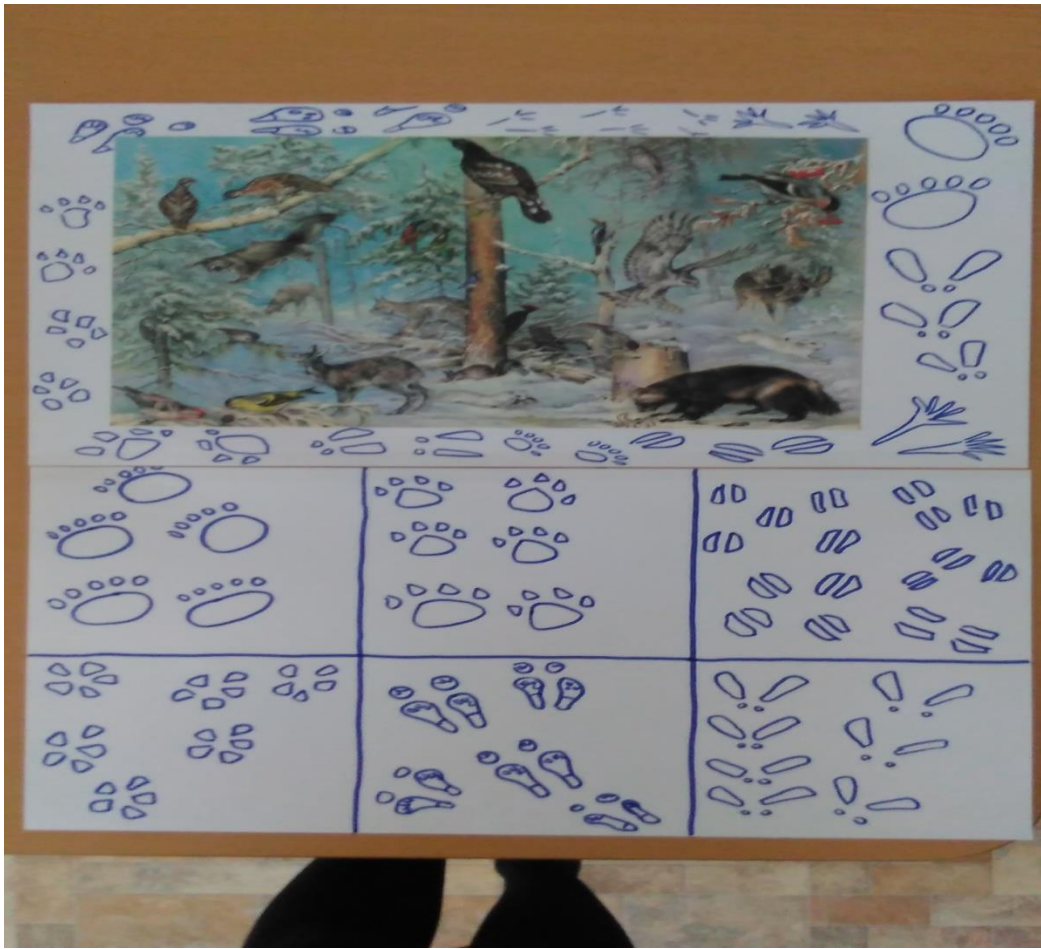
«Поступи правильно»



«Фантазийные бабочки»



«Моя комната»



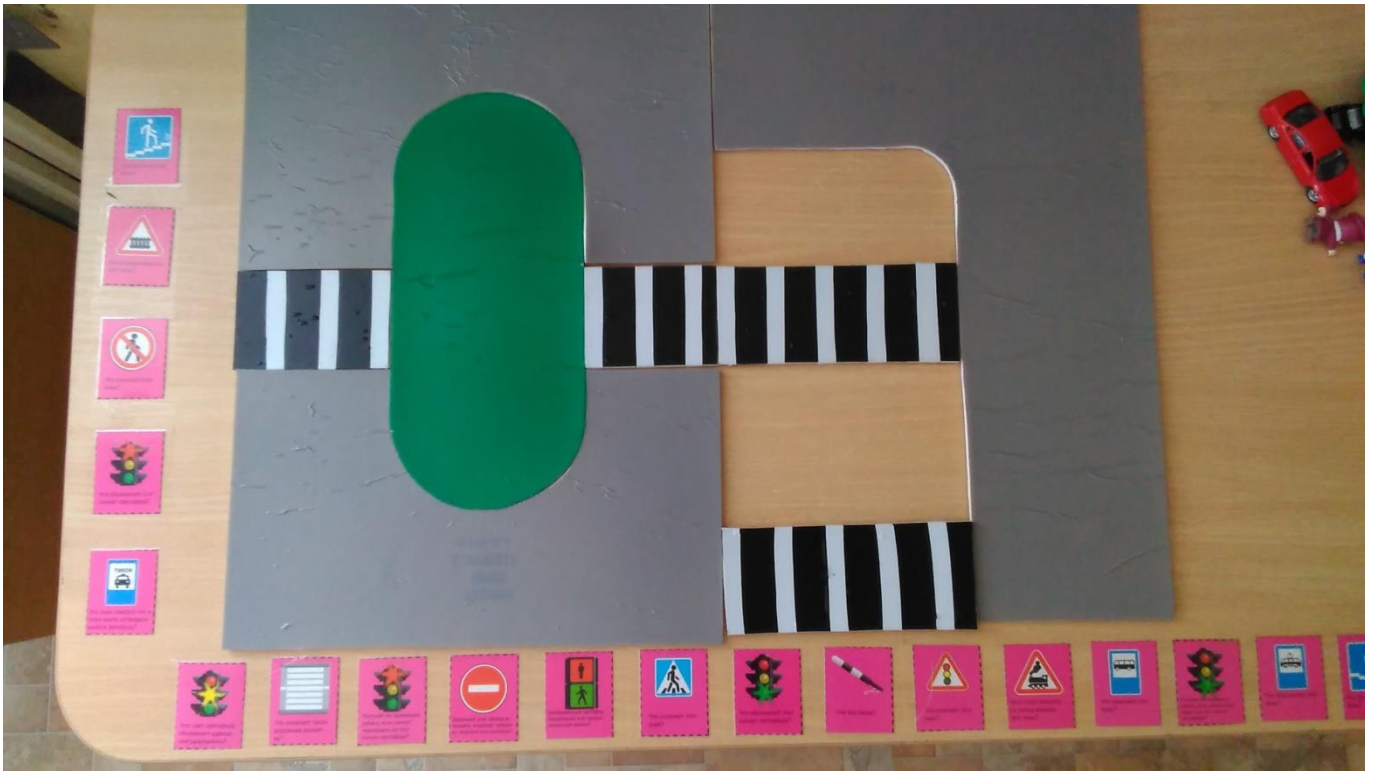
«Следы зверей»



«Дом для диких животных»



«Живой уголок»



«Светофор»