**Выполнила:**

**Воспитатель I квалификационной категории**

**БУ ДОУ ДСОВ №4»Родничок»**

**Абрамова Ирина Ивановна**

**Методические рекомендации педагогам при ознакомлении детей с животным миром в играх и упражнениях.**

Для успешного осуществления этой деятельности необходимо, чтобы во время экологических занятий с детьми использовались все виды игр дошкольников — как с готовым содержанием и правилами, так и требующие творческих подходов.

Особое место и значение в системе экологического образования дошкольников занимают дидактические игры. Это игры, в которых процесс обучения детей осуществляется опосредованно, через различные элементы занимательного и одновременно познавательного материала, с которым взаимодействуют дети . Дидактические игры — это игры с готовым содержанием и правилами. В процессе дидактической игры дети уточняют, конкретизируют, закрепляют, расширяют, систематизируют имеющиеся у них представления о природе. Вместе с тем дидактическая игра оказывает влияние на развитие мыслительных операций дошкольников (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, сериация и пр.), развивает память и внимание. Нельзя не отметить и то, что дидактические игры способствуют становлению личностных качеств детей (способность играть вместе, договариваться в процессе игры и пр.).

В процессе экологического образования дошкольников используются следующие виды дидактических игр. Предметные игры. Это игры с использованием различных предметов природы (листья, шишки, семена, камешки и т.д.). Предметные игры рекомендуется использовать с целью уточнения и конкретизации знаний детей о качествах и свойствах объектов природы. Предметные игры учат детей обследовать, развивают сенсорику ребенка. Как пример предметных игр можно привести — «Чудесный мешочек», «Вершки и корешки», «С чьей ветки детки» и т.д. Предметные игры возможно использовать во всех возрастных группах, как в коллективных занятиях, так и индивидуальных, усложняя содержание игры в зависимости от возрастных и индивидуальных возможностей детей.

Настольно-печатные игры. Это игры типа лото, домино, разрезных картинок («Ботаническое лото», «Ягоды и фрукты», «Грибы» и пр.). Данные игры дают возможность систематизировать знания детей о растениях, животных, явлениях природы. Большое влияние они оказывают на развитие логического мышления дошкольников, развивают способность быстро, мобильно использовать имеющиеся знания в новой ситуации. Настольно-печатные игры целесообразно использовать в работе с небольшой подгруппой детей. Эффективны они и при организации индивидуальной коррекционной работы.

Словесные игры. Это игры, не требующие никакого наглядного материала. Их содержанием являются устные вопросы относительно уже имеющихся у детей представлений о мире природы. Примером словесных игр могут быть ответы на различные вопросы: «Кто летает, кто бегает, а кто прыгает?», «Когда это бывает?», «Кто живет в воде, кто летает в воздухе, кто живет на земле?» и пр. Словесные игры проводятся с целью закрепления, обобщения, систематизации имеющихся у детей представлений о мире природы. Они являются эффективным средством развития внимания, памяти, сообразительности дошкольников, хорошо развивают речь детей . Данный вид игр не требует специальных условий, его можно организовывать как в помещении, так и на прогулке.

Дидактические игры необходимо использовать как системный компонент занятий по экологическому образованию, начиная с младшей возрастной группы. На данном возрастном этапе дидактические игры используются в первую очередь в целях закрепления знаний, полученных детьми в ходе наблюдений за сезонными явлениями на прогулке, а также организованных занятий по ознакомлению с миром природы. Исходя из специфики возраста , а именно наглядно-действенного характера мышления, в младшем дошкольном возрасте целесообразнее использовать настольно-печатные игры экологического содержания:

**«Покажи отгадку»**

Цель: познакомить детей с особенностями передвижения животных по земле (т.е. Имитация движений животных). Например, при чтении загадки о кошке (Мордочка усатая, шубка полосатая, часто умывается, а с водой не знается) дети выполняют движения кошки: Наклон вперед, ладонями упереться в пол, ходьба на четырех конечностях. Затем, опускаясь на колени и на локти, выгибать и разгибать.

«Кто больше назовет волшебных слов».

Детям предлагается как можно больше назвать животных.

**«Зоологическое лото».**

**«Выбери млекопитающих животных».**

Необходимо отобрать картинки только с млекопитающими животными.

**Игровое упражнение «Как звери в лесу живут».**

Цель: научить детей определять и понимать приспособленческие признаки животных к природе в разное время года. Дети рассматривают иллюстрации с животными и отвечают на вопросы педагога (Кого видели на картинке? Кто что делает? И т.д.).

Игровое упражнение «Нарисуй животное по точкам».

Проведение с детьми различных игр и игровых упражнений обеспечивает интерес детей к предлагаемому материалу и способствует лучшему усвоению детьми представлений о многообразии животного мира.

**«Узнай и назови»**

Цель: научить детей узнавать и называть животных по отличительным особенностям внешнего вида.

Материал: карточки с изображением различных животных — собака, кошка, корова, лиса, медведь, рыба, ворона, воробей.

Игровая задача: назвать животных, изображенных на карточках.

«Что есть у животных?»

Цель: закреплять элементарные знания детей о частях тела животных.

Материал: карточки с изображением различных животных собака, кошка, корова, лиса, медведь, рыба, ворона, воробей.

Игровая задача: показать и назвать части тела животног изображенного на карточке.

**«Отгадай-ка»**

Цель: развивать у детей умение узнавать и называть предста вителей основных жизненных форм растений (деревья, травянис тые и комнатные растения) по отличительным особенностя внешнего вида.

Материал: карточки с изображением деревьев (береза, ель) травянистых растений (астра, бархатцы), комнатных растени (фикус, аспидистра).

Игровая задача: назвать растения, изображенные на кар точках.

«Одуванчик»

Цель: закреплять у детей элементарные знания о строени растений.

Материал: разрезные картинки с изображением частей одуванчика (стебель, лист, цветок).

Игровая задача: сложить из карточек одуванчик и назвать его части.

**«Времена года»**

Цель: закреплять элементарные знания детей о характерных признаках сезонов года.

Материал: большой круг с вращающейся стрелкой, разделенный на четыре сектора (каждый сектор имеет свой цвет, имитирующий определенный сезон календарного года — белый (зима), зеленый (весна), красный (лето) и желтый (осень)), картинки с изображением сезонных изменений в неживой природе.

Игровая задача: после произвольной остановки стрелки подобрать картинки, соответствующие указанному стрелкой времени года.

В средней группе дидактические игры используются в целях уточнения, закрепления, элементарной систематизации полученных детьми знаний о мире природы, а также в целях развития познавательной активности и мыслительных процессов и операций дошкольников:

**«Живое — неживое»**

Цель: формировать у детей умение ориентироваться в понятии «живое», закреплять знания о признаках живых организмов.

Материал: картинки с изображением объектов живой (растения и животные) и неживой природы.

Игровая задача: отобрать те карточки, на которых изображены живые объекты, и объяснить свой выбор.

**«Зоологическое лото»**

Цель: закреплять и совершенствовать умение детей узнавать и называть представителей основных классов животных по отличительным особенностям внешнего вида.

Материал: игровые карты с изображением разных животных, карточки с изображением представителей основных классов животных (рыбы, птицы, насекомые, звери), карточки с описанием внешних отличительных особенностей разных животных.

Игровая задача: по описанию животного подобрать карточку с его изображением и положить ее на соответствующую ячейку игровой карты.

**«Помоги Медвежонку»**

Цель: закреплять знания детей о потребностях животных как живых организмов и способах ухода за ними.

Проблемная ситуация. В гости к ребятам пришел Медвежонок. Он очень грустный, потому что не знает, как нужно ухаживать за рыбкой и птичкой, которые живут у него дома.

Игровая задача: помоги Медвежонку, расскажи, что нужно делать, чтобы рыбке и птичке жилось у Медвежонка хорошо.

**«Оживи растение»**

Цель: закреплять знания детей о строении растений (стебель, лист, цветок).'

Материал: карточки с изображением растений. На карточках имеются пустые квадратики в какой-либо части растения. Маленькие карточки с изображением отсутствующих частей растений.

Игровая задача: «оживи» растение — правильно заполни пустые квадратики.

В старшем дошкольном возрасте дидактические игры используются в основном в целях систематизации представлений о мире природы, а также для развития таких психических процессов, как внимание, память, мышление, воображение и т.д. В связи с усложнением образовательной нагрузки кардинально меняются и сами игры. Усложняется их содержание, правила, задачи, игровые действия.

**«Живое — неживое»**

Цель: систематизировать представления детей о живом организме, формировать обобщенное представление о «живом».

Материал: карточки с изображением объектов живой природы (мира растений и животных) и предметов неживой природы.

Игровая задача: отобрать те карточки, на которых изображены объекты живой природы, объяснить свой выбор.

**«Зоологическое лото»**

Цель: обобщать представления детей о различных классах животных, совершенствовать умение классифицировать животных на основе выделения существенных признаков.

Материал: игровые карты пяти цветов (синий, зеленый, красный, желтый, коричневый), карточки-картинки, на которых изображены представители основных классов животных (звери, птицы, насекомые, рыбы, земноводные).

Игровая задача: разложить карточки с изображением разных животных на соответствующие их среде обитания цветовые карты (синяя карта — рыбы, зеленая — птицы, коричневая — земноводные, красная — насекомые, желтая — звери).

**«Животные и растения родного края»**

Цель: обобщать и систематизировать представления детей о животных и растениях родного края.

Материал: карточки, на которых изображены растения и животные разных географических областей, климатических зон.

Игровая задача: отобрать те карточки, на которых изображены животные родного края, назвать их.

**«Разложи карточки»**

Цель: обобщать и систематизировать представления детей о сезонных явлениях в неживой природе и их влиянии на мир растений и животных.

Материал: четыре карты, отражающие четыре времени года, карточки-модели, отражающие характерные признаки сезонных явлений в мире живой и неживой природы.

Игровая задача: выбери карточку, на которой изображено любое время года и соответствующие модели с изображением специфичных для него изменений в мире природы.

Предметные картинки с изображением представителей животного мира.

**Правила игры:**1. Ребенок выбирает таблицу с графическими символами и объясняет, какое животное зашифровано.  
2. С помощью таблицы составляет последовательный рассказ о животном.

**Дидактическая** **игра  «Лесные жители»**

**Цель**: Учить различать и называть характерные особенности диких  животных , устанавливать связи между средой обитания и образом жизни и внешним видом животных.

**Материал**: Картинки: животных, «домиков», детенышей, продуктов питания животных.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| Схема для составления описательных рассказов о животных. | | | |

**Правила игры:**

|  |  |
| --- | --- |
| Ребенку предлагаются картинки с изображением животных. Назови животных. Где они живут? Выбери и опиши животного по схеме. Найди каждому животному детеныша. Чья семейка гуляет на поляне? (медвежья, волчья…) Подбери животным их домики. Кто где живет? Чем питаются животные? Выбери картинки. | http://www.edu.murmansk.ru/www/do/metodic/ekolog_vosp/image/6/image32.jpg |

**Дидактическая** **игра  «Картина природы»**

**Цель:**   
Расширить знания детей о живой природе, средах обитания живых организмов (вода, земля, воздух).

Материал:Объемная четырехгранная пирамида с изображением воды, земли, воздуха; съемные значки с картинками  животных ,  растений ,  птиц , рыб,  насекомых .

**Правила** **игры :** Предлагаем детям рассмотреть грани пирамиды и рассказать, какая это среда обитания. Выбрать среди значков картинки живых существ, обитающих в каждой конкретной среде, разместить их на соответствующих гранях пирамиды и объяснить свой выбор.  
Пример: «Это море. В море живут рыбы, морские млекопитающие, рачки, разные водоросли. Я выберу картинку с изображением дельфинов, поселю их в море, потому что это морские млекопитающие».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| **Суша, воздух, вода** |  | **Вода, воздух, суша** |

**Дидактическая  игра  «Лягушка – путешественница»**

**Цель:**Обобщить знания дошкольников об объектах живой и неживой природы, об их особенностях, свойствах, характерных признаках, взаимосвязях.  
**Материал:** Игровое поле, карточки с изображением объектов живой и неживой природы на различные виды обобщений (человек, домашние и дикие  животные ,  животные  севера и жарких стран,  птицы ,  насекомые ;  растения : ягоды, деревья, цветы; радуга, облака, снег, дождь…), схематические карточки - обозначения с различными признаками природных объектов и явлений (крыло - лапа, лес -дом, когти - копыта, весна – зима…), кубик, пуговицы - лягушки, фишки -  насекомые .

**1 вариант: «Лягушечьи загадки»Цель:**Учить классифицировать объекты живой и неживой природы по заданному признаку.  
**Ход** **игры :**Дети раскладывают изображения, ориентируясь на карточки - обозначения. (Например: на левой стороне игрового поля находиться карточка - обозначение «когти», на правой - «копыта». Дети работают над обобщением понятий «хищники» и «травоядные»)

**2 вариант: «Любопытная лягушка»Цель**:Выявить взаимодействие между человеком и объектами природы, между объектами живой и неживой природы.  
**Ход** **игры :** Вокруг карточки «человек» хаотично выкладываются изображения объектов живой и неживой природы. Ребенок забрасывает лягушку, выявляет положительные и отрицательные связи выпавшего объекта с человеком (Например: Корова дает человеку молоко, но может больно бодаться и т.д.). В центре вместо карточки «человек» можно поместить любую другую (например, «лиса»), тогда дети будут выявлять связи между различными природными объектами (Например: лиса может спрятаться за камнем. Лиса ищет под камнем мышку.)

**3 вариант: «Маленькие хитрости»**

**Цель:** Определить способы приспособления живых организмов к условиям окружающей среды.  
**Ход** **игры :**Используя кубик, фишки и двигаясь по направлению стрелок, ребенок называет способы приспособления живых организмов к среде обитания (Например: У бабочек длинный хоботок, чтобы добывать нектар из цветов.)

**4 вариант «Лягушка ищет друзей»**

**Цель:**Развивать ассоциативное мышление на основе выделения общих свойств и признаков объектов природы.

**Ход** **игры :** Забрасывая 2 раза пуговицу - лягушку на игровое поле, ребенок определяет связь между выпавшими объектами, ориентируясь на их общие признаки (Например: Лягушка и снег – холодные, щука и тигр – хищники…)

**5 вариант «Лягушка – болтушка»**

**Цель:**Развивать связную речь на основе использования имеющейся у детей  экологической  информации.

**Ход** **игры :** Используя кубик, фишки и двигаясь по направлению стрелок, ребенок составляет сложные предложения о выпавшем объекте (Например: Пчела - это  насекомое , которое живет в улье. Слон - это  животное , у которого есть хобот…) Играя с перевернутыми вниз изображениями карточками, ребенок может описывать выпавший объект, не называя его. Загадывать объект ребенок может используя только средства пантомимы.Во всех игровых вариантах за правильные ответы дети получают фишки с изображением жучков и червячков. Выигрывает тот, у чьей лягушки больше всего  насекомых .

**Дидактическая** **игра  «Кто дружит с деревом?»**

**Цель:**  
Закрепить представления о том, что лес – это сообщество  растений  и  животных , которые живут рядом и зависят друг от друга.

**Материал:**Панно с изображением леса. Карточки с картинками  животных ,  птиц ,  насекомых . Кубик с кружками красного, зеленого, синего и желтого цветов или мешочек с разноцветными пуговицами.

**Правила** **игры :**На столе стоит панно и разложены карточки с картинками. Дети бросают кубик. Если выпадает сторона кубика с зеленым кружком, ребенок берет карточку с изображением любого  животного , размещает ее на панно и рассказывает почему это  животное  дружит с деревом.  
Например: Это белка. Она живет на дереве в дупле, иногда сама строит гнездо. Ещё белка собирает еловые и сосновые шишки, на ветках развешивает грибы – делает запасы на зиму.Если выпадает синий цвет – выбирает  птицу ; красный цвет –  насекомое ; желтый –  птицу ,  насекомое ,  животное , которые не живут в лесу и мотивирует свой выбор.

**Дидактическая** **игра  «Березка».**

**Цель:**  
Учить детей устанавливать причинно-следственные связи и взаимозависимость явлений природы.

**Материал:** Круг диаметром 80 см на подставке. В центре круга с одной стороны - изображение веселой березки, с другой стороны - изображение грустной березки. 10 съемных деталей-символов с рисунками «друзей» березки: птичка, солнце, гриб, чистая вода, дождевой червь, божья коровка и ее личинки, почва, умеренный ветер, ребенок, поливающий березка. 10 деталей-символов «вредителей» березки: личинка майского жука, тля, гусеница, загрязненная почва, ураган, жгучее солнце, гриб-губа, жук-листоед, грязная вода (загрязненная отходами производств), ребенок, ломающий веточки дерева.

**Правила**  игры **:** предлагаем ребенку выбрать деталь-символ, соотнести с «веселой» или «грустной» березкой, объяснить, как это влияет на березку и почему.  
Пример: «Это птичка, ее надо поместить рядом с веселой березкой, потому, что птичка поедает  насекомых-вредителей , живущих в коре и под корой березки».  
«Личинка майского жука. Ее надо поместить рядом с грустной березкой, потому что, личинка живет в почве и кормится корнями деревьев. От этого деревья чахнут и погибают».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| Грустная березка |  | Веселая березка |

**Дидактическое пособие «Путешествие капельки Капы»**

**Цель:**Познакомить детей с круговоротом воды в природе.

**Материал:**Панно-схема, карточки с изображением: снежинки, дождя, сосульки, кипящего чайника; лужи, крана с водой, снежного сугроба.

**Вариант сказки:**

Дети садятся вокруг панно. Воспитатель рассказывает сказку о путешествии маленькой капельке «Капе».  
Жила – была маленькая капелька. Звали ее Капа. Вот она! (показ карточки с изображением капельки). Однажды капельке стало грустно и она решила отправиться в путешествие. В это время по небу проплывала дождевая тучка, и капелька быстро прыгнула на нее. Посидела чуть – чуть, посмотрела вокруг и внизу увидела цветочки. Они были такие яркие, такие красивые, что  
капельке обязательно захотелось к ним. Она превратилась в дождик и попала на цветочек. Капельке очень понравилось дружить с цветочками. Но Капа была очень любопытной, ей хотелось дальше путешествовать, и она решила прыгнуть в озеро. Поплавала там немножко, поиграла с рыбками, а рядом с озером росло большое – пребольшое дерево. Корни этого дерева любили пить воду из этого озера, и наша капелька вместе с водичкой по корешкам и по стволу попала на самую верхушку. Она сидела и раскачивалась и пела свою любимую песенку. Но выглянуло солнышко, и капелька превратилась в белое облачко. Вот так с тех пор и путешествует наша капелька Капа.По ходу рассказывания сказки воспитатель перемещает капельку по кругу с объекта на объект.  
• Где мы можем встретить капельку Капу? (в кране, в луже, в сугробе и т.д.) – выставляются карточки.  
• Какая может быть капелька? (жидкая, газообразная, твердая) –выставляются карточки.  
• Какая бывает вода в кране? (холодная и горячая)  
• Какую пользу приносит капелька?  
• Что будет, если капелька исчезнет?