

# настільні ігри

Автор: Болюбаш Альона Василівна

Департамент освіти  
Вінницької міської ради  
Вінницький міський методичний кабінет  
Заклад «Загальноосвітня школа I-III ступенів №15  
Вінницької міської ради»

м. Вінниця  
2016

Укладач: Болюбаш Альона Василівна, вчитель початкових класів закладу «Загальноосвітня школа I-III ступенів №15 Вінницької міської ради»

Болюбаш А.В. «Настільні ігри з природознавства для початкової школи».

Навчально-методичний посібник / Болюбаш А.В. – Вінниця: ЗШ №15, 2016. 55с.

Рецензенти:

Пастух Л.М., заступник директора з навчально-методичної роботи, вчитель-методист;

Миронюк З.К., заступник директора з навчально-методичної роботи, вчитель-методист.

Рекомендовано науково - методичною радою закладу «Загальноосвітня школа I-III ступенів №15 Вінницької міської ради»

(Протокол № 4 від 04.02.2016р.)

У запропонованому посібнику представлено настільні ігри з природознавства для учнів початкової школи, які допоможуть педагогам реалізувати навчальну мету уроку значно швидше й міцніше, ніж будь-який інший педагогічний засіб, запобігаючи психологічному перевантаженню дитини. Упорядковані й напрацьовані матеріали пропонується використовувати при поточному та підсумковому контролі для самостійної роботи учнів на уроці.

ЗМІСТ

Вступ.....4-5

Розділ I

Теоретичні та психолого-педагогічні основи застосування ігор у процесі вивчення природознавства .....6-8

Розділ II

Методика застосування ігор на уроках природознавства.....9-12

Розділ III

Значення природознавчих ігор в розвитку учнів.....13-14

Розділ IV

Настільні ігри з природознавства .....15-52

Висновки .....53-54

Список використаних джерел.....55

ВСТУП

Здавна початкова школа була важливою ланкою в освіті й вихованні молодого покоління. У дошкільному дитинстві основним видом діяльності дітей була гра, яка надавала їм великі можливості для спілкування. З приходом у школу міняється їх діяльність: ведучою стає навчальна. Проте не повинно бути різкої межі в діяльності дитини при переході в школу.

Навчальна діяльність повинна «виростати» з ігрової. Тому й на етапі шкільного навчання гра повинна займати певне місце.

Гра - самостійна діяльність, у якій діти вперше починають спілкуватися з однолітками: їх об'єднують спільна мета, спільні зусилля для її досягнення, спільні інтереси та переживання. Гра є «експериментальним майданчиком» особистості, дозволяє почувати себе вільним від будь-яких обмежень (стереотипів, шаблонів мислення і звичних варіантів розв'язання проблеми).

Гра виховує почуття відповідальності, бажання бути в колективі. Граючись, учні вчитимуться порівнювати, узагальнювати, класифікувати, робити висновки самостійно, обґрунтовувати їх. Якщо спочатку учень першого класу цікавиться лише грою, то дуже швидко його вже цікавитиме пов'язаний з нею матеріал, в нього виникне потреба вивчити, зрозуміти, запам'ятати цей матеріал, тобто він почне готуватися до участі в грі. Саме дидактична гра дає змогу легко привернути увагу й тривалий час підтримувати в учнів інтерес до тих важливих і складних предметів, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається.

Дидактична гра є формою відтворення наочного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем відносин. У дидактичних іграх, створених педагогікою, ігрова діяльність спеціально планується і пристосовується для навчальних цілей.

Щоб ігрова діяльність на уроці проходила ефективно і давала бажані результати, необхідно нею керувати, забезпечивши виконання таких вимог:

- ігри мають відповідати навчальній програмі;
- ігрові завдання мають бути не надто легкими, проте й не дуже складними;
- відповідність гри віковим особливостям учнів;
- правила гри прості й чітко сформульовані;
- дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати;
- справедливий підсумок уроку;
- різноманітність ігор;
- залучення до ігор учнів усього класу;
- не допускати приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінки за поразку у грі, глузування);
- гра на уроці не повинна проходити стихійно.

В.А. Сухомлинський ратував за те, щоб дивний світ природи, гри, музики, казки, який оточував дитину до школи, не закрили перед нею дверима класу. Дитина тільки тоді щиро полюбить школу, клас, коли учитель збереже для неї ті радощі, які вона мала раніше. Одним із засобів збереження цієї радості є гра, яка не перестає впливати на розвиток дитини і в навчальному процесі школи.

Використання ігор допомагає активізувати діяльність дитини, розвиває пізнавальну активність, спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, підтримує інтерес до того, що вивчається, розвиває творчу уяву, образне мислення, знімає втому в дітей, оскільки гра робить процес навчання цікавим для дитини.

У зв'язку з цим мною поставлена мета розробити посібник з навчальними іграми для уроків природознавства.

Вивчення практики роботи школи показало, що вчителі позитивно відносяться до застосування на уроках гри як засобу цікавості, але відчують їх гостру нестачу. Таким чином, мною виявлено протиріччя між великою значущістю гри в розвитку дитини, потребою практики в наявності матеріалів з підтримкою ігор і методикою їх застосування на уроках із різних предметів, у тому числі і з природознавства. Цим підтверджується актуальність створення даної роботи. Посібник стане доцільним у використанні учителями під час їх практичної діяльності на уроках природознавства.

Розділ I

Теоретичні та психолого-педагогічні основи застосування ігор у процесі вивчення природознавства

Проблема цікавості навчання бере свій початок від Я.А. Коменського. Не вводячи цього терміну, він писав, що освіта повинна збуджувати «інтерес до знання і полювання до вчення». Збуджувати інтерес до навчання можна різними способами.

Велику увагу грі як засобу розвитку дитини приділив А.С. Макаренко. На його думку, гра - це важливий виховний чинник у процесі становлення особистості. Гра - не лише забава, веселе проведення часу. Вона завжди вимагає діяльності дитини, а тому є своєрідною підготовкою до праці, школою, що виробляє навички спілкування, винахідливість, витримку, кмітливість. Ігри тільки здаються чимось необов'язковим в житті майбутнього громадянина, насправді ж вимагають максимальної енергії, розуму, самостійності, стаючи іноді достовірно напруженою працею, що веде через зусилля до задоволення. «Гра має важливе значення в житті дитини, - писав А.С. Макаренко. - Яка дитина в грі, такою багато в чому буде і в роботі, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається передусім у грі».

А.С. Макаренко вважав, що «дитячий колектив, що не грає, не буде справжнім дитячим колективом. Гра повинна полягати не лише в тому, що хлопчик бігає по майданчику і грає у футбол, а в тому, що кожну хвилину свого життя він наближається до якоїсь сходинки уяви, фантазії. Уява розвивається тільки в колективі, що обов'язково грає. І я, як педагог, повинен з ним трішки грати».

Виходячи із слів великого педагога, можна зробити висновок про те, що гра для дитини потрібна, тому що саме в ній отримують своє становлення і розвиток основні життєво необхідні психічні процеси і властивості.

В той же час гра - дуже близька і звична для дитини діяльність, в якій малюк почуває себе комфортно і розкуто. І це дає величезну перевагу педагогам. За твердженням А.С. Макаренка, гру необхідно включати в педагогічний процес, гра є одним із шляхів розвитку особистості дитини.

Кожен період життя і розвитку дитини характеризується певним провідним видом діяльності.

Немов Р.С. виділяє 4 основні види діяльності, характерні для дитини молодшого шкільного віку, - навчання, спілкування, праця і гра - виконують специфічні функції в розвитку.

Навчання сприяє надбанню знань, умінь і навичок. Спілкування покращує обмін інформацією, удосконалює комунікативну структуру інтелекту, вчить правильно сприймати, розуміти і оцінювати інших людей. Праця покращує ручні рухи, зміцнює практичне, просторове і образне мислення. Гра удосконалює предметну діяльність, логіку і прийоми мислення, формує і розвиває уміння і навички ділової взаємодії з людьми. Без активної участі дитини в будь-якому з цих видів діяльності її психічний розвиток був би одностороннім і неповним.

Гра є засобом пізнання дитиною дійсності. Відомий дитячий психолог Ельконін Д.Б. підкреслював соціальну природу гри. Він проаналізував структуру розгорнутої сюжетно-ролевої гри, виділив одиницю гри - роль, яку бере на себе дитина. З роллю пов'язані ігрові дії. Це - дії зі значеннями, вони носять образотворчий характер. Інший компонент гри - правила. Завдяки ним, виникає нова форма задоволення дитини - радість від того, що вона діє так, як вимагають правила.

Змістом розвиненої форми рольової гри є не предмет і його вживання, а стосунки між людьми; змістом ігор молодших школярів є підпорядкування правилам відповідно до поставленої мети. Результатом гри є глибші уявлення про життя і діяльність дорослих людей.

Таким чином, гра - це діяльність по орієнтації в сенсах людської діяльності. В цілому гра розглядається як:

- особливе відношення особи до навколишнього світу,
- особлива діяльність дитини, яка змінюється і розгортається як його суб'єктивна діяльність,
- соціально заданий дитині і засвоєний нею вид діяльності (чи відношення до світу),
- особливий зміст засвоєння,
- діяльність, у ході якої відбувається розвиток психіки дитини,
- соціально-педагогічна форма організації дитячого життя і «дитячого суспільства».

Гра - це складне соціально-психологічне явище. Будучи провідною діяльністю дошкільного періоду, вона забезпечує істотні новоутворення у фізичній, психічній і особовій сферах, дає ефект загального психічного розвитку. У грі дитина вчиться управляти собою.

На початок молодшого шкільного віку ігрова діяльність не втрачає своєї ролі, але зміст і спрямованість гри міняється. У цей час велике місце починають займати ігри з правилами і дидактичні ігри. У них дитина вчиться підпорядковувати свою поведінку правилам, формуються її рухи, увага, уміння зосередитися, тобто розвиваються здібності, які особливо важливі для успішного навчання в школі.

В ігровій діяльності дитина пізнає світ через його сприйняття. Саме гра включає в цей процес усі органи чуття.

## Роздл II

Методика застосування ігор на уроках природознавства

Що ж таке гра? За визначенням педагогічної енциклопедії, гра - «це один з видів діяльності людини». Це визначення безперечне і загальноприйняте.

Ігри, що застосовуються на уроках природознавства, багатогранні й різноманітні. Це вимагає їх класифікації. Можна виділити п'ять основних груп:

- настільні ігри;
- дидактичні ігри;
- рухливі ігри;
- ділові ігри;
- інтелектуальні ігри.

Настільні ігри: ребуси, кросворди, чайнворди і так далі. Особливість настільної гри - наявність ігрового правила, в якому внутрішньо знаходиться ігрове завдання. Рішення ігрової задачі робить гру такою, що прагне до певного результату. Найважливішою рисою настільної гри є цікавість, тому діти з задоволенням беруть у них участь. Настільна гра розвиває увагу, кмітливість і спостережливість. У них присутній елемент змагання (хто швидший, хто більше назве, хто правильніше і так далі). У результаті діти вчаться швидко і логічно міркувати. Настільна гра - один із засобів розвитку здібностей учнів, розширення їх кругозору. Настільні ігри проводять як індивідуально, так і в ході групової, колективної роботи. Вони дають можливість диференційовано підійти до оцінки знань і здібностей учнів. Як матеріал для настільних ігор використовують щільний папір, картон, ілюстрації, дитячі кубики і т. д. Кросворди й ребуси, як різновид настільних ігор, можуть бути виконані на шкільній дошці, листі ватману або на окремих картках, що служать роздатковим матеріалом. Їх можна використовувати на інтегрованих уроках, узагальнювальних, перевірки знань. Важливим засобом активізації пізнавальної діяльності молодших школярів, розвитку їх самостійності і мислення є дидактичні ігри. Ці ігри проводяться під час прогулянок, екскурсій і на уроці для узагальнення знань про конкретні об'єкти і явища природи, формування конкретних елементарних понять про природу.

Проведення дидактичної гри має деякі особливості. Передусім це стосується темпу гри. Уповільнений або надмірно швидкий темп знижує інтерес до гри, швидко стомлює дітей. Словесна дидактична гра, що супроводжується подачею м'яча від учителя до дитини, дуже подобається дітям. Учитель, кидаючи м'яч, ставить питання, у дитини має бути готова відповідь на поставлене питання. Вона має бути короткою, що прискорює темп, скорочує очікування дітей, що бажають взяти участь в грі.

Напружена розумова діяльність, довільність уваги швидко стомлюють дітей. Тому тривалість словесних дидактичних ігор має бути 8-10 хвилин, але і в цей час потрібні паузи, які знімають у дітей розумову напругу.

При проведенні словесних ігор діти стоять півколом, учитель навпроти них. Перед проведенням гри учитель пояснює правила: відповідає той, кому кинутий м'яч, треба відповісти і одночасно кинути м'яч назад, не можна упускати чи затримувати м'яч.

Топографічний диктант. Під диктування вчителя учні в зошиті, а дехто з них - на класній дошці викреслюють план шляху (текст складає учитель, використовуючи вивчені умовні знаки плану).

Топографічний лист. За завданням учителя учні записують складений ними спільно текст, в якому характеризують різні ділянки навколишньої місцевості, і замість об'єктів (болото, яр і так далі) у відповідних місцях листа малюють умовні топографічні знаки.

Визначення природних зон за ілюстраціями. За завданням учителя учні підбирають ілюстрації, листівки по природних зонах, коротко характеризують рослинний і тваринний світ.

Опис читають на уроці і визначають, яка це природна зона.

Сучасна практика навчання і виховання дітей молодшого шкільного віку має в розпорядженні досить різноманітний ігровий матеріал, що заповнює дозвілля дітей і спрямований на переключення дитини від одного виду діяльності до іншого. Проте учителі відчують нестачу методичного матеріалу по рухливих іграх. Проведення рухливих мовних ігор не вимагає спеціальної підготовки. Їх можна проводити як в закритому приміщенні, так і на відкритому майданчику.

Перед розучуванням гри педагог зачитує дітям вірш, пояснює значення деяких слів. Ігри не вимагають складного оформлення. Можна використовувати лише деталі костюмів.

Сюжетна гра. Учні виконують певні ролі, програють певний сценарій, діалог. Наприклад, діалог від імені тварин і рослин. Такі діалоги можна легко знайти в книгах В. Біанкі, Е. Чарушина. Сюжетна гра не займає багато часу, діти з цікавістю і увагою стежать і беруть участь в ній. Форма гри може бути масовою. Наприклад, при вивченні теми «Корисні копалини», учні виступають в ролі геологів, які подорожують по рідному краю і відкривають різні корисні копалини. Треба назвати їх властивості, застосування, умовний знак, показати на карті родовище цієї корисної копалини.

Можна використовувати ігри екологічного характеру, коли діти виступають в ролі екологів, директорів підприємств, вирішуючих екологічні проблеми. Такі ігри сприяють поглибленню, закріпленню навчального матеріалу, дозволяють встановити взаємозв'язки в природі.

Активізація учнів досягається цікавим сюжетом гри, особистою участю дітей.

Часто в урок природознавства вводять ділову гру. Прикладом таких являються ігри-подорожі. Вони, як і сюжетні ігри, сприяють поглибленню, закріпленню учбового матеріалу, дозволяють встановлювати взаємозв'язки в природі. Активізація учнів так само досягається цікавим сюжетом гри, особистою участю дітей, їх усними повідомленнями, переживаннями.

Наприклад, при вивченні й знайомстві з великими річками учневі можна запропонувати такі ситуації:

1) Один з вас капітан, інший - штурман. Потрібно вибрати маршрут плавання по Дніпру, поставити мету експедиції, розповісти про природу тих місць, де ви побували.

2) Уявіть, що ви під час збору грибів в лісовій смузі заблукали. Проте пам'ятаєте, що потрібно йти на північ. Компаса у вас немає, небо покрите хмарами. На шляху ви зустріли мурашник. Чи не підкаже він, як знайти напрям на північ?

Ділова гра розвиває у дітей фантазію, але фантазію реальну, засновану на отриманих знаннях, учить міркувати, порівнювати, доводити, розповідати.

Ще більшу активність в учнів можна спостерігати при використанні спеціальних

інтелектуальних ігор, які по своєму механізму вимагають від учнів активної пізнавальної діяльності. Класичні приклади таких ігор широко відомі: шашки, шахи тощо. До цієї категорії відносяться і так звані завдання «на кмітливість» - шаради, головоломки, що викликають великий інтерес. Інтерес визначається виключно потребою людського розуму у вправі. Інтерес гри зазвичай містить у собі проблему, цим і пояснюється їх привабливість для учнів. До них можна віднести широко відомі завдання-загадки.

Відгадування загадок молодшими школярами можна розглядати як процес творчий, а саму загадку - як творче завдання. Цілеспрямований розвиток інтелектуальних здібностей дітей до творчості пропонує знання педагогом механізмів побудови загадок, оскільки характер розумових операцій, які належить зробити учню, визначається типом побудови логічного завдання, способом шифрування загадкового предмета, явища в ній.

Крім того, усі ігри можна розділити на 2 великих групи:

1. Ігри, що розробляються учителем. Деякі учителі вносять елемент гри до опорних сигналів, графічних конспектів. Після розробки гри учитель пропонує її дітям. На цьому етапі від учителя вимагається терпіння, такт, уміле керівництво грою.

2. Ігри, складені учнями під керівництвом учителя. При цьому проявляється велика творча активність. Створення ігор має велике виховне значення, оскільки в ході роботи учні повинні виявити творчість, працьовитість, винахідливість.

### Розділ III

Значення природознавчих ігор в розвитку учнів

У теорії і практиці застосуванню ігор - цій формі організації діяльності дітей у навчальному процесі - надається велике значення. Передусім гра для дитини - важливе джерело інформації про навколишній світ.

Крім того, гра, оскільки це породження діяльності, за допомогою якої дитина намагається перетворити дійсність, змінити світ, допомагає формуванню і виявленню потреби дитини впливати на навколишній світ, стати суб'єктом, «господарем» своєї діяльності. Вирішення якогось певного завдання в грі пов'язане з розумовою напругою, з подоланням труднощів, що привчає дитину до розумової праці. Одночасно розвивається логічне мислення. У грі діти вчаться спостерігати, порівнювати, класифікувати предмети за тими або іншими ознаками; тренувати пам'ять, увагу; проявляти кмітливість, винахідливість, а головне - знаходять інтерес до навчальної діяльності.

При проведенні ігор варто зазначити:

- дитина, що пройшла в шкільному дитинстві через ігри, більш підготовлена до творчої діяльності;
- гра, її форма має бути доступна дітям за змістом, відповідати їх рівню розвитку;
- яскрава наочність сприяє проведенню гри;
- ігровий і цікавий матеріал має бути різноманітний, тісно пов'язаний з матеріалом, що вивчається.

Ігри розвиваючого характеру ефективні як у навчальній, так і в позаурочній діяльності в початковій школі. У грі дитина розкриває себе і робить перші кроки до встановлення взаємин з педагогом і однолітками; закріплює норми спілкування в колективі; граючи, дитина вступає у світ людських дій і стосунків, набуває необхідні знання, уміння і навички. Гру можна вважати такою, що виконує свої функції на уроці у тому випадку, якщо вона забезпечує:

не лише освоєння дитиною конкретних учбових умінь, але і виховання у школяра уміння вчитися;

усвідомлення школярем своїх занять в класі не як гри в школу, а як навчання; дитина повинна свідомо прийти до навчальної орієнтації на опанування способів навчальних дій. Розуміючи, які функції повинна виконувати гра в шкільному навчанні, учитель може перевірити, чи вдало він використовував гру на уроці в тому або іншому конкретному

випадку.

Гра сприяє вільному розвитку особистості дитини в цілому, збагачує її внутрішній світ, визначає напрям її інтересів.

Неоцінима роль ігор в сенсорному розвитку учнів. Вони сприяють розвитку спостережливості, творчих здібностей, винахідливості, самоствердження, наполегливості, прагнення до успіху. Особлива роль ігор полягає в можливості безболісного переходу дитини з ігрової в навчальну діяльність, що і є провідним завданням початкового етапу навчання.

Цікавість взагалі і гри зокрема дає учителеві можливість не лише по-новому піднести наукові знання, але і значно розширити засоби для формування і розвитку уявлень та понять учнів про ті або інші природні явища, розвитку в учнів інтересу до вивчення природознавства. Вона дає можливість дітям у захоплюючій, яскравій, ігровій формі засвоювати новий матеріал, збагачувати раніше отримані знання. Уроки із застосуванням ігор стають радісними, захоплюють учнів, підштовхують до пошукової діяльності, створюють проблемну ситуацію, спонукають знайти самостійне рішення. Систематичне включення цікавого матеріалу в уроки, допомагає не лише збагатити, урізноманітнити навчально-виховний процес, але й примушує дітей по-іншому сприймати навколишній світ. Це погляд допитливої, шукаючої особистості-аматора, охоронця природи.

Розробка, організація і проведення ігор учителем удосконалюють його професійні якості. У процесі розробки і проведення гри, педагог набуває додатковий запас нових знань; уміння планувати передбачувані в грі дії.

#### Розділ IV

##### Настільні ігри з природознавства

###### «Де що росте?»

Дидактична мета: закріплювати знання дітей про рослини, їх зовнішній вигляд, місце вирощування.

Зміст: діти об'єднуються у 5 груп: «сад», «город», «поле», «ліс», «квітник». Потім кожній групі дають комплект малюнків із зображенням рослин. За командою вихователя кожна група відбирає, що росте на ній. Виграє група, яка впоралася найшвидше.

Методична вказка: гру можна проводити не лише в класній кімнаті, а й на прогулянці. Діти так само об'єднуються у групи. Кожна повинна назвати своїх «жителів». Виграє група, яка назвала більше рослин.

###### «Хто де живе?»

Дидактична мета: закріплювати та поглиблювати знання про тварин, їх зовнішній вигляд, а також місце проживання.

Зміст: діти об'єднуються у 4 команди - «Ліс», «Водойма», «Свійські тварини», «Птахоферма». Потім кожній підгрупі пропонують комплект малюнків із зображенням тварин. За командою вихователя учні відбирають малюнки із зображенням «своїх» тварин (наприклад, група «ліс» вибирає лисицю, вовка, ведмедя, зайця і т. ін.); «водойма» - качку, лебедя, жабу, рибу і т. ін.). Виграє та група, яка впоралася із завданням першою.

Методична вказка: гру можна проводити не лише в класній кімнаті, а й на прогулянці. Діти об'єднуються в підгрупи («ліс», «водойма» і т. ін.). Потім за командою вихователя за певний проміжок часу називає «своїх» мешканців. Виграє та група, яка назвала більшу кількість тварин.

###### «Хто це?»

Дидактична мета: закріплювати знання дітей про тварин та їх поведки.

Зміст: учні по черзі беруть малюнки у ведучого, але так, щоб діти не бачили, що там

намальовано. Той, хто витягнув малюнок, імітує голос і рухи зображеної на ньому тварини, а решта- відгадують, що це за тварина.

«Упізнай тварину»

Дидактична мета: розвивати вміння порівнювати, зіставляти, пізнавати ціле за частинами; закріплювати знання про властивості тварин.

Зміст: вихователь описує тварину, а діти повинні за описом назвати її. Виграє той, хто першим відгадає.

Методична вказівка: до опису можна залучати дітей. Виграє той, хто дасть більше правильних описів.

«Малята»

Дидактична мета: розширити знання учнів про диких тварин (лисиця, заєць, ведмідь, білка, їжак) та їх поведки. Закріпити вміння правильно називати частини тіла тварин, виділяти істотні ознаки поняття «звірі».

Унаочнення: картки із зображенням дорослих тварин та їх малят.

Хід гри: клас поділяється на дві групи. Одна група отримує картки із зображенням дорослих тварин, інша— малят. «Малята» мають знайти своїх «батьків», потім описати зовнішній вигляд дорослого звіра. «Батьки» мають розповісти про спосіб живлення, окремі поведки та як вони піклуються про своїх малят.

« Хто де живе?»

Дидактична мета: продовжити формувати поняття про тварин диких та свійських, місце їх проживання та пристосування до умов існування.

Унаочнення: ілюстративний матеріал різних типів середовища існування тварин, картки із зображенням диких і свійських тварин.

Хід гри: учням роздаються картки із зображенням домашнього подвір'я, лісу, луків, водойми. На столі викладають зображенням вниз малі картки, на яких зображені тварини. Школярі добирають тварин відповідно до середовища існування. Називають тварину, розповідають про її пристосування до умов існування, визначають, до якого класу належить тварина (звірі, птахи, комахи, риби, земноводні, плазуни).

«Дітки на гілці»

Дидактична мета: закріплювати знання дітей про плоди рослин.

Зміст: вчитель описує плід фруктового дерева, його зовнішній вигляд, смакові якості.

Відгадайте, які це дітки і з якої гілки? Виграє той, хто першим правильно назве плід і дерево, на якому він росте.

Методична вказівка: після декількаразового повторення можна запропонувати дітям самим придумати опис плода і загадати товаришам. Можна провести аналогічну гру із описом овочів.

«Хто завітає до ведмедя на гостину?»

Дидактична мета: закріплювати знання дітей про тварин, зокрема про те, що вони їдять.

Зміст: на набірному полотні вихователь викладає предметні малюнки із зображенням моркви, гриба, горішка, насіння і т. ін. Ігрова ситуація: «ведмедик» чекає на гостей і приготував для них гостинці. Учні повинні відгадати, на кого чекає «ведмідь».

«Збирання врожаю»

Дидактична мета: формувати узагальнене уявлення про овочі та фрукти.

Зміст: гру проводять на прогулянці. Діти об'єднуються у дві групи — «овочі» і «фрукти».

Відповідно кожна дитина — це якийсь «овоч» або «фрукт» (діти отримують картку з певним овочем чи фруктом), обирають «садівника». Креслять два великих кола. Один — «город», другий — «сад». Усі діти стоять довільно.

Садівник - Зберу я овочі в городі й фрукти в саду, добре і сито зиму проведу! Після слова «проведу» всі діти намагаються потрапити у своє коло і втекти від «садівника». Він ловить



дітей, які перебувають поза колом. Ті, кого піймав «садівник», і ті, хто забіг не у своє коло, дають фанти. Гру повторюють декілька разів. Потім ті, хто програли, виконують завдання у фанти: розповідають усе, що знають про овоч чи фрукт, який зображували.

«Три однакових листка»

Гру проводять восени після екскурсії. Для гри необхідні натуральні об'єкти чи предметні малюнки. Учитель демонструє дітям листочок дерева, куща. Дітям слід знайти по три подібних листочки. Перемагає той, хто виконає завдання першим.

«Знайди пару»

Учнів поділяють на дві команди: одній роздають листя, іншій - плоди. За сигналом учителя учні стають парами таким чином, щоб листя відповідало плодам. Правильно зіставлена пара проходить крізь «чарівну браму» (двоє учнів піднімають догори зчеплені руки). Якщо завдання виконано неправильно, «брама» зачиняється.

«Допоможіть кожному потрапити додому»

Дидактичне завдання: грає двоє дітей чи дві команди. Вони отримують картинки з зображенням тварин та їх житлом. За сигналом потрібно правильно розкласти картинку тварини і напроти його будиночок. Хто перший правильно це зробить, той і переможець.

Обладнання: Два комплекти малюнків.

барліг - ведмідь; жаба - вода; риба - акваріум; птах - гніздо; собака - будка; білка - дупло; шпак - шпаківня; нора - миша; бджола - вулик;

«Відгадай за запахом»

Дидактичне завдання: заздалегідь готуються невеличкі лікарські рослини, які мають своєрідний запах (м'ята, ромашка, полин, звіробій, деревій, меліса, липа, чебрець материнка та ін.). Учасникам гри зав'язують очі й пропонують назвати рослину, понюхавши її.

«Жива й нежива природа»

Ви вже знаєте, що вся природа поділяється на живу і неживу. Пограємо в гру. Я називатиму предмети природи, а ви відповідайте сигнальними картками: "Ж" чи "Н".

Приклад: Джміль, земля, місяць, метелик, горобець, глина, кролик, пісок, лелека, цибуля...

«Хрестики-нулики»

За правильну відповідь постав хрестик, за неправильну — нулик.

Склади павутинку «Де зустрічається вода?»

Склади павутинку «Властивості повітря»

Створи павутинку «Організм людини»

«Знайди корм»

Дидактична мета: розвивати уявлення про ознаки пристосування тварин до добування корму в природі; виробляти вміння розрізняти ознаки пристосування окремих тварин до добування корму.

Умови гри: для кожної тварини обері ознаки, завдяки яким вони добувають собі корм.

«Знайди дерево»

Дидактична мета: закріплювати знання дітей про зовнішній вид і назву дерев.

Умови гри: вчитель роздає дітям картки з малюнками дерев та загадками, а діти мають їх поєднати парами і назвати дерево. Виграє той, хто правильно визначив дерево.

«Літає, повзає, плаває, скаче, бігає»

Дидактична мета: закріплювати знання про способи пересування тварин; розвивати увагу,

швидкість реакції.

Умови гри: на дошці прикріплені способи пересування тварин (повзає, скаче, бігає, плаває).

Вчитель дає дитині картинку із зображенням тварини, а дитина називає спосіб її пересування (наприклад: вуж (повзає), жаба (скаче), заєць (бігає), кит (плаває)).

«Відгадай правило»

Дидактичне завдання: закріпити вміння дітей співвідносити зображені на малюнках вчинки із відомими їм правилами.

Унаочнення: малюнки до таких правил.

1. Не зривай квіти.
2. Не лови бабок, метеликів.
3. Не ламай гілки дерев, кущів.
4. Не руйнуй мурашників.
5. Не чіпай пташиних гнізд.

«З якої квітки бджілка зібрала мед?»

Дидактичне завдання: грає довільна кількість дітей. Кожен отримує «бджілку з відерцем», на якому написана літера. За сигналом потрібно правильно посадити бджілку на квітку, з якої вона збере мед, тобто на квітку, назва якої розпочинається з цієї літери.

Унаочнення: картинки бджілок та квітів.

« Якими звуками розрізняємо цих тварин?»

Дидактичне завдання: на дошці виставлено картинки із зображенням сови, півня, корови, собаки, ворони, вужа, лева, жаби, свині і т.д.

Вчитель називає: каркає, кукурікає, шипить, гавкає, гарчить, реве, мукає, кумкає, ухає, рохкає. Відповідно із сказаним дитина, яка знає, бере картинку і показує дітям із звуком цієї тварини.

Кросворд «Явища природи»

б у р я б у р я  
в е с е л к а в е с е л к а  
х м а р и х м а р и  
444444 д о щ д о щ  
55 т у м а н т у м а н  
п а м о р О з ь п а м о р о з ь  
в і т е р в і т е р  
б л и с к а в К а б л и с к а в к а  
г р і м г р і м  
р о с а р о с а  
г р а д г р а д  
х у р т о в и н а х у р т о в и н а

1. Не звір, а виє. (Буря)
2. Хтось у лузі біля річки  
Погубив барвисті стрічки.  
Дощик вгледів, підібрав,  
Небеса підперезав. (Веселка)
3. З небокраю, з-за діброви  
Вийшли кралі чорноброві.  
Принесли водиці жбан,  
Полили великий лан. (Хмари)
4. У річці купався, у хмарці ховався  
Від блискавки-грому полинув додому.

На землю спустився – на сто крапель розбився. (Дощ)

5. Йшов хлопчина через ліс,  
Молоко в цеберку ніс.  
Хлюпнув трішки молока,  
Зникли поле, ліс, ріка. (Туман)  
Рано-вранці увесь світ  
Вбрався в білий оксамит.  
А як вітер нападе –  
Оксамит цей пропаде.

(Паморозь, іній)

7. Літає часто він довкола,  
Дерев чимало поламав,  
Але ніхто, ніде й ніколи  
Його не бачив, не тримав. (Вітер)

8,9. Жили братик і сестриця.  
Люди бачили дівицю,  
А про брата тільки чули  
Хто ці незнайомці були? (Грім і блискавка)

10. В лузі вдосвіта Галинка  
Погубила намистинки.

Сонце встало – позбирало  
Та Галинці не віддало. (Роса).

11. Що за диво? – із хмаринки  
Вниз спадають горошинки. (Град)

12. Без рук, без ніг, а по полю гасає. (Хуртовина)

Кросворд «Квіти весни»

к в і т к а к в і т к а  
к о н в а л і я к о н в а л і ї  
ф і а л к а ф і а л к а  
р я с т р я с т  
н а р ц и с н а р ц и с  
б а р в і н о к б а р в і н о к  
в е с н а в е с н а  
п р о л і с о к п р о л і с о к  
т ю л ь п а н т ю л ь п а н  
п і д с н і ж н и к п і д с н і ж н и к

1. Навесні вона в теплі

Проростає з-під землі.

Має запах, має вроду,

І дарує насолоду. (Квітка)

2. Дзвіночки в лісі ніжні-ніжні,

Немов сніжинки білосніжні.

В зеленім листі спочивають,

П'янкий весняний запах мають. (Конвалії)

3. Має гарні жовті вічка

Й фіолетову спідничку.

Запах ніжний і духмяний

Наповняє ліс весняний.

(Фіалка)

4. Я на інших геть не схожий:

Кучерявий та пригожий.

Постелю під голе віття

Фіолетові суцвіття. (Ряст)

5. Я - дуже ніжна квітка,

Струнка, як кипарис.

Чудовий маю запах, а звать мене ... (Нарцис)

6. Лист зелений і міцний,

Сніг для нього не страшний,

А коли весну стрічає,

Сині очі розкриває. (Барвінок)

7. Де вона проходить, -

Там травиця сходить,

Квіти розцвітають,

Солов'ї співають. (Весна)

8. Навесні я зацвітаю

Синім цвітом серед гаю.

Відгадайте, що за квітка,

Бо мене не стане влітку. (Пролісок)

9. На квітник погляньте, діти,

Там козак стоїть між квітів.

Весь червоний - гордий пан,

Не козак це, а ... (Тюльпан)

10. З-під снігу з'явився ,

Прокинувся од сну,

Усіх запросив

стрічати весну. (Підсніжник)

Кросворд «Квіти літа»

м а к м а к

в о л о ш К и в о л о ш к и

д з в і н о ч о К д з в і н о ч к и

к в і т и к в і т и

п і в н и к и п і в н и к и

к у л ь б а Б а к у л ь б а б а

л і л е я л і л е я

т р о н Д а т р о я н д а

р о м а ш к а

р о м а ш к а

1. Запалали в чистім полі

Квіти гарні, всі червоні.

То палає влітку так

Польовий червоний ... (Мак)

2. Сині зірочки пухнасті,

Виглядають з жита,

Мов веселі оченята,

Як їх не любити? (Волошки)

3. Хто з вас, діти, нас не знає?

Ми у лісі проживаєм,  
Дзвоном сонце зустрічаєм,  
Маєм гарні сині очки,  
Називаємось ... (Дзвіночки)

4. Яскраві пелюстки  
І запах пречудовий.  
І хочеться усім  
Побачити їх знову. (Квіти)  
5. Барвистими стрічками  
Знов квіти зацвіли.  
Відгадайте, хто вони? (Півники)  
6. Сонечко в траві зійшло,  
Усміхнулось, розцвіло,  
Потім стало біле-біле  
І за вітром полетіло. (Кульбаба)

7. Одяглась у біле плаття,  
Примостилась на лататті,  
Задивилася у воду  
На свою дівочу вроду. (Лілея)  
8. Що за квіточка пахуча:  
І червона і колюча? (Троянда)  
9. Неначе сонце, серединка,  
Пелюстків біла хустинка.  
Знає бджілка і мурашка,  
Що звуть квіточку... (Ромашка)

Кросворд «Дари полів»

к у к у р у д з А

к в а с О л я

м о р к В а

ч а с н и к

к а п У с т а

к а р т о П л я

ц и б у л Я

б і Б

к а в У н

к у к у р у д з А

к в а с О л я

м о р к В а

ч а с н и к

к а п У с т а

к а р т о П л я

ц и б у л Я

б і Б

к а в У н

1. На городі молода  
пишні коси розпліта,  
у зеленії хустинки

золоті хова зернинки.

(Кукурудза)

2. Без рук, без ніг,

а в'ється на батіг. (Квасоля)

3. Сидить дівчина в коморі,

а коса її надворі. (Морква)

4. Що то за голова,

що лиш зуби і борода. (Часник)

5. У нашої Іванки на вибір одяганки: і свитини й сорочки. Як почне усі знімати, можна гору наскладати. (Капуста)

6. І печуть, і варять мене,

і хвалять, і їдять мене,

бо я добра. (Картопля)

7. Сидить Марушка

в семи кожухах.

Хто її роздягає, той сльози проливає. (Цибуля)

8. Він схожий на квасолю – поживний та смачний, красується на полі: вгадайте, хто такий. (Біб)

9. Круглий, як сонце,

смугастий, бокарий,

дуже солодкий

і трішки хвостатий. (Кавун)

Кросворд «Дари садів»

с а д

а б р и к о с

ч е р е ш н я

к в і т и

а г р у с

в и н о г р а д

с м о р о д и н а

г о р і х

в и ш н і

с а д

а б р и к о с

ч е р е ш н я

к в і т и

а г р у с

в и н о г р а д

с м о р о д и н а

г о р і х

в и ш н і

1. Тут всі ростуть

Як кажуть, душа в душу:

Малина, абрикоси, виноград,

Горіхи, сливи, яблуні та груші

І все це зветься просто... (Сад)

2. Сам жовтенький, соковитий

достигає серед літа.

Він у джемі, у варенні

І солодкий, і приємний. (Абрикос)

3. Червоний колір, солодкий смак,  
кам'яне серце, чому то так? (Черешня)

4. Яскраві пелюстки,

І запах пречудовий.

І хочеться усім

побачити їх знову. (Квіти)

5. Намистинки зелененькі –

Дрібні ягідки смачненькі.

Протягни за ними ручки –

Покусаються колючки.

(Агірус)

6. На лозі, рососою вмиті,

Зріли грона соковиті.

В сонця силоньку черпали,

Золотистим соком стали. (Виноград)

7. – Вона червона?

- Ні, чорна.

- Чому ж вона біла?

- Тому, що зелена. (Смородина)

8. У міцній хатинці

Сидить на зернинці.

Спробуй-но дістати,

Будеш ласувати. (Горіх)

9. Поміж листя оксамиту

Дозрівають серед літа,

мов сережки, червоненькі,

дрібні ягідки смачненькі.

(Вишні)

Кросворд «Ягоди»

с у н и ц я с у н и ц я

я г о д и я г о д и

ч о р н и ц і ч о р н и ц і

с м о р о д и н а с м о р о д и н а

п о л у н и ц я п о л у н и ц я

1. Росте вона в лісочку,

Має червону сорочку,

Хто йде, той поклониться. (Суниця)

2. Є у кошику суниці,

І малина, й полуниці.

Спробуйте слівце дібрати,

Щоб разом усе назвати. (Ягоди)

3. Рвали ягоди малята,

Годі їх тепер впізнати.

Лиш блищать очиці,  
Бо їли ... (Чорниці)  
4. Вона червона?,  
- Ні, чорна.  
- Чому ж вона біла?  
- Тому, що зелена. (Смородина)  
5. Стоїть дівка  
В червоній спідниці  
Хто йде, той поклониться. (Полуниця)

Кросворд «Комахи»

ж у к  
б д ж о л а  
д ж м і л ь  
б а б к а  
м у р а х и  
к о н и к  
ж у к  
б д ж о л а  
д ж м і л ь  
б а б к а  
м у р а х и  
к о н и к

1. Чорний, а не крук,  
Рогатий, а не віл.  
Шість ніг без копит. (Жук)

2. Наче птиця, крила має,  
Все літає та співає:  
Я медок вам nanoшу,  
Не чіпайте, бо вкушу. (Бджола)

3. Летить дід, сів на цвіт,  
волосинки розгортає,  
солоденького шукає. (Джміль)

4. Хто літає над лужком.

Наче вертоліт,  
За горюче п'є нектар  
Й знову у політ. (Бабка)

5. Є у лісі хата,  
В ній кімнат багато.

Тут живе опара  
Добрих санітарів.  
Ти цю хату не чіпай -  
Санітарам спокій дай. (Мурахи)

6. В довжину стрибати хоче

І до цього ще стрекоче.

Трохи схожий на коня,

Але не його рідня.



Стрибунець, що має дзвоник, -  
Це лише звичайний ... (Коник)

Кросворд «Смачні страви»

с і к с і к

д ж е м д ж е м

п а м п У ш к а п а м п у ш к а

ч а й ч а й

в а р е н и к И в а р е н и к и

х л і б х л і б

т і с т О т і с т о

т о р т и т о р т

б о р щ И к б о р щ и к

ю ш к а ю ш к а

у з в а Р у з в а р

б у б л и к

и б у б л и к и

1. Вся малеча залюбки

П'є смачний, поживний ... (Сік)

2. Щоб узимку ласувати,

Влітку вишень ми нарвем,

Полуниць, суниць багато

І смачний зготуєм ... (Джем)

3. І пухкенька, і смачна,

Із пшениченьки вона,

Зі здобного тіста,

Проситься, щоб з'їсти

(Пампушка)

4. Мама в будь-яку погоду ,

П'є з криниці чисту воду,

А що я люблю, вгадай -

Запашний, солодкий ... (Чай)

5. Місили, місили,

Ліпили, ліпили,

А тоді - хіп

6. І в окріп. (Вареники)

Народився у землі,

Зарум'янивсь на вогні.

І з'явився на столі

До борщу тобі й мені. (Хліб)

7. М'яли, били і місили,

І качали, і ліпили.

Залишили підрости,

Щоб рогалики спекти. (Тісто)

8. До дітей на кожне свято

Просять в гості завітати,

Бо солодкий і смачний,

Здогадались, хто такий? (Торт)

9. Морква, біб і цибулина,  
Бурячок і капуста,  
Ще й картопля – шусть у горщик,  
Ну й смачний ми зварим ... (Борщик)

10. Є і кріп, і бараболя,  
М'ясо, морква і квасоля.  
Цибулина і петрушка,  
От смачна в нас буде ... ? (Юшка)

11. Насушили ми шипшини,  
Липи цвіт, суниця, малини  
Розігріли самовар  
Пити будемо ... (Узвар)

12. Як навколо об'їси,  
Серединки не проси.  
Ми такі гостинці –  
Дірка в серединці. (Бублики)

Кросворд «Знаряддя праці»

в і з в і з

в і н и к в і н и к

к о с а к о с а

с е р п с е р п

ц в я х ц в я х

с в е р д л о с в е р д л о

г в і з д о к г в і з д о к

я т і р я т і р

л о п л о п а т а

г р г р а б л і

г о л к а г о л к а

н о ж и ц н о ж и ц і

м і м і т л а

1. Їздить пан по всіх шляхах,  
по всіх дорогах. (Віз)

2. Стоїть у куточку  
підв'язане поясочком,  
хто його рушить,  
той гуляти мусить. (Віник)

3. Ходить пані в золотім жупані,  
куди гляне – трава в'яне. (Коса)

4. Кривеньке, маленьке, всеньке поле збігає і з жінцями обідає. (Серп)

5. Маю шляпку й довгу ніжку,  
Молотка боюся трішки,

Бо як зробить він «тут-тук» -  
видно мій лиш капелюх. (Цвях)

6. Старий Свирид у лозі дере крупи на одній нозі. (Свердло)

7. Маленький хлопчик у шапці ходить. (Гвіздок)

8. Хата не хата, вікон багато,  
є куди влізти, та нікуди вилізти.

(Ятір)

9. Ростом невеличка,

ні звір, ні птичка,

а землю рие,

будинок будує. (Лопата)

10. Зубате, а не кусається. (Граблі)

11. Вміє вишивати, шити,

може гудзики пришити,

та без одягу донині

рукодільниця-кравчиня. (Голка)

12. Два кільця, два кінця,

а посередині - цвях (Ножиці),

13. Беручка і жвава тітка

покружляла в хаті швидко.

У веселому танку, -

пил увесь на смітнику. (Мітла)

Кросворд «Транспорт»

а в т о м о б і л ь

м е т р о

л і т а к

ч о в е н

в е л о с и п е д

п о ї з д

м о т о ц и к л

т р а м в а й

а в т о б у с

а в т о м о б і л ь

м е т р о

л і т а к

ч о в е н

в е л о с и п е д

п о ї з д

м о т о ц и к л

т р а м в а й

а в т о б у с

1. Ні вівса не їм, ні сіна.

Дайте випити бензину -

Усіх коней обжену.

Куди хочеш побіжу. (Автомобіль)

2. Під землею, подивіться,

Незвичайна залізниця.

Сновигають поїзди:

Цей туди, а той сюди.

Ми до станції «Дніпро»

Їдем з татом на ... (Метро)

3. В синім небі путь моя,

Швидше всіх літаю я.

Маю крила, а не птах,

Люди звать мене ... (Літак)

4. Не ягня, не кінь, не поні,  
Стоїть смирно на припоні.  
Біля берега живе,  
Відв'яжи - і попливе. (Човен)

5. Ти береш «коня» за роги,  
Ставиш ноги на педаль -  
І уже дзвенять дороги,  
І у мандри вабить даль.  
(Велосипед)

6. Він по рейках вдалеч мчить,  
Ще й фурчить, шипить, сичить.  
(Поїзд)

7. Сухоребрий баранець  
Мчить хутчій, ніж вітерець.  
Мене тримай міцніш за ріжки,  
Щоб не збився із доріжки.  
(Мотоцикл)

8. Маленькі будиночки по місту біжать,  
Хлопчики й дівчатка в будиночках сидять. (Трамвай)

9. Хутко мчить, бо поспішає,  
Пасажирів підбирає.  
І хвилинка у хвилинку  
Їх доставить на зупинку.  
(Автобус)

#### Висновки

Гра є найбільш доступним для дітей видом діяльності, способом переробки отриманих із навколишнього світу вражень, знань, тому вона відіграє велике значення у психічному розвитку дитини. Можна виділити дві головні сфери життя дитини, які підпадають під вплив гри: пізнавальні процеси та розвиток, виховання особистості.

У структурі дидактичної гри виділяють відносно самостійні елементи - гру і навчання, кожний з яких має складну організацію, що відображає їх специфіку. Третім основним елементом структури є ігрова модель, на основі якої тільки і може здійснюватись реальна ігрова взаємодія учнів між собою та з педагогом у процесі гри. Ігрова модель є тією ланкою, що поєднує автора дидактичної гри та її учасників.

Кожна дидактична гра має правила, які підпорядковані ігровому задуму і змісту гри та водночас організують гру. Правила гри - це точно визначені вимоги до дітей. Основою дидактичної гри є пізнавальний зміст. Дидактична гра належить до класу ігор з правилами, оскільки виділення й усвідомлення системи ігрових і навчальних задач відбувається за допомогою фіксованих правил. Система правил дає змогу не лише визначити зміст освіти, що реалізується в грі, а й розподіляти його за окремими навчально-ігровими циклами. Тому дидактичну гру можна трактувати як форму навчання, де засвоєння змісту освіти під керівництвом вчителя опосередковане їхньою ігровою взаємодією і регулюється встановленими правилами.

Основна роль педагога під час організації гри - створити таке входження дитини в доросле життя з його, на жаль, жорсткими нормами, щоб головним чином не зашкодити дитині. Будь-яка інструментовка ігор виправдана ще й психологічно: у грі дитина безтурботна, психологічно розкута і тому більше, ніж коли-небудь, здатна на повне вираження свого індивідуального «Я». Важливим стає таке завдання для вчителів початкових класів: дати можливість кожній дитині через гру самореалізуватися як у процесі навчання, так і в

позаурочній діяльності.

Головний зміст дидактичних ігор на уроках природознавства полягає у тому, що дітям пропонується виконати завдання, яке складається дорослими у певній цікавій ігровій формі. Головна мета - допомогти сформувати пізнавальну активність дитини. Гра при цьому виступає не тільки як засіб закріплення знань, але як і одна з форм навчання. На відміну від усіх інших типів ігор дидактична гра має свою структуру: зміст, дидактичну задачу, правила та ігрові дії. Звідси можна побачити, що ігри з правилами беруть свій початок із сюжетно-рольових ігор. Існують різноманітні види дидактичних ігор: ігри з предметами, настільні ігри, словесні ігри тощо.

Діяльність учасників дидактичної гри на уроках розгортається на основі навчально-ігрових задач, які являють собою органічний синтез ігрової й навчальної задачі. Ігрова задача виступає як привід для звернення дітей до навчальної задачі. Вона створює установку і психологічну готовність до виконання навчальних дій, формуючи тим самим мотив навчальної діяльності. В свою чергу розв'язання навчальної задачі сприяє засвоєнню дітьми чергової порції змісту освіти й наповнює ігрову діяльність новим поглибленим теоретичним змістом.

Найефективніше використовувати гру при повторенні, коли виникає потреба перевірити знання, вміння давати коротку характеристику, розподілити за певними ознаками на групи та ін.

#### СПИСОВ ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Навчальні програми для загальноосвітніх навчальних закладів із навчанням українською мовою. 1-4 класи. - К.: Видавничий дім «Освіта», 2011. - 392с.
2. Байбара Т.М. Методика навчання природознавства в початкових класах: Навчальний посібник. - 2-ге видання. - К.: Веселка, 1998.- 334с.
3. Календарне планування з природознавства для 1-4 класів.
4. Бахарева А.С. Игра на уроках природоведения: Метод. пособие. - Шадринск: изд. Шадринского пединститута, 1996. - 27с.
5. Беляев О.М. Сучасний урок природознавства. - К.: Наука, 1999.
6. Варакута О. Пізнавальні завдання для формування природничих понять // Початкова школа, 1999. - №8. - 53-56с.
7. Князева Т. Використання методів проблемного навчання на уроках природознавства // Початкова школа. - 2002. - №2. - 36-37с.
8. Навчально-методичний посібник «Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти. Авторський колектив. - К.: Слово, 2010. 242-257с.
9. Інтернет-ресурс.