

Дидактична гра "Екотека"

Автор: Кравчук Наталія Іванівна

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ
КУ "МІСЬКИЙ МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ"
КЗ "ДОШКІЛЬНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД №43
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ»

ЕКОТЕКА

номінація «Дидактичні ігри»

Автор:

Кравчук Наталія Іванівна,

вихователь - методист,

«спеціаліст I категорії»

тел. (063) 177-01-68

м.Вінниця, 2018

Зміст:

Вступ

.....2

Методичні аспекти дидактичної гри «Екотека»

.....4

Додатки.....14

□ Вступ

Людина була й завжди залишається дитям природи.

І те, що ріднить її з природою, має використовуватися

для її прилучення до багатств духовної культури.

В.О.Сухомлинський

Людина - дитя природи. Народжуючись, вона починає життя у нерозривному зв'язку з світом природи. І так важливо, щоб дитина уже з перших років відчула єдність з природою. А ще важливіше, щоб дитина усвідомила відповідальність за власну поведінку і діяльність в природі. Основою формування свідомого ставлення до природи є знання про неї, усвідомлення себе активним суб'єктом природи, суб'єктом світу, у якому живе дитина.

Актуальною в наш час є проблема формування екологічної свідомості та екологічної культури дошкільників. Особливо зараз, в час, коли людство стурбоване проблемою катастрофічного забруднення планети, безгосподарського використання природних багатств, зменшенням популяцій тварин, рослин, а подекуди і зникненням окремих їх видів. Ці та багато інших факторів: соціальних, економічних, привели людство до проблеми формування такого способу життя, при якому як і кожна людина, так і людство в цілому мали моральні зобов'язання перед майбутнім. З цією метою в Україні з 2006 р. розроблена та запроваджена освітня програма для шкіл «Уроки для сталого розвитку», а з 2014р. - освітня програма для закладів дошкільної освіти «Дошкільнятам - освіту для сталого розвитку», які охоплюють три сфери: екологічну, економічну та соціальну.

Реалізуючи Програму розвитку ДНЗ № 43 на 2015-2018 н.р., пріоритетний напрямок діяльності закладу : соціально - економічне виховання дошкільників як базова компетентність гармонійно - розвинутої особистості, педагогічний колектив ДНЗ впроваджує освітню програму «Дошкільнятам - освіту для сталого розвитку». Навчально - методичні посібники та дидактичний матеріал для роботи з дітьми 4 - 6 років, розроблені авторами програми Н.Гавриш, О.Саприкіною та О.Прометун, дозволяють ефективно використовувати освітню програму «Дошкільнятам - освіту для сталого розвитку». Однак, варто зазначити, що вихователі потребують спеціально розроблених дидактичних ігор, розвивальних завдань для роботи з дітьми за даною програмою. Це слугувало поштовхом до створення дидактичної гри «Екотейка», мета та зміст якої реалізують завдання осінньої лінії «Дитина в природному доквіллі» БКДО.

Базовий компонент дошкільної освіти визначає зміст природничо – екологічної компетенції :

- обізнана з природним середовищем планети Земля та Всесвітом як цілісним організмом, у якому взаємодіють об'єкти природи; усвідомлює їх значення для діяльності людини;
- сприймає природу як цінність, виокремлює позитивний і негативний вплив людської діяльності на стан природи, довільно регулює власну поведінку в природі;
- усвідомлює себе частиною великого світу природи, виявляє інтерес, бажання та посильні уміння щодо природоохоронних дій;
- знає про необхідність дотримання людиною правил доцільного природокористування, чистоти природного довкілля, заощадливого використання природних багатств, використання води, електричної та теплової енергії в побуті, прикладає домірні зусилля зі збереження, догляду та захисту природного довкілля.



Методичні аспекти дидактичної гри «Екотека»

Мета:

- усвідомлення дітьми необхідності збереження ресурсів планети та особистої причетності до майбутнього ;
- розвиток у дітей звичок та моделей поведінки , орієнтованих на сталий розвиток;
- закріплення уявлень дітей про вплив людських вчинків на природне довкілля ;
- формування стійкого переконання дошкільників про необхідність сортування вживаних речей та їх переробки;
- закріплення знань дітей про матеріали, з яких виготовлені речі повсякденного вжитку;
- розвиток логічного мислення, мовлення, активізація словникового запасу;
- виховання екологічної свідомості, співчутливого ставлення до живих об'єктів природи, бажання допомагати птахам, тваринам, рослинам у разі потреби;

- виховання ощадливого ставлення до природних ресурсів.

Опис гри:

Гра містить два ігрових поля. Перше ігрове поле оформлено у вигляді лепбуку, який складається з чотирьох частин: 1- дидактична гра «Коли Земля сумує, коли Земля радіє», 2- дидактична гра «Секрети матінки Землі», 3 - дидактична гра «Зберігайко кличе на допомогу», 4 - дидактична гра «Секрети Смайлика - Посміхайлика». Друге ігрове поле - настільна гра «Подорож із Глобусом». Головні герої, що супроводжують дітей протягом гри, - Глобус, гном Зберігайко, Смайлик - Посміхайлик. Необхідний наочний матеріал поданий у додатках.

Дидактична гра

«Коли Земля сумує, коли Земля радіє»

Мета: розширювати уявлення дітей про вплив людських вчинків на природне довкілля; вправляти у вживанні поширених простих та складних речень; розвивати пам'ять, уяву; виховувати екологічну свідомість.

Матеріал: ігрове поле №1, зображення Глобусика (додаток 3), кубик (2см*2см) із гранями двох кольорів: чорного та блакитного.

Хід гри:

Вихователь знайомить дітей з веселим Глобусом:

Відкрию я Вам таємницю про Землю - матінку, царицю.

Є у неї один син, Глобусом зветься.

Вертиться він як Земля і завжди сміється.

І сьогодні веселий Глобус завітав до нас у садок за порадою. Його матінка Земля іноді буває веселою, а іноді - сумною. Глобус дуже любить свою маму і хоче, щоб вона завжди була радісна. Але чому мама радіє, а чому сумує, - не розуміє. Чи хочете Ви допомогти Глобусу і дізнатися, чому Земля сумує, чому земля радіє. А допоможуть нам у цьому підказки матінки Землі та чорно - блакитного кубика. Кожного разу хтось із Вас кидатиме кубик. Якщо він впаде догори блакитною стороною, відкриватимемо одну підказку про те, чому Земля радіє. Якщо ж кубик впаде чорною стороною догори, відкриватимемо підказку, чому Земля сумує. Щоб Глобус міг зрозуміти та запам'ятати все, ми повинні складати великі речення, в яких багато слів. Ці речення повинні починатися: «Земля сумує (радіє) тому, що (якщо, коли).....».

Коли розкрито всі підказки, вихователь дякує дітям від імені Глобуса та

бажає їм, аби вони завжди своїми вчинками лише радували Землю.

Ускладнення: назвати з власного досвіду вчинки людей, від яких Земля сумує чи радіє.

Дидактична гра «Секрети матінки землі»

Мета:розширювати уявлення дітей про природні багатства: людські, тваринні, рослинні, корисні копалини; розвивати пам'ять, увагу; виховувати ощадливе ставлення до природних ресурсів.

Матеріал: ігрове поле №1, зображення Глобусика (додаток 3), кубик (2 см * 2 см) з гранями різних кольорів (червоний, жовтий, зелений, блакитний, чорний, фіолетовий).

Хід гри:

Веселий Глобус повідомляє дітям, що його матінка Земля дуже багата, але секрети про свої багатства вона заховала. Глобус просить дітей допомогти йому розгадати секрети матінки за допомогою різнокольорового кубика. За допомогою лічилки обирається перший гравець, що кидає кубик. Диск гри прокручується вирізом на сектор того кольору, який має грань кубика, що направлена після ходу гравця догори. Перший секрет матінки Землі розкрито, дітям пропонується назвати, що зображено у секторі. Гра продовжується аналогічно, поки не буде розкрито всі секрети Землі. Якщо колір ігрового кубка повторюється, гравцеві пропонується згадати та назвати ті земні багатства, які зображені в секторі даного кольору.

Ускладнення: Глобус пропонує дітям довільні завдання: порахувати, скільки об'єктів зображено у секторі, визначити перший звук у назві певного об'єкта, назвати об'єкт, що починається на заданий звук тощо.

—

—

—

Дидактична гра

«Зберігайко кличе на допомогу»

Мета:формувати стійке переконання дошкільників про необхідність сортування вживаних речей та їх переробки; закріпити знання дітей про матеріали, з яких виготовлені речі повсякденного вжитку; активізувати словниковий запас термінами «сортувати», «переробляти», «металеві»,

«паперові», «пластикові», «скляні»; розвивати пам'ять, увагу; розвивати у дітей звички та моделі поведінки, орієнтовані на сталий розвиток

Матеріал: ігрове поле №1, зображення Зберігайка (або лялька - гном) (додаток 3), ілюстрації «Шкода від сміття в природі» (додаток 1), картки для гри (додаток 2).

Хід гри: педагог розпочинає гру із привітання:

Гномик Зберігайко радо Вас вітає.

Гномик Зберігайко гарну звичку має:

Все сміття, що люди на смітник виносять,

Гномик Зберігайко сортувати просить.

Чи цікаво, діти, Вам дізнатись в гнома,

Навіщо сортувать сміття нам потрібно вдома.

Розповідь Гнома Зберігайка: Кожного дня люди використовують багато речей. Часто ці речі ламаються, псуються або перестають подобатися своїм власникам. І тоді люди несуть їх на смітник. Щодня у великих і маленьких містах та селах збирається багато - багато сміття, яке спеціальні машини вивозять в місця, де не живуть люди. Ці місця називають сміттєзвалищами. Сміття настільки багато, що сміттєзвалища за розмірами можуть бути такими, як великі міста. На цих сміттєзвалищах можна знайти і папір, і поліетиленові пакети, і пластик, і старий одяг чи взуття, і зіпсовані продукти, і багато чого іншого. Все лежить, псується, і від цього в повітря піднімається невидимий але дуже неприємний та шкідливий запах, а в землю просочується бруд і отрута. Так сміття забруднює все довкола: повітря, яким дихають люди, тварини, рослини, воду, землю. Діти, що ж нам робити?

Вихователь і Зберігайко вислуховують пропозиції дітей.

Зберігайко: Дякую Вам, діти, за поради. Ви дуже допомогли мені і всім людям своїми порадами. Але і сам часу не гаяв і придумав дуже гарний спосіб зменшення кількості сміття. Ось послухайте: всі паперові речі, які ми викидаємо у сміття, можна збирати, складати в окремий контейнер та переробляти на новий папір. Так само слід робити із металевими, скляними та пластиковими речами. А щоб не переплутати контейнери із сміттям, позначимо їх різними кольорами: синій - для паперу, червоний - для металевих речей, зелений - для скла, жовтий - для пластику.

Але я дуже втомився працювати сам, адже сміття дуже багато. Допоможіть мені впоратися із сортуванням сміття.

Під музичний супровід дітям пропонують зібрати картки із зображенням використаних речей та розкласти по кишенькам. Після виконання завдання педагог аналізує його виконання, спонукає дітей пояснювати свій вибір за зразком: «Я поклав ключик у червоний контейнер, тому що в він металевий тощо». По закінченню гри Зберігайко дякує дітям.

Ускладнення: назвати з власного досвіду вживані речі, виготовлені з вказаного вихователем матеріалу, та вказати, як їх потрібно посортувати.

–

–

Дидактична гра «Секрети Смайлика - Посміхайлика»

Мета:закріпити уявлення дітей про вплив людських вчинків на природне довкілля, спонукати дітей до вибору моделей поведінки; розвивати пам'ять, увагу; виховувати екологічну свідомість, співчутливе ставлення до живих об'єктів природи, бажання допомагати птахам, тваринам, рослинам у разі потреби; виховувати ощадливе ставлення до природних ресурсів.

Матеріал: ігрове поле №1, зображення Смайлика - Посміхайлика (додаток 3)

Хід гри:

Вихователь знайомить дітей зі Смайликом - Посміхайликом:

Я - веселий Смайлик , Смайлик - Посміхайлик.

Люблю гратись, працювати і не люблю нудьгувати.

Я природі - вірний друг, маю я багато рук.

Та ще більше справ я маю, все зробити не встигаю.

Треба всіх дітей навчить, як з природою дружить.

Смайлик - Посміхайлик запрошує Вас до гри. Оберіть собі картинку, на якій на Вашу думку, зображено те, що допомагає природі, те, як робите Ви, або хотіли б робити, та приєднайте до неї руку Смайлика із зеленою рукавичкою. Поясніть, чому Ви так думаєте. А до картинки, де зображено те, що шкодить природі, приєднайте руку Смайлика із чорною рукавичною і теж поясніть свій вибір.

Ускладнення: назвати з власного досвіду, які вчинки заслуговують на чорну рукавичку, які - на зелену.

Дидактична гра «Подорож із Глобусом»

Мета: формувати стійке переконання дошкільників про необхідність збереження ресурсів планети та особистої причетності до майбутнього, спонукати до вибору моделей поведінки, орієнтованих на сталий розвиток; розвивати пам'ять, увагу; виховувати екологічну свідомість, співчутливе ставлення до живих об'єктів природи, бажання допомагати їм у разі потреби; виховувати ощадливе ставлення до природних ресурсів.

Матеріал: ігрове поле №2, фішка-глобус.

Хід гри:

Вихователь: Діти, наш друг Глобус поспішає до своєї матінки Землі. Але дорога в нього не легка і заплутана, вона проходить через багато незвичайних царств, на багато питань потрібно відповісти йому, щоб дістатися до мами. Чи хочете Ви йому допомогти? Тоді вирушаємо. Перша зупинка незрозуміла:

У цім царстві проживають ті, хто цілий день літають,

Ті, хто гарне пір'я мають, хто співають, цвірінчать.

Як би нам їх упізнати? (птахи)

Назвіть, які Глобусу пропонуються стежини (підгодовувати птахів взимку, стріляти по птахам з рогатки, робити та розвішувати шпаківні). Яку стежину Ви порадите обрати? Чому?

У випадку вибору негативної моделі поведінки подорожуючий повертається на початок гри. У випадку позитивних моделей поведінки подорожуючий потрапляє до наступного царства «Дерева».

У цім царстві проживають ті, що в спеку нас сховають,

Хто листочками шумить, хто плодами пригостить (дерева).

Назвіть, які Глобусу пропонуються стежини (згортати взимку сніг під дерева, саджати дерева, рубати дерева, поливати дерева). Яку стежину обираємо ми? Чому?

У випадку вибору негативної моделі поведінки подорожуючий знову повертається на зупинку «Дерева». У випадку позитивних моделей поведінки подорожуючий потрапляє до наступного царства «Квіти».

Бджілка з нас нектар збирає, вітерець нас колихає.

Ми яскраві й різнобарвні, в лісі і на лузі - гарні (квіти).

Щоб пройти далі, Глобусу потрібно обрати стежину. Який він має вибір? (милуватися квітами, зривати квіти, поливати квіти). Яку стежину ми порадимо обрати Глобусу ? Чому?

У випадку вибору негативної моделі поведінки подорожуючий потрапляє на самотній острів «Земля сумує». Щоб продовжити гру необхідно пояснити, чим обрана поведінка шкідлива для природи, та розпочати гру з початку. У випадку вибору позитивних моделей поведінки подорожуючий потрапляє до наступного царства « Тварини».

Ми живемо у лісах, у полях, у горах,

Ми живемоу барлогах, у дуплах , у норах.

В хутро всі ми одягаємось,

Як ми, діти, називаємось(звірі, тварини)?

Перед Глобусиком постало питання, яку стежину обрати, щоб потрапити до матінки Землі: ловити метеликів, ображати тварин, годувати рибок, піклуватися про тварин, милуватися комахами. Підкажіть йому. Чому Ви так вирішили?

У випадку вибору негативної моделі поведінки подорожуючий потрапляє на стежину «Стріляти з рогатки по птахам» зупинки «Птахи», а з неї - на початок гри. У випадку вибору позитивних моделей поведінки подорожуючий потрапляє до наступного царства «Вода».

Я в морях, річках живу, і по небу я літаю,

Як набридне вже літати, дощем стану накрапати (вода).

Назвіть, які Глобусу пропонуються стежини(викидати сміття у воду, чистити зуби з увімкненою водою, економити воду і чистити зуби , використовуючи склянку). Яку стежину Ви порадите обрати Глобусу ? Чому?

У випадку вибору негативної моделі поведінки подорожуючий потрапляє на самотній острів «Земля плаче». Щоб продовжити гру необхідно пояснити, чим обрана поведінка шкідлива для природи та назвати правила бережного використання води. Гра продовжується далі, обравши позитивну модель поведінки у царстві «Вода».У випадку вибору позитивних моделей поведінки подорожуючий потрапляє до наступного царства «Сміття».

В кожному домі мене знають,

Як багато, то збирають і в контейнери складають.

І щоранку, і щоднини спеціальні машини

На смітник мене везуть. Як же це мене зовуть (сміття)?

До матінки Землі вже дуже близько, але залишилося ще пройти царство «Сміття». Щоб пройти далі, Глобусу потрібно обрати стежину. Який він має вибір (викидати все сміття в один контейнер, спалювати опале листя, сортувати сміття, викидати сміття в воду). Яку стежину ми порадимо обрати Глобусу? Чому?

У випадку вибору негативної моделі поведінки подорожуючий потрапляє на самотній острів «Земля плаче». Щоб продовжити гру необхідно пояснити, чим обрана поведінка шкідлива для природи та назвати правила раціонального використання побутового сміття. Тоді гру можна продовжити далі, обравши позитивну модель поведінки у царстві «Сміття». У випадку вибору позитивних моделей поведінки подорожуючий опиняється на зупинці «Земля радіє».

Вихователь: Глобус Вам дуже вдячний, адже Ви допомогли йому дістатися до матусі і вирішили багато важливих питань. Якщо Ви та Ваші батьки, друзі будуть обирати ті стежини, які ведуть на самотні острови «Земля сумує», «Земля плаче», то на всіх жителів планети Земля чекають хвороби та нещастя. Але якщо Ви запам'ятали ті стежинки, котрі вели нас від одного царства до іншого, то Земля дійсно буде радіти, і всі її жителі будуть веселі та здорові. Бережіть Землю!