

# Игра в экологическом образовании детей дошкольного возраста



# План

- 1. Особенности игры в дошкольном возрасте.
- 2. Классификация игр.
- 3. Дидактические игры в экологическом образовании
- 4. Игра как форма, метод и средство экологического образования в детском саду
- 5. Игровые технологии в ДОО (см. практические занятия)

# 1. Особенности игры в дошкольном возрасте

Игра является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте. Доказано, что развитие ребенка происходит через игру, причем, если в игре он активно действует, то мыслительные процессы активизируются.

**Игра** – вид активной продуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе, в котором воссоздаются социальные отношения между людьми, все условия непосредственной человеческой деятельности.

# ИГРА

- как **деятельность** включает
  - Целеполагание
  - Планирование
  - Реализацию цели
  - Анализ результатов



# ИГРА

- как **процесс** включает
  - Роли
  - Игровые действия
  - Игровые отношения между играющими
  - Употребление предметов
  - Сюжет (содержание)





# ИГРА

- как метод
- Технология



# Игры отличаются большим разнообразием, но все можно разделить на 2 группы:

- **Творческие** «самодеятельные» игры, в которых дети сами организуются, выбирают средства и правила. Творческие игры не могут быть использованы как метод, но помогают выявить степень усвоения знаний, сформированность ценностных ориентаций, т.к. детская игра – отражение жизни.
- **Игры с правилами.** Правила придумывают взрослые с целью обучения и воспитания. Педагогическая игра обладает четко поставленной целью и соответствующим ей педагогическим результатом, который обоснован и характеризуется образовательной направленностью.

# Игра в педагогическом процессе

Дидактическая цель = игровая задача

Образовательная деятельность = правила

Содержание = средство игры

Выполненное задание = результат игры



# В игре ставятся цели 3-х уровней

- 1) наиболее общий – наслаждение, удовольствие «хочу играть»
- 2) функциональный – игровая задача, связана с выполнением правил, разыгрыванием сюжета и др. особенностями.

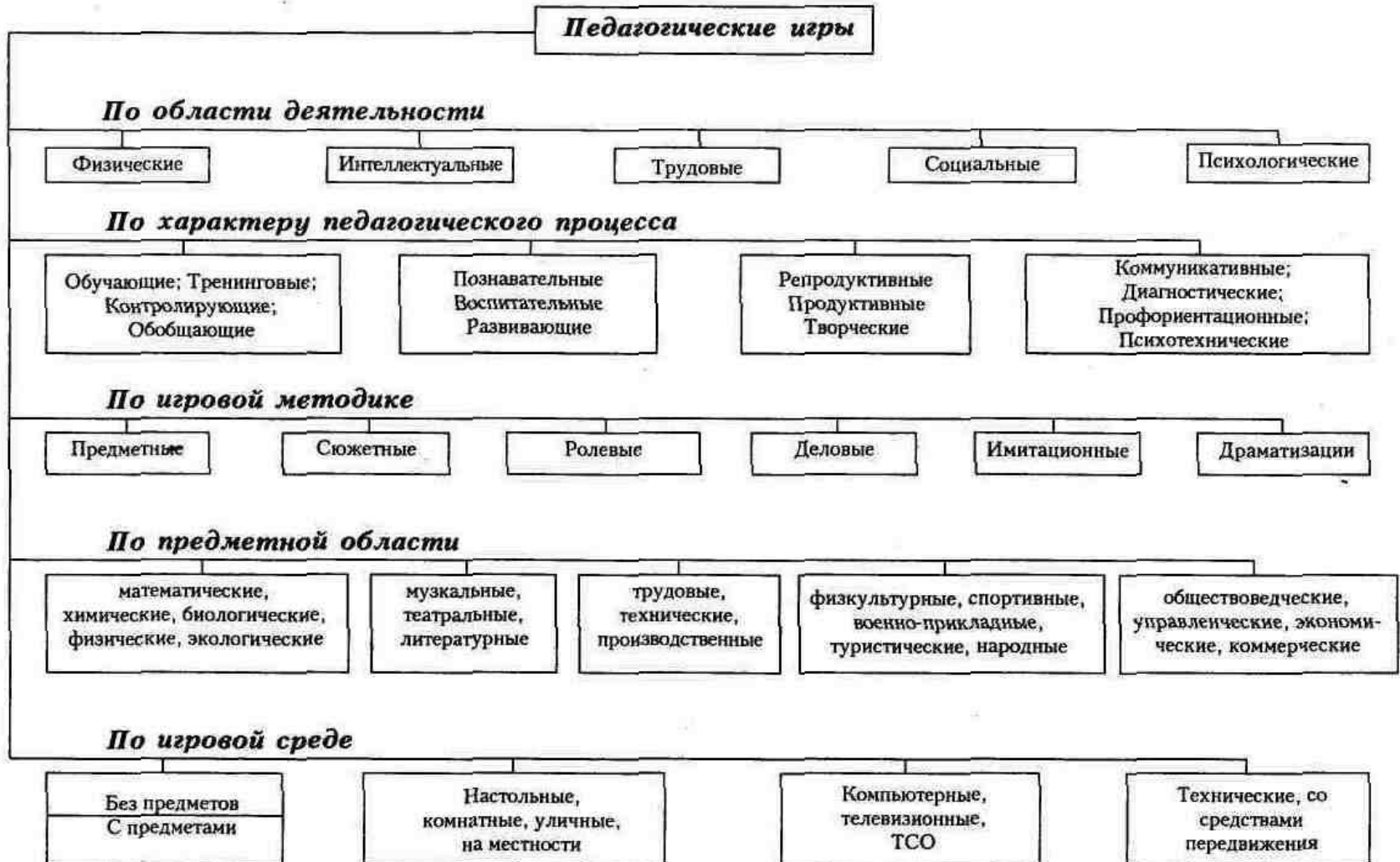
Соглашаясь играть, ребенок автоматически принимает игровую задачу. Детям выдвигается требование «Надо играть так, а не иначе»

- 3) выполнение игровой задачи, которая предусматривает творческие проявления, поиск самостоятельных действий.

Мотивация: «хочу-надо-могу»

В игре ярко проявляются черты характера как положительные (настойчивость, целеустремленность, честность), так и отрицательные (эгоизм, упрямство, хвастливость). Проявляется сообразительность и гибкость ума. Выявляются индивидуальные особенности отзывчивость, честность, сопереживание. В процессе игры усваиваются не только правила самой игры, но и правила общения.

# 2. Классификация игр



# 3. Дидактические игры в экологическом образовании



# Условия

- **Игра вызывает интерес, если правила усвоены**
- **Постепенное усложнение и вариативность игр**
- **Контроль за выполнением правил**

# Структура дидактической игры

- *1. Дидактическая задача ( в зависимости от группы)  
Н-р, мл. гр. « Листочек-листочек, лети ко мне»*



**Задача:** Упражнять детей в нахождении листьев по сходству.

Развивать слуховое внимание.

Активизировать словарь детей (название деревьев: береза, дуб, клен, рябина)



## **2. Игровые правила**

Игровые правила необходимы для организации действий детей. Правила могут запрещать, разрешать, предписывать. Правила делают игру занимательной и напряженной.

*«Чем жестче правила, тем игра напряженней, острее» (Л. Выготский)*

Соблюдение правил требует от детей определенных усилий воли, умение общаться со сверстниками, преодолевать отрицательные эмоции из-за неудачного результата.

*Н-р, мл. гр. «Листочек-листочек, лети ко мне»*

*Правила: бежать можно только после того, как правильно назовешь дерево, от которого лист, после слов воспитателя «Листочек-листочек, лети ко мне»*

### **3. Игровые действия**

Найти, выполнить определенные действия, обменяться предметами и т.д.

*Н-р, мл. гр. «Листочек-листочек, лети ко мне»*

*Действия: сравнение листьев, нахождение одинаковых листьев и деревьев, бег по сигналу воспитателя, определение победителей (кто ни разу не ошибся) и др.*

# «Так бывает или нет»



Теплая весна сейчас,  
Виноград поспел у нас.  
Конь рогатый на лугу  
Летом прыгает в снегу.  
Поздней осенью медведь  
Любит в речке посидеть.  
А зимой среди ветвей  
«Га-га-га»- пел соловей.  
Быстро дайте мне ответ:  
Так бывает или нет? (Станчев)

Так бывает или нет?  
Как считаешь? Дай ответ.



# Методика дидактических игр

## I ПОДГОТОВКА

- Отбор игры в соответствии с возрастом и программным материалом
- Определение времени проведения игры (на занятиях, прогулке или в свободное время)
- Выбор места (комната, улица)
- Определения количества играющих (вся группа, подгруппа, индивидуально)
- Подготовка необходимого дидактического материала (игрушки, природный материал предметы и т.д.
- Подготовка воспитателя: осмысление хода игры, место в игре, методы руководства
- Подготовка детей: обогащение их знаниями, представлениями о предметах и явлениях окружающей жизни, необходимых для решения игровых задач

## II ПРОВЕДЕНИЕ

- Ознакомление детей с содержанием игры, с дидактическим материалом (показ предметов, картинок)
- Объяснение правил и хода игры. Воспитатель обращает внимание на поведение детей в соответствии с правилами игры, на четкое выполнение правил: что они запрещают, разрешают, предписывают)
- Показ игровых действий
- Определение роли воспитателя в игре – в качестве играющего, болельщика или арбитра



### III АНАЛИЗ ИГРЫ

Определение эффективности приемов, выявление индивидуальных особенностей в поведении и характере детей.



# Классификация дидактических игр





# Игры с предметами



- Средства: игрушки (животных и растений) и природный материал (семена растений, листья, камушки, ракушки, вода, снег и т.д.)
- Используются для знакомства со свойствами предметов: цвет, размеры, форма, качество.

- «Детки с чьей ветки?»
- «От какого дерева лист?»
- «Кто скорее выложит узор из разных листочков?»
- «Разложи камушки по убывающей величине.»



# Настольно-печатные игры



Виды: парные картинки, лото, домино  
(зоологическое лото, ботаническое лото, домино  
растения и др.)

- А) Подбор картинок по парам. (Найти две одинаковые картинки. Найти одинаковые по смыслу)

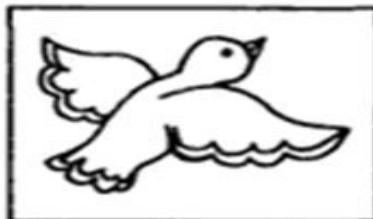
## Б) Подбор картинок по общему признаку (классификация)



Как ты думаешь, где чей дом?



Помести каждого животного в свой домик.

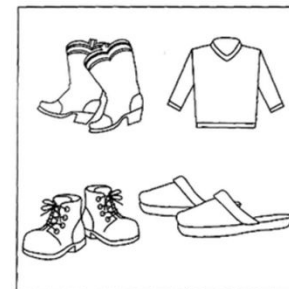
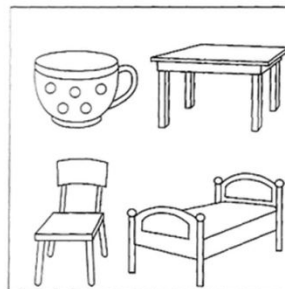
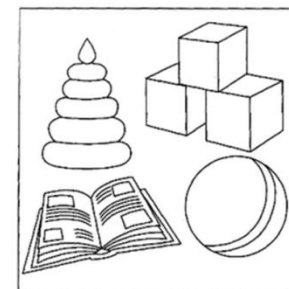
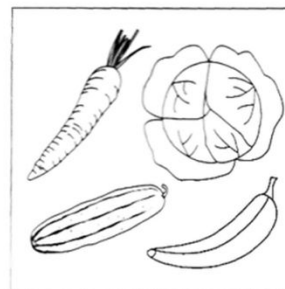


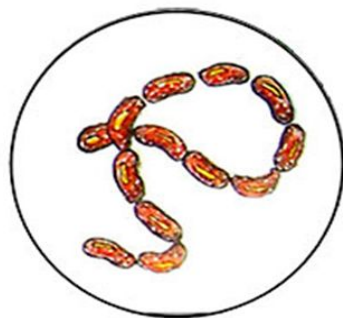
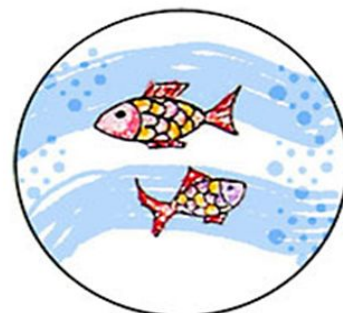


# В) Запоминание состава, количества и расположения картинок (предметов)



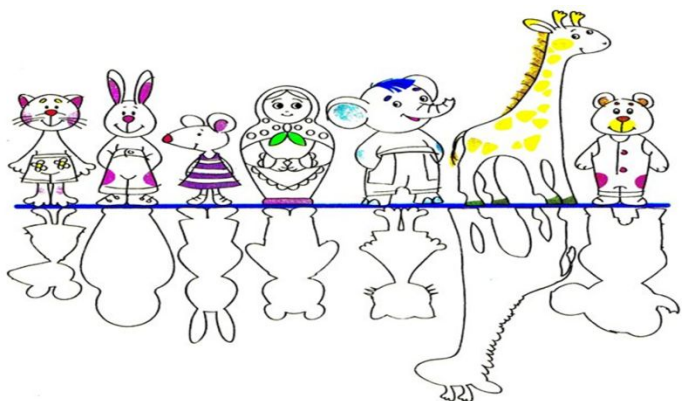
Найди в каждой рамке "лишний" предмет  
Объясни, почему он не подходит к остальным.







# Г) Составление различных картинок и кубиков





В мл. гр. – 2-4 части (один предмет- растение)



В средней и старшей 8-10 частей (сюжет)

Основное требование: объекты должны быть знакомы детям




К  в  забрался зверь.

но не двугорбый  не пышногривый .

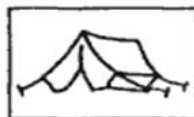
не злой серый  и не рогатый .

и даже не длинноухий .

а была это маленькая-маленькая серая .



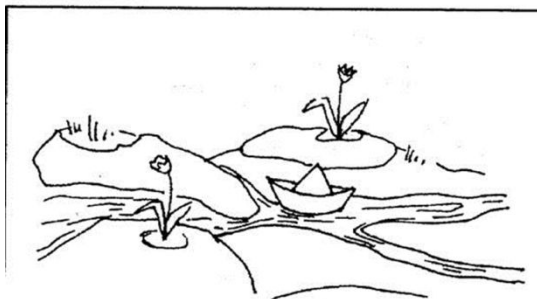
Вырежи картинки с животными и наклей их на свои места



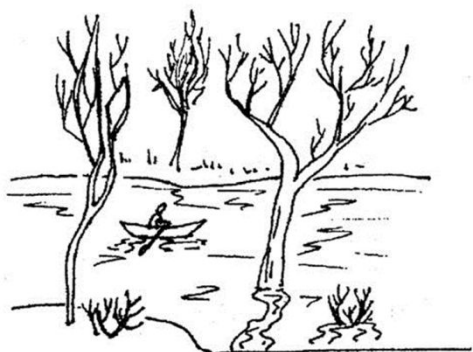
# Д) Описание, рассказ по картинке. Возможно с показом движений



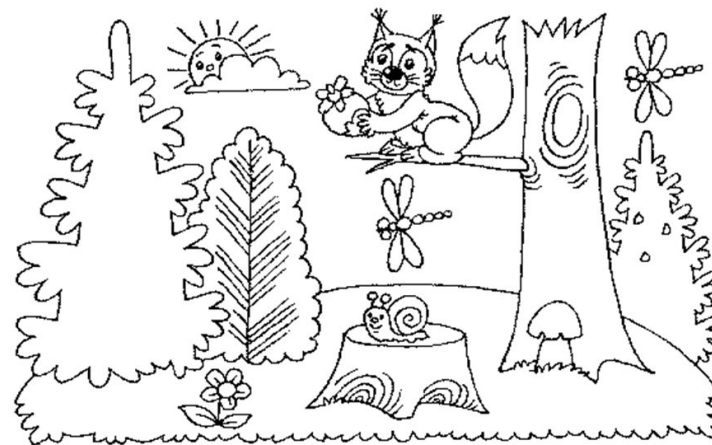
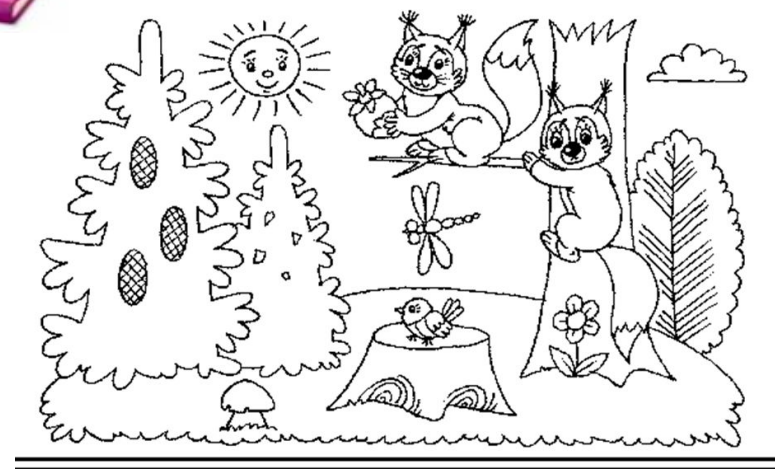
ВЕСНА



ТЕКУТ РУЧЬИ, ТАЯНИЕ СНЕГА



ВЕСНА, ПОЛОВОДЬЕ



# Словесные игры



## «Что за птица» (старшая группа)

**Задача:** учить детей описывать птиц по характерным признакам и по описанию узнавать их

**Правила:** описывать птицу не только словами, но и имитацией движений. Кто правильно назовет становится водящим

**Действия:** имитация движений птиц, отгадывание, выбор водящего считалкой.

**Водящий:** Есть у меня птица

Вот такая! Вот такая! (показывает величину птицы)

**Все:** Летит, летит птица!

К нам летит!

**Водящий:** Крылья у птицы

Вот такие! Вот такие! (показывает)

**Все:** Летит, летит птица!

К нам летит!

**Водящий:** Клюв у этой птицы

Вот такой! Вот такой! (показывает)

**Все:** Летит, летит птица!

К нам летит!

И т.д.



## Возрастные особенности использования дидактических игр

- В младшей группе игра занимает все занятие, в остальных, может занимать только часть занятия
- В младшей группе используются игры по различению предметов (Принеси лист, цветок, морковь...)
- В средней группе узнают предметы на ощупь («Угадай, что в мешочке»)
- В старшей группе сравнение предметов и узнавание по частям («С какой ветки детки»)
- В подготовительной группе используют игры, требующие выявления признаков, умение описывать, строить логические цепочки и т.д.

# 4. Игра как форма, метод и средство экологического образования в детском саду

## ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА

познавательная цель,  
способы действия в  
природе

воспитательная цель,  
способы сотрудничества, общения,  
отношения к природе

Развитие способностей ребенка,  
развитие психических процессов





## Экологические игры:

- Игры с правилами: «Кто потерялся?», «Узнай по вкусу», «Чудесный мешочек», «Две корзины», «Что будет, если?», «Птицы, рыбы, звери», «Цепочка», «Воздух, земля, вода», «Летает, плавает, бегаёт», «Угадай правило» и др.
- Сюжетно-ролевые игры: «Больница для животных», «Магазин «Фрукты и овощи»», «Лесная аптека» и др.
- Игровые обучающие ситуации-«путешествия»: «Поездка в зоопарк», «Прогулка в лес», «Посещение выставки картин о природе», «Поездка в деревню к бабушке» и др.
- Игровые обучающие ситуации с игрушками-аналогами: «Рыбки живые и игрушечные», «Живая кошка и игрушечный котёнок», «Игрушечный зайчик хочет узнать о жизни зайцев в лесу», «Грибы-красавцы лесные» и др.
- Игровые обучающие ситуации с литературными персонажами: «Карлсон выращивает овёс на крыше», «Карлсон выращивает зелёный лук», «Айболит осматривает комнатные растения», «Колобок отправляется в лес», «Чиполлино учит детей выращивать картофель» и т. д.

# Математические дидактические игры экологического содержания

## Ориентировка во времени

### ДЕНЬ И НОЧЬ КРУЖАТСЯ

Цель: Развитие представления о суточном цикле, побуждение к рассмотрению красоты природы в разное время года.

Материал: Круг с изображением перехода ночи в день и дня в ночь. Репродукции картин Н. Рериха: «Томия» (ночь), «Светлый остров» (утро), «Три растопы» (день), «Белая пролетка» (вечер). Можно взять репродукции других художников, на которых изображено разное время суток. Четыре картинки с изображением деятельности детей в разное время суток.

Содержание: педагог сообщает, что он будет показывать картинки, на которых изображена деятельность детей в разное время суток. Они должны догадаться, какое время суток изображено, и «по секрету» сказать это воспитателю. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

### ЛЕТИ, ЖЕЛТЫЙ ЛЕПЕСТОК

Цель: Развитие представления о недельном цикле, пополнение знаний о цветах.

Материал: 7 разноцветных кружков. Красочный календарь на текущий год.

Содержание: дети рассматривают изображения радуги, называют семь ее цветов, затем слушают отрывки из произведения В. Караванца «Цыпки-сеиошкетки»: воспитатель организует разговор о том, какой день недели сегодня, какой был вчера, и в какой день взрослые не идут на работу, а дети в детский сад. Рассматривают календарь и определяют, каким цветом выделено воскресенье. С помощью педагога последовательно называют дни недели, начиная с понедельника.

После этого воспитатель предлагает подумать, какой день недели наступает после воскресенья. Выслушав ответы детей, предлагает сделать из кружков, на фоне их последовательности, шестик сеиошкетки. Педагог предлагает назвать знакомые луговые цветы.

### ЧЕТВЕРТЫЙ - ЛИШНИЙ

Цель: закрепление знаний о временах года, их признаках, развитие логики.

Материал: 4 круглые карточки, символизирующие времена года, 16 квадратных карточек, изображающих признаки времен года.

Содержание: детям предлагается рассмотреть символические картинки времен года, определить их



знаки и очередность. Затем педагог расставляет напротив карточек с изображениями признак и явление каждого времени года.

Детям предлагается найти лишнюю картинку в каждом ряду и объяснить свой выбор.

### ПОДБЕРИ КАРТИНКУ

Цель: формирование временных представлений (утро, день, вечер, ночь), ознакомление с моделью суток.

Материал: разноцветный круг, картинками характеризующие действия в определенную часть суток. Содержание: педагог предлагает детям ознакомиться с моделью и прилагает картинки к разделенному на части и окрашенному в разные цвета кругу, затем он побуждает детей правильно расположить картинки, соответственно каждой части суток, объясняя свое решение.



### НАУЧИ ПЧЕЛКУ

Цель: закрепление знаний о последовательности дней недели. Пополнение знаний о жизни пчелиной семьи.

Материал: игрушка пчелы.

Содержание: педагог предлагает детям поиграть с пчелкой и научить ее правильно называть дни недели по порядку, определять проточечный день недели.

### ЧАСЫ И ВРЕМЯ

Цель: закрепление умения ориентироваться во времени, определять время по часам.

Определение: время с точностью до пяти минут и закрепление понятия "ровно час", "половина часа", "четверть часа" и "час без четверти", "раньше", "позже". Развитие речи, памяти, внимания, умения слушать.

Материал: крутильный маяк часов, картинка часов с разным показателем времени.

Содержание: педагог просит внимательно рассмотреть картинку на карточках, определить, сколько времени на них показывают часы. Затем просит детей поставить стрелки на модели так, чтобы время совпало.

Дополнение: игрокам раздаются маленькие карточки по порядку. Задание: разложить карточки по порядку.



### ЖИВЫЕ ЧАСЫ



определяют время

Цель: закрепление знаний о часах, умение создавать шиферблат, вставив в круг.

Материал: 12 картинок с изображением цифр 1 – 12.

Содержание: педагог раздает детям карточки и просит их создать шиферблат, встав в круг, указывая 12 часов. Педагог – стрелочка, он показывает руками значенки часов, дети

### ПАЗЛЫ

Цель: закрепление знаний о части суток, времени года, развитие логического мышления, внимания. Пополнение знаний о машинах, их образе жизни.

Материал: разрезные картинки с сюжетами, определяющими части суток и времена года.

Содержание: воспитатель предлагает детям сложить целые картинки из кусочков, положить на сар, которые машинки принесли в свою жорку и не смог сам это сделать.



### ПОДУМАЙ И ОТВЕТЬ



Цель: упражнение детей в определении старшинства людей относительно друг друга, развитие чувства уважения к пожилым людям. Развитие логического мышления.

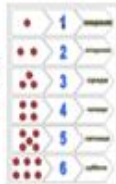
Материал: картинки людей разного пола и возраста.

Содержание: воспитатель выставляет в ряд 6 картинок с изображением людей и просит детей расставить их от самого младшего до самого старшего правильно.

### СОБИРАЙ - КА

Цель: закрепление названий и очередности дней недели, закрепление порядкового числа и цифр, обозначающих дни недели; развитие зрительного восприятия целого.

Материал: карточки (7 штук), разделенные на три части (число - цифра - название дня недели) по типу палочек.







**ЭКОЛОГИЧЕСКОЕ  
ВОСПИТАНИЕ  
ДОШКОЛЬНИКОВ  
ЧЕРЕЗ  
ПОДВИЖНЫЕ  
ИГРЫ**

- 
- КАРТОТЕКА
  - ДЛЯ РАЗНЫХ ВОЗРАСТНЫХ ГРУПП
  - ПО ТЕМАТИЧЕСКОМУ ПЛАНИРОВАНИЮ

