Государственное бюджетное образовательное учреждение Самарской области

средняя общеобразовательная школа № 1 п.г.т. Суходол

муниципального района Сергиевский Самарской области

структурное подразделение – детский сад «Золотой ключик»

***Методическая разработка***

***«Экологические игры и упражнения***

***для детей старшего***

***дошкольного возраста»***



***Суходол 2017***

**Авторы:**

* **Николаева Наталья Анатольевна**

Руководитель ГБОУ СОШ №1 С/П д/с «Золотой ключик»

* **Никитина Олеся Петровна**

Старший воспитательГБОУ СОШ №1 С/П д/с «Золотой ключик»

* **Карпова Елена Васильевна**

Воспитатель ГБОУ СОШ №1 С/П д/с «Золотой ключик»

* **Дубова Галина Алексеевна**

Воспитатель ГБОУ СОШ №1 С/П д/с «Золотой ключик»

Методическая разработка раскрывает подходы к проектированию игровой деятельности в дошкольной образовательной организации. Практический опыт авторского коллектива представлен в виде разработанных дидактических игр.

Методическая разработка адресована педагогам дошкольных образовательных организаций.

**Содержание:**

1. Введение
2. Дидактические игры
3. Литература

**Введение**

Экологические игры являются одним из действенных методов по формированию экологических знаний у дошкольников. Экологическое воспитание занимает одно из важнейших направлений в работе дошкольных образовательных учреждений. Для повышения эффективности экологического воспитания применяются разнообразные методы и формы работы. Одним из действенных методов по формированию экологических знаний у дошкольников являются экологические игры.

**Экологические игры в детском** саду очень важны для формирования у маленьких детей представления об окружающем мире, живой и неживой природе.  
 **Игра** — не только развлечение, но и метод, при помощи которого дети знакомятся с окружающим миром.   
В игре детям просто необходимо быть внимательными к стремительно развивающемуся сюжету. Игра требует от детей запоминать множество обозначений и быстро принимать решение, как поступать в неожиданно возникающих ситуациях, соблюдая при этом правила игры.  
 Экологическое воспитание детей в процессе игры наиболее эффективно. Играя, ребенок выполняет весь комплекс умственных и практических действий, причем, не осознавая это как процесс преднамеренного обучения.  
В играх дети повторяют то, что наблюдали, закрепляют свои знания и приобретенные навыки. Наблюдая игру, стараемся снабдить детей нужными предметами, помочь правильно разрешать возникающие вопросы, исправить неверные представления. Очень важно, чтобы игра не навязывалась детям, и они воспроизводили в ней только то, что сами восприняли.

В предлагаемых дидактических экологических играх ребенок приобретает разнообразный опыт взаимодействия с окружающим миром; выполняет вполне конкретную природоохранную работу; усваивает правила поведения в окружающей среде; становится добрым, чутким, отзывчивым на чужую беду.  
 **Цель использования:**  
-Формирование у дошкольников представлений о живой и неживой природе, их взаимосвязи.

**Задачи:**    
- Воспитание норм и правил экологически обоснованного взаимодействия с окружающим миром.  
-Создание потребности в приобретении экологических знаний, ориентация на практическое применение их;

-Воспитание гуманного отношения ко всему живому, заботливое внимание к объектам живой и неживой природы.

**Дидактические игры.**

**Игра «Чудесные вещи»**

Цель: Развивать речевое творчество через ТРИЗ - приемы: мозговой штурм, метод фокальных объектов, способствовать психологическому раскрепощению, вырабатывать смелость в фантазии

В игру входит набор карточек, на которых изображены различные предметы, вещи, животные, растения и т.д. Набор карточек подразделен на четыре серии. В каждой серии подобраны карточки на одну тему.

1серия- способ передвижения-карточки с зелеными рубашками с изображением на них движущегося колеса. На лицевой стороне каждой карточки изображен один из перечисленных предметов: воздушный шарик, крыло птицы, вертолет, курьи ножки, юла, змея, автомобиль и т.д.

2серия -материал- карточки с синими рубашками с изображением предметов: резиновый мяч, стакан, кастрюля, бочка и т.д.

3серия - звуки- карточки с красными рубашками с изображением предметов: колокольчик, гармошка, дудка, птица и т.д.

4серия-запах-карточки с желтыми рубашками с изображением предметов : цветок ,торт, елочка, духи, конфеты и т.д

**Ход игры**

Предлагается картинка с изображением любого предмета(дом, кастрюля, стол, кукла, машина и т.д.)Все карточки располагаются на столе картинками вниз, «рубашкой» вверх. Детям предлагается взять поочередно по одной карточке из каждой серии и дать характеристику изображенному предмету: какой он? Предложить нарисовать полученный предмет. Самый интересный рассмотреть. Все вместе дети обсуждают, какой получился предмет, что в нем хорошего, что плохого и как это плохое можно изменить, сделать хорошим.

****

**Эмпатические игры**

**Игры-импровизации.** Цель: Дать возможность проявить себя через самовыражение. Взрослый только описывает ситуацию, но ничего не показывает, чтобы дети не подражали, а сами искали образ, проявляя свою творческую индивидуаль- ность. «Я – кленовый листочек»

«Подснежник»

«Бабочка»

«Грибочки»

«Стрекоза»

«Птицы»

«Капельки»

«Цветок»

«Снежинки»



**Этюды на развитие воображения.**

Цель: Активизировать воображение детей, побуждать к общению, речевому сопровождению своих действий.

«Чудо-дерево»

«Украсим елку»

«Выпекаем торт»

«Доброе животное»

«Лесные мышки»

«Веселые человечки»

«Сошьем куклам платье»

«Смелый капитан»

« Котята-шалунишки»

****

**Мини-этюды.**

Цель: Помочь представить образ и показать его через пантомиму.

Первоначально проводятся игры по подражанию, затем дети начинают фан- тазировать сами.

«Цветок»

«Ежата»

«Березка»

«Солнце»

«Росинки»

«Из семени в дерево»

«Ты- маленькое деревце»

****

**Игра «Я знаю»**

*Цель*: Формировать умение называть несколько предметов объекта одного вида.

Развивать умение объединять предметы по общему признаку.

*Игровые действия:*

Дети становятся в круг, в центре – ведущий с мячом. Ведущий бросает мяч и называет класс объектов природы (птицы, деревья, цветы, животные, растения, насекомые, рыбы). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю 5 названий цветов» и перечисляет (например, ромашка, василёк, одуванчик, клевер, кашка) и возвращает мяч ведущему. Второму ребёнку ведущий бросает мяч и говорит: «Птицы» и так далее.



**«Птицы, рыбы, звери»**

*Цель:* Упражнять детей в умении называть предмет определённой  группы предметов.

*Игровые действия:*

Ведущий бросает мяч ребёнку и произносит слово «птицы». Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать видовое понятие, например, «воробей», и бросить мяч обратно. Следующий ребёнок должен назвать птицу, но не повториться. Аналогично проводится игра со словами «звери» и «рыбы».

**«Угадай, что в руке»**

*Цель:*Различать на ощупь овощи, фрукты и ягоды.

*Игровые действия:*

Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Воспитатель раскладывает в руки детям муляжи овощей, ягод и фруктов. Дети должны отгадать. Воспитатель показывает, например, грушу и просит определить, у кого такой же предмет объекта (фрукт, овощ, ягода).



**Игра «Угадай, какая птица поёт?»**

*Цель:*Умение определять по звуковой записи голоса птиц.

Определять, какая птица поёт и как поёт (тонко, звучно, мелодично, крикливо, тихо, протяжно и так далее).

Воспитывать интерес и заботливое отношение к птицам.

*Игровые действия:*

Педагог предлагает послушать запись голосов птиц. Надо определить, какая птица поёт. Как можно определить по голосу какая птица поёт и как. Предложить детям поупражняться в произнесении звуков песенок птиц.  В игре используется диск с записью голосов птиц.

****

**Игра «Растения леса, сада, огорода»**

*Цель:*Расширять знания детей о растениях леса, сада и огорода.

*Игровые действия:* аналогично игры «Я знаю ...»



**«Сад - огород»**

*Цель:*Закреплять знания детей о том, что растёт в саду или в огороде.

Развивать у детей память, внимание.

*Игровые действия:*

Воспитатель приносит корзину с овощами и фруктами.

- Дети, я нечаянно перепутала овощи и фрукты. Помогите мне, пожалуйста. В процессе игры дети обобщают предметы одним словом, определяют место произрастания овощей и фруктов.



**«Что это такое?»**

*Цель:*Упражнять детей в умении отгадывать предметы живой или неживойприроды.

Рассказывать признаки предметов.

*Игровые действия:*

Воспитатель или ведущий загадывает живой или неживой природы и начинает перечислять его признаки, а дети должны отгадать заданный предмет.



**«Замысловатые вопросы»**

*Цель:*Развивать сообразительность и находчивость.

*Игровые действия:*

Воспитатель читает загадку-задачку:

Росли четыре берёзы.

На каждой берёзе –

По четыре больших ветки,

На каждой большой ветке –

По четыре маленьких ветки,

На каждой маленькой ветке –

По четыре яблока.

Сколько всего яблок?

**«Летает, плавает, бегает»**

*Цель:*Изображать способ передвижения объекта.

*Игровые действия:*

Ведущий называет или показывает детям объект живой природы и предлагает детям изобразить способ передвижения этого объекта. Например, при слове «медведь» дети начинают подражать ходьбе как медведь; «сорока» дети начинают махать руками и так далее.

**«Перелёт птиц»**

*Цель:*Узнавать и называть зимующих и перелётных птиц.

Закреплять понятие «зимующие», «перелётные».

*Игровые действия:*

На столе разложены предметные картинки птиц. Каждый участник игры берёт картинку и «превращается» в определённую птицу. Ребёнок говорит: «Я – ворона!», «Я – воробей!», «Я – журавль!», «Я – кукушка!» и так далее. По сигналу ведущего: «Раз, два, три на своё место лети!», дети, у которых картинки с изображением зимующих птиц бегут к условному изображению (зимний пейзаж), другие дети, у которых картинки с изображением перелётных птиц, бегут к другому условному знаку (весенний пейзаж). Играть можно несколько раз, дети должны брать разные картинки.



**«Похожи - не похожи»**

*Цель:*Развивать у детей умение абстрагировать, обобщать, выделять предметы,

Сходные по одним свойствам и отличные по другим, сопоставлять, сравнивать предметы либо изображения.

*Игровые действия:*

В игре используется игровой экран с тремя «окнами – прорезями», в которые вставляются ленты с условными обозначениями свойств; ленты – полоски с обозначениями свойств предметов. В первое и третье «окно» вставляются полоски с изображением предметов, во второе – полоска с обозначением свойств.

Варианты могут быть разные:

*1 вариант*: Ребёнку предлагается установить «экран» так, чтобы в первом и третьем окне разместились предметы, обладающие свойством, указанным во втором «окне».

На начальном этапе освоения игры освоения игры свойство задаётся взрослым, затем дети самостоятельно могут устанавливать понравившийся признак. Например, первое «окно» - яблоко, второе «окно» - круг, третье «окно» - мяч.

*2 вариант:* Один ребёнок устанавливает первое «окно», второй – выбирает и устанавливает свойство, которым данные обладает, третий – должен подобрать предмет, подходящий к первому и второму «окну». За каждый верный выбор дети получают фишку. После первого тура дети меняются местами.

*3 вариант:* используется на заключительных этапах освоения. Играть можно с большой группой детей. Ребёнок загадывает «загадку» - выстраивает в первом и в третьем «окне» изображения обладающие общим свойством, при этом второе «окно» скрыто. Остальные дети догадываются, чем изображённые предметы похожи. Ребёнок, верно назвавший общее свойство, получают право открыть второе «окно» или загадать новую «загадку».

**«Кто где живёт?»**

*Цель:*Определять место среды обитания животного, правильно определять место «дома» объекта.

*Игровые действия:*

У воспитателя картинки с изображениями животных, а у детей – с изображениями мест обитания различных животных (нора, дупло, берлога, река, гнездо и так далее).



**«Времена года»**

*Цель:* Формировать у детей понятия о временах года и о зависимости жизни живой природы от сезонных изменений, происходящих в неживой природе.

*Игровые действия:*

Воспитатель рассказывает детям о том, что времена года постоянно сменяются. Дети называют последовательно времена года и характерные признаки.

Воспитатель показывает картинки с изображением времени года и картинки объектов, у которых происходят различные изменения, например, заяц белый – зима; распустившийся подснежник – весна, созрела земляника – лето и так далее. Дети должны  объяснять содержание картинки.

**«Вопрос – ответ»**

*Цель:*Развивать умения отвечать на поставленные вопросы.

Проявлять находчивость, сообразительность.

*Игровые действия:*

Педагог задаёт вопросы, а дети отвечают

*Вопросы:*

1. Почему человек назад оглядывается? (потому что у него на затылке глаз нет).

2. От чего кошка бегает? (не умеет летать).

3. Каким гребнем голову не причешешь? (петушиным).

4. Сколько яиц можно съесть натощак? (одно: после первого уже не будет натощак).

5. От чего гусь плавает? (от берега).

6.  Чем до неба докинешь? (взглядом).

7. По чему собака бегает? (по земле).

8.  Что можно увидеть с закрытыми глазами? (сон).

9. Без чего хлеб не испечёшь? (без корки).

10. За чем во рту язык? (за зубами)

11. У кого есть шапка без головы, нога без сапога? (у гриба).



**Игра «Цветы» (подвижная игра)**

*Цель:* Называть и различать цветы.

Воспитывать любовь и умение любоваться их красотой.

*Игровые действия:*

Дети вспоминают садовые и лесные цветы, сравнивают их.

Каждый участник игры выбирает для себя эмблему цветка. У каждого ребёнка своя картинка. Одно и тоже название не может быть у нескольких детей.

По жребию выбранный цветок, например, василёк, начинает игру.

Он называет какой-нибудь цветок, например мак или роза. Мак бежит, а василёк догоняет его. Когда маку грозит опасность быть пойманным, он называет какой-нибудь другой цветок, участвующий в игре. Убегает названный цветок.

Пойманный цветок меняет своё название и снова включается в игру. Побеждает тот, кто ни разу не был пойман.



**Игра «Головоломки»**

*Цель:* Расширять знания детей о животном и растительном мире.

Способствовать умению размышлять, делать умозаключения.

Воспитывать доброжелательное отношение к животным и растениям.

*Игровые действия:*

Воспитатель или подготовленный ребёнок загадывает задачки – головоломки:

1. На грядке сидит шесть воробьёв, к ним прилетели ещё пять. Кот подкрался и схватил одного воробья. Сколько осталось воробьёв?

2. Пара лошадей пробежала 40 км. По скольку километров пробежала каждая лошадь?

3. На поляне росли садовые цветы: ромашки, васильки, розы, клевер, фиалка. Таня сорвала все 1 розу, 2 клевера, 3 ромашки. Сколько у Тани цветов в букете? (определить садовые и лесные цветы, сосчитать только лесные цветы).

4. В вазе лежат фрукты: бананы, апельсин, яблоки, помидор, огурец, лимоны. Сколько всего фруктов лежит в вазе?

5. На грядке выросли сочные, вкусные яблоки и мандарины, спелая вишня и баклажан. Сколько овощей выросло на грядке?

**Игра  «Узнай по объявлениям»**

*Цель:* Продолжать знакомить с особенностями животных и птиц (внешний вид, поведение, среда обитания)

Развивать логическое мышление.

*Игровые действия:*

Педагог предлагает детям поиграть. Объясняет правила в игре, надо внимательно послушать объявление и отгадать о ком идёт речь (животное  или птица) говорится в объявлении. Тот, кто угадал, получает фишку и в конце игры подводится итог.

1. Приходите ко мне в гости! Адреса не имею. Свой домик ношу всегда на себе.

2. Друзья! Кому нужны иглы, обращаться ко мне.

3. Надоело ползать! Хочу взлететь. Кто одолжит крылья?

4. Помогу всем, у кого сломался будильник?

5. Прошу разбудить меня весной. Приходите лучше с мёдом.

6. Хочу свить гнездо. Одолжите, подарите пух и перья.

7. Что-то очень скучно стало одному выть на луну. Кто составит мне компанию?

8. Тому, кто найдёт мой хвост! Оставьте его себе на память. Я успешно ращу новый!

9. Уже 150 лет жду друга! Характер положительный. Недостаток только один -  медлительность.

10. Всем, всем, всем! У кого возникла надобность в рогах. Раз в год обращайтесь ко мне.

11. Учу всем наукам! Из птенцов за короткое время делаю птиц. Прошу учесть, что занятия провожу ночью.

12. Добрым, но одиноким птицам могу помочь обрести семейное счастье! Высиживайте моих птенцов! Материнских чувств никогда не испытывала и испытывать не буду. Желаю счастья в личной жизни. Ку-ку!

13. Я самая обаятельная и привлекательная! Кого хочешь обману, вокруг пальца обведу. Учитывая всё это, настоятельно прошу называть меня по имени-отчеству. Патрикеевной больше не называть!

**Игра «Где что зреет?»**

*Цель:*Упражнять в умении использовать знания о растениях, сравнивать плод дерева с его листьями.

*Игровые действия:*

На фланелеграфе выкладываются две ветки: на одной – плод и листья одного растения (яблоня), на другой – плоды и листья растений. (Например, листья крыжовника, а плоды груши). Ведущий задаёт вопрос: «Какие плоды созревают, а какие нет?». Дети исправляют ошибки, допущенные в составлении рисунка.



**Игра «Почтальон принёс письмо»**

*Цель:*Развивать умение описывать предметы и узнавать их по описанию.

*Игровые действия:*

Воспитатель приносит в группу коробку и говорит, что почтальон принёс посылку. В посылке разные овощи и фрукты. Дети достают пакеты из коробки, заглядывают в них и описывают то, что им принёс почтальон. Остальные дети отгадывают.

**Игра «Птичка»**

*Цель:*Различать деревья по листьям.

Воспитывать правильно вести себя в игре: не подсказывать друг другу, не перебивать сверстников.

*Игровые действия:*

Перед началом игры дети вспоминают различные деревья, сравнивают их по форме и величине листьев.

Дети должны перед игрой подобрать для себя фант – любую мелкую вещь, игрушку. Игроки усаживаются и выбирают собирателя фантов. Он садится в середину круга и остальным игрокам даёт названия деревьев (дуб, клён, липа и так далее) и дети берут и одевают веночек из листьев. Каждый должен запомнить своё название. Собиратель фантов говорит: «Прилетела птичка и села на дуб». Дуб должен ответить: «На дубу не была, улетела на ёлку». Ёлка называет другое дерево и так далее. Кто прозевает – отдаёт фант. В конце игры фанты выкупаются.

**Игра «Снежный ком»**

*Цель:*Расширять знания детей о перелётных птицах».

Развивать внимание и наблюдательность.

*Игровые действия:*

Ведущий показывает картинку, на которой изображена перелётная птица.

Дети смотрят на картинку и рассказывают о ней по очереди: первый ребёнок – первое предложение, второй ребёнок – предыдущее предложение и своё, третий ребёнок -  повторяет два предыдущих  и добавляет своё. Например: «Грач – перелётная птица». – «Грач – перелётная птица. Он большой и чёрный». – «Грач – перелётная птица. Он большой и чёрный. Место их обитания называется «грачевник» и так далее.

**Игра «Кого чем угостим?»**

*Цель:*Знать, чем питаются животные и птицы.

*Игровые действия:*

Ведущий перебрасывает мяч детям и называет объект (животное, птица), а дети отвечают и возвращают мяч ведущему. Например, воробей – крошки и семечки; синица  - сало; корова – сено; кролик – морковка; кошка – мышка, молоко; белка – шишка, ягоды и так далее.



**Игра «Хорошо – плохо»**

*Цель:*Совершенствовать знания детей о явлениях живой и неживой природы, животных и растениях.

*Игровые действия:*

Воспитатель или педагог предлагает детям разные ситуации, а дети делают умозаключения, например: «Ясный солнечный день осенью – хорошо или плохо?», «В лесу пропали все волки – это хорошо или плохо?», «Каждый день идут дожди – это плохо или хорошо?», «Снежная зима – это хорошо или плохо?», «Все деревья зеленые – это хорошо или плохо?», «Много цветов в нашем саду – это плохо или хорошо?», «У бабушки в деревне есть корова – это хорошо или плохо?», «Исчезли все птицы на земле – это плохо или хорошо?» и так далее.



**Игра «Кто за кем?»**

*Цель:*Показать детям, что в природе всё связано между собой.

Продолжать воспитывать у детей бережное отношение ко всем животным.

*Игровые действия:*

Воспитатель предлагает вызванному ребёнку соединить ленточкой всех животных, которые охотятся друг за другом. Другие дети тоже помогают найти правильные картинки с животными. Можно предложить начинать игру с растения, лягушки или комара.

****

**Игра «Каждому своё место»**

*Цель:*Формировать у детей умение пользоваться схематическими изображениями обобщающих понятий.

Воспитывать самостоятельность, умение логически мыслить.

*Игровые действия:*

Педагог раздаёт по одной карточке каждому ребёнку (одного типа). Затем раздаёт каждому ребёнку поочерёдно по одной картинке. Дети, получив картинку, должны поместить её под схематическим изображением понятия, к которому подходит изображение на этой картинке. Когда все картинки разобраны, дети проверяют правильность своих действий и действий своих сверстников.

Дети должны самостоятельно проверить правильность выполнения задания и объяснить почему выполнили именно так.

**Игра «Сокол и лиса» (подвижная игра)**

*Цель:*Расширять знания детей о диком животном  и хищной птице.

Умение быстро действовать по сигналу ведущего.

*Игровые действия:*

Воспитатель предлагает детям поиграть в игру «Сокол и лиса». Показывает картинку сокола и рассказывает о том, где живёт эта птица, как ведёт себя.

Вспомнить повадки лисы.

Выбрать «сокола» и лисы по желанию детей или использовать считалки.

Остальные дети – «соколята». Сокол учит своих соколят летать. Он легко бегает в разных направлениях и одновременно производит руками летательные  движения. Стайка соколят бежит за соколом и точно повторяет его движения. В это время вдруг выскакивает из норы лиса.

Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Появление лисы определяется сигналом ведущего. Лиса ловит тех, кто не успел присесть.

**Игра «Что будет, если …?»**

*Цель:*Знать, что надо делать для того, чтобы беречь, сохранять и приумножатьприроду.

Развивать умения делать выводы и умозаключения.

*Игровые действия:*

Воспитатель задаёт ситуацию для обсуждения с детьми, из которой дети приходят к выводу, что необходимо соблюдать чувство меры и беречь природу. Например: что будет, если в реку один мальчик бросит банку из-под «колы»? А два? А три? А много мальчиков? Что будет, если в выходной из леса одна семья привезёт охапку подснежников? Две семьи? Пять? Что будет, если у одного водителя машина выбрасывает много выхлопных газов? Три машины? Половина водителей города? Что будет, если в лесу один человек включит магнитофон на полную мощность? Группа туристов? Все отдыхающие в лесу? (Аналогично – о костре, о сломанной ветке, о пойманной бабочке, о разорённом гнезде и так далее).



**Литература**

1. Белоусова Л.Е. Удивительные истории. Конспекты занятий по развитию речи с использованием элементов ТРИЗ для детей старшего дошкольного возраста / Под редакцией Б. Б. Финкельштейн. – СПб.: «ДЕТСТВО – ПРЕСС», 2002.

2. Воронкевич О.А. Добро пожаловать в экологию! Санкт-Петербург «Детство-Пресс», 2003.

3. Горькова Л. Г., Кочергина А.В., Обухова Л.А. Сценарии занятий по экологическому воспитанию дошкольников. М.:  «Вако», 2007.

4. Гин С. И. Занятия по ТРИЗ в детском саду: пособие для педагогов дошкольных учреждений М.: , 2008

5. Кондратьева Н.Н. «Мы». Программа экологического образования детей, 2004.

6. Маханёва М.Д. Экологическое развитие детей дошкольного и младшего школьного возраста. М.: Аркти, 2004.