

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО СОДЕРЖАНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Игра в дошкольном возрасте является основной формой воспитания и обучения детей. Среди всего многообразия игр для дошкольников особое место принадлежит дидактической игре, как одной из наиболее приемлемых форм воспитания и обучения маленького ребенка. На наш взгляд, дидактическая игра занимает важную роль и в экологическом воспитании детей. С ее помощью возможно формирование у дошкольников не только системы основных экологических понятий, но и воспитание осознанно-правильного отношения к объектам и явлениям природы. Игровая форма преподнесения экологических знаний значительно повышает интерес ребенка к предлагаемому материалу, вызывает положительные эмоции и способствует более быстрому и глубокому усвоению знаний о природе.

Разработанная нами система дидактических игр экологического содержания прошла апробацию в ряде дошкольных учреждений города Могилева и активно используется в настоящее время творческими воспитателями в работе с детьми. Игры имеют четкую структуру: название, цель, описание дидактического материала и методика проведения игры. Отдельные игры имеют несколько вариантов проведения, что создает возможности для использования их в работе с детьми разного возраста. Предлагаемые игры не требуют длительных усилий воспитателя по их изготовлению и могут быть использованы в работе с детьми среднего и старшего дошкольного возраста.

КТО ГДЕ ЖИВЕТ?

Цель: закрепить знания детей об убежищах в природе различных видов животных (насекомых, земноводных, птиц, зверей).

Описание дидактического материала: планшет, на котором с одной стороны изображены различные животные, а с другой — их убежища (например, берлога, нора, улей, скворечник, гнездо и др.). В конверте с обратной стороны планшета находятся стрелки-указатели по количеству животных. Вместо стрелок можно зарисовать на планшете между животными и их убежищами лабиринты из разноцветных линий.

Методика проведения: в игре принимают участие двое и более детей. Поочередно дети находят предлагаемое животное и стрелкой или с помощью лабиринта определяют его убежище. При правильном выполнении игровых действий ребенок получает фишку. Если ответ неправильный — ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, у кого к концу игры соберется большее количество фишек.

КТО ЧЕМ ПИТАЕТСЯ?

Цель: закрепить знания детей о разных видах питания животных (насекомых, земноводных, птиц, зверей) в природе.

Описание дидактического материала:

Планшет, на котором по кругу размещены разные виды корма для различных видов животных (например, птиц). В центре планшета укреплена движущая стрелка. С обратной стороны планшета в конверте помещены карточки с иллюстрациями необходимых животных.

Методика проведения: в игре участвуют двое и более детей. Поочередно, по загадке воспитателя, ребята находят соответствующую картинку с изображением животного и с помощью стрелки указывают вид корма, которым питается данное животное. За правильный ответ — фишка. Выигрывает тот, у кого к концу игры будет большее количество фишек.

НАЙДИ СВОЙ ДОМИК

Цель: упражнять детей в группировке животных по способам питания (растительные, хищные, всеядные, паразиты).

Описание дидактического материала: набор карточек с иллюстрациями животных разного вида; 4 разноцветных поля для размещения карточек: зеленая — для травоядных, красная — для хищников, зелено-красная — для всеядных животных и черная — для животных-паразитов.

Методика проведения: игра имеет несколько вариантов проведения.

1 вариант: дети играют по одному. Ребенок группирует карточки с животными по цветовым полям в зависимости от того, чем они питаются. После выполнения задания воспитатель проверяет правильность решения и за каждую ошибку выдает игроку штрафную фишку. Выигрывает тот, кто меньше наберет штрафных фишек.

2 вариант: дети поочередно берут по одной карточке с изображением животного и находят для нее домик, опираясь

на собственные знания об особенностях питания разных видов животных. Выигрывает тот, кто больше наберет фишек за правильность выполнения задания.

ЧТО СНАЧАЛА. ЧТО ПОТОМ?

Цель: Закрепить знания детей об основных стадиях роста и развития живых организмов (растений, животных, человека).

Описание дидактического материала: Набор карточек, на которых зафиксированы стадии роста и развития растения или животного (гороха, одуванчика, земляники, лягушки, бабочки и др.), а также человека (младенчество, детство, отрочество, юность, зрелость, старость).

Методика проведения:

1 вариант: Ребенку предлагается разложить карточки по порядку роста и развития живого существа (например, бабочка-капустница: яйцо — гусеница — куколка — бабочка) и рассказать, что было сначала, а что потом.

2 вариант: воспитатель раскладывает карточки, преднамеренно делая ошибку в их порядке. Дети должны исправить ошибку и объяснить правильность своего решения.

ПОМОЖЕМ РАСТЕНИЮ

Цель: закрепить знания детей об условиях, необходимых для роста растений (вода, свет, тепло, питательная почва), упражнять в определении недостатка тех или иных условий по внешнему виду растения.

Описание дидактического материала: набор карточек с изображением одного из комнатных растений, например, бальзамина, с изображением данного растения в хорошем состоянии и с недостатком тех или иных условий (увядшие листья, пожелтевшие листья, светлая почва в вазоне, подмерзшее растение и др.); 4 цветные карточки-модели, изображавшие необходимые для растения условия: желтая — свет, красная — тепло, синяя — вода, черная — питательная почва; 4 карточки с изображением здорового растения и с моделированием 4 условий, необходимых ему.

Методика проведения: в начале игры детей знакомят с карточками-моделями условий, необходимых для роста и развития растения. Затем рассматриваются 4 карточки с изображением одного и того же растения в хорошем состоянии с указанием таких же моделей. Детям необходимо объяснить

причину нормального состояния растения.

2 вариант: карточки-модели раскладываются на столе перед ребенком, а на наборном полотне воспитатель составляет рассказ о растении (например, "Рос бальзамин в горшке на окошке и радовался первому весеннему солнцу. Солнечные лучи пригревали все сильнее, а запасов воды в почве становилось все меньше. В понедельник утром дети заметили, что листья бальзамина пожелтели и поникли. Что же делать?"). Предложить детям помочь растению: отобрать карточки-модели с изображением необходимых для растения условий. За правильный ответ — фишка. Побеждает тот, кто наберет большее количество фишек в игре.

ЛЕС — ДОМ ДЛЯ ЖИВОТНЫХ

Цель: закрепить знания детей о лесе как природном сообществе; сформировать представления об экологических нишах (этажах) смешанного леса и месте животных в них.

Описание дидактического материала: Плоскостная модель с изображением 4 ярусов смешанного леса: 1 — травянистый покров; 2 — кустарники; 3 — лиственные деревья; 4 — хвойные деревья. На каждом из ярусов сделаны специальные прорезы для прикрепления фигурок животных. В конверте с обратной стороны планшета находятся фигуры-силуэты различных лесных животных: насекомых, земноводных, пресмыкающихся, птиц, млекопитающих.

Методика проведения:

1 вариант: дети играют по одному, а остальные проверяют правильность выполнения задания: расселить всех животных по "этажам" в зависимости от места их обитания. Выигрывает тот, кто меньше всего допустит ошибок.

2 вариант: силуэты животных раскладываются на столе обратной стороной. Дети поочередно берут по одному силуэту, называют животное и определяют его место в лесу. При этом ребенок должен объяснить правильность собственного выбора. За правильный ответ — фишка. Если задание выполнено неправильно, то фигурка-силуэт животного обратно выкладывается на стол и действие повторяется другим ребенком.

ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ БАШНЯ "ЛЕС"

Цель: познакомить детей с понятием "пищевая цепь" и дать представление о цепях питания в лесу.

Описание дидактического материала: *1 вариант* — плос-

костной: набор карточек с иллюстрациями по 4 в каждом (например, лес — растение — растительноядное животное — хищник); 2 вариант — объемный: 4 разных по величине кубика, на каждой грани которых иллюстрации леса, растения леса, растительноядные животные и хищники (например, лес — гриб — белка — куница, лес — ягоды — еж — лиса; лес — цветок — пчела — медведь; лес — желуди — дикий кабан — волк; лес — береза — майский жук — еж; лес — сосновая шишка — дятел — филин и др.).

Методика проведения: на первом этапе дети играют совместно с воспитателем. Начинают игру с любого кубика. Например: Это гриб, где он растет? (лес). Кто из зверей питается в лесу грибами? Найди на гранях кубика белку. Есть ли у нее враги? Найди куницу. Далее ребенку предлагается составить пищевую цепь из названных объектов и объяснить свой выбор. В итоге показать, что если убрать один из компонентов пищевой цепи (например, гриб), то вся цепочка развалится.

На втором этапе дети играют самостоятельно. Им предлагается составить башню, в которой рассказывается, например, о лисе и т.д.

На третьем этапе организуются игры-соревнования: кто быстрее составит башню, в которой есть, например, еж или волк.

ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ПИРАМИДА "ПТИЦЫ"

Цель: Сформировать знания о простейших цепях питания птиц в природе, закрепить знания об условиях, необходимых для роста растений и жизни животных.

Описание дидактического материала: 1 вариант: плоскостной набор карточек разного цвета (желтая, синяя, красная, черная), моделирующих условия, необходимые для роста растений и жизни животных; наборы из 3 карточек с различными иллюстрациями растений и птиц (например, сосна — сосновая шишка — дятел).

2 вариант: объемный - набор из 7 кубиков, где 1-4 кубик разного цвета, исходя из условий, необходимых для жизни растений и животных; 5 — растения; 6 — корм птиц; 7 — птицы. Например: рябина — ягоды рябины — снегирь; ель — еловая шишка — клест; дуб — желуди — сойка; водоросли — улитка — утка; трава — кузнечик — аист.

Методика проведения: аналогична предыдущим играм. Однако при составлении пирамиды необходимо обратить внима-

ние на следующие правила: разноцветные кубики расставляются горизонтально, а 3 кубика с иллюстрациями растений и животных выставляются на данную горизонталь вертикально, один на один, с целью показа пищевых цепей в природе.

ЭКОЛОГИЧЕСКОЕ ЛУКОШКО "АПТЕКА АЙБОЛИТА"

Цель: сформировать представления детей о лекарственных растениях и их использовании человеком, упражнять в их распознавании на иллюстрациях.

Описание дидактического материала: плоскостное лукошко с красно-зеленым крестиком на одной из его сторон, набор иллюстраций лекарственных растений (подорожник, зверобой, ромашка, шиповник, крапива и др.).

Методика проведения: воспитатель загадывает детям загадки о лекарственных растениях. Ребенок находит в лукошке отгадку, называет растение и объясняет почему его называют "зеленым доктором".

Аналогично можно проводить игры с экологическими лукошками на темы: "Цветы луговые", "Первоцветы", "Ягоды", "Грибы" и др.

ЗООЛОГИЧЕСКИЙ СТАДИОН

Цель: закрепить знания детей о различных видах животных, их питании и месте обитания в природе.

Описание дидактического материала: планшет, на котором по кругу изображены 2 беговые дорожки, старт, финиш и 9 ходов, в центре стадиона 6 секторов с иллюстрациями животных: 1 — скворец, 2 — ласточка, 3 — пчела, 4 — муравей, 5 — медведь, 6 — белка. На отдельных карточках иллюстрации с набором корма для данных животных и изображениями их убежищ (скворечник, муравейник, улей, берлога, дупло и др.). В наборе имеется также кубик для определения хода.

Методика проведения: в игре участвуют два ребенка. С помощью кубика они поочередно определяют сектор с заданием и делают по три хода: 1 — назвать животное, 2 — определить корм для данного животного, 3 — назвать его убежище в природе. Выигрывает тот, кто первым придет к финишу.

ЗЕЛЕННЫЕ КАРТЫ

Цель: упражнять детей в составлении простейших цепей питания животных в природе.

Описание дидактического материала: набор игральных карточек, состоящий из 36 штук. Каждая карточка окрашена с обратной стороны зеленым цветом, а на лицевой ее стороне — иллюстрации различных видов животных и растений, составленные таким образом, чтобы в итоге сложилось 18 пар (животное — корм для него).

Методика проведения: в игре принимают участие от 2 до 6 детей. Каждому ребенку раздается по 6 карточек. Заранее проверяется, есть ли среди них такие, которые можно составить в пары. При правильном ходе ребенка пары выбрасываются в отбой. Количество карт постоянно пополняется до шести, пока не закончится колода. Выигрывает тот, кто первым выйдет из игры или у кого останется меньшее количество карточек.

ЛЕСНИК

Цель: закрепить знания детей о правилах поведения человека в лесу. Упражнять в распознавании предупреждающих экологических знаков.

Описание дидактического материала: набор предупреждающих экологических знаков треугольной формы с изображением лесных объектов (ландыш, муравейник, гриб съедобный и несъедобный, ягоды, бабочка, паутина, птичье гнездо, еж, костер, скворечник и др.).

Методика проведения: дети поочередно выполняют роль лесника, который выбирает один из экологических знаков, лежащих в перевернутом состоянии на столе, и знакомит участников игры с лесными объектами, которые этот знак представляет; рассказывает, как следует себя вести в лесу, находясь рядом с данными объектами.

ПРОГУЛКА В ЛЕС

Цель: сформировать правильное отношение к лесным обитателям; расширить знания детей о правилах поведения в лесу; упражнять в распознавании предупреждающих и запрещающих экологических знаков.

Описание дидактического материала: планшет с изображением лесной поляны с несколькими тропинками, на которых размещены предупреждающие знаки, силуэты детей, которых можно перемещать по тропинкам; набор запрещающих экологических знаков в конверте (например, не рвать ландыши; не топтать грибы, ягоды; не ломать ветви деревьев; не разрушать муравейники; не разводить костры; не ловить бабочек; не кричать; не включать громкую музыку; не

разорять птичьи гнезда и др.).

Методика проведения: в игре может участвовать группа детей, которые отправляются в лес на прогулку. На первом этапе следует провести ребят по тропинке, рассказать, что на ней находится, выставить соответствующие экологические знаки, помогающие соблюдать правила поведения в лесу.

На втором этапе дети самостоятельно путешествуют по лесным тропинкам, где расставлены различные экологические знаки. Ребята должны объяснить по ним правила поведения в лесу. За правильный ответ — фишка. Побеждает в игре тот, кто наберет максимальное количество фишек.

Электронный архив библиотеки МГУ имени А.А. Кулемина