

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №206» комбинированного вида



Открытый городской методический конкурс  
«Современная образовательная среда детского сада»

Номинация конкурса: «Авторские пособия»

**Пособие по экологическому воспитанию для детей  
старшего дошкольного возраста**

« **ЭкоМир** »



Авторы:  
воспитатели группы №9  
компенсирующей направленности  
Мельникова С.Н.  
Калинина Е.Б.

Барнаул, 2020







Многофункциональное  
игровое пособие



В век урбанизации, ИКТ технологий экологическому воспитанию по-прежнему уделяется большое внимание. На современном этапе от педагогов требуется внедрение новых технологий, разработок. Сегодня недостаточно того, чтобы ребенок был знаком с животным и растительным миром. Важно сформировать у дошкольников новое экологическое мировоззрение. Нормы и правила, которые освоит ребенок в дошкольном детстве, должны стать в будущем его прочными убеждениями. И для решения столь непростой задачи на помощь приходит детская игра. На ней базируются и обучение дошкольников, и коррекция недостатков их развития. Именно через игру ребёнок познаёт окружающий мир, природу, готовится к взрослой жизни и именно игра привлекает ребёнка больше, чем другая деятельность.

Нами было разработано многофункциональное пособие с учетом возрастных особенностей детей дошкольного возраста и достоверных знаний по экологии. Все, входящие в него игры, могут быть использованы в непрерывной образовательной деятельности, в индивидуальной и подгрупповой работе с детьми, а также их можно рекомендовать для применения в семейных условиях. Игры имеют вариативный характер, каждая может быть использована как самостоятельно, так и включаться в игры-путешествия, события, дополнять занятичную деятельность. Данное пособие не только стимулирует высокий уровень заинтересованности, но и обеспечивает эмоциональное включение детей в решение экологических проблем, а значит способствует формированию их экологической культуры.

Данное пособие соответствует педагогическим требованиям: решает образовательные, развивающие, воспитательные и коррекционные задачи; стимулирует познавательную активность детей; дает возможность комбинировать детали; оно яркое, вызывает чувство радости, яркий эмоциональный отклик и желание с ним играть. Кроме того, его значимость заключается в том, что способствует речевому, познавательному и социально – коммуникативному развитию, т.е. задействовано несколько образовательных областей.

Организация деятельности детей посредством представленного пособия позволяет: вводить детей в игровую ситуацию, повышать их любознательность и эмоционально приобщать к процессу приобретения знаний; формировать знания об окружающем мире; развивать мелкую моторику; активизировать речевое и интеллектуальное развитие; развивать

умение взаимодействовать со взрослыми и сверстниками, организовывать самостоятельную деятельность и решать игровые задачи.

Многофункциональное пособие, сделанное своими руками, вызывает большой интерес у детей, оно необычное и красочное, такого не увидишь в магазине, оно уникально по своей природе, сделано для того, чтобы развивать, учить, в нем живет частичка человеческого тепла.

Уникальность пособия состоит в довольно небольшом количестве подобранного дидактического материала, но на его основе возможна организация довольно большого количества игр и их вариативность.

Представляем вашему вниманию некоторые из них

### **«ЭКОЛОГИЧЕСКОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ» «НАСЕКОМЫЕ», «РЫБЫ», «ПТИЦЫ», «ЗВЕРИ»**

**Образовательные области:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Цель/задачи:** Игра учит детей находить существенные признаки конкретного класса животных, их приспособленность к среде обитания, питание, размножение. Развивает мышление детей, учит сравнивать анализировать и устанавливать связи, активизирует словарь детей, развивает доказательную речь.

#### **Алгоритм использования**

Количество игроков не ограничено.

##### **1 вариант**

Дети выбирают предметные карточки и описывают животное с помощью готовой модели

Количество игроков: 2 - 4 человека

##### **2 вариант**

Дети выбирают карточки с изображением животных. В центре стола лежат модели – схемы к этим видам животных. Дети по очереди выбирают подходящие модели к данному объекту природы (по принципу лото). Если схема не подходит, ее возвращают назад рубашкой вверх. Выигрывает тот, кто первым собрал все моделирующие признаки.

Количество игроков: 2 - 4 человека.

##### **3 вариант**

Детям раздаются модели разных представителей. карточки с изображением животных В центре стола лежат карточки с изображением животных. Затем

они по очереди выбирают подходящие объекты природы к данной модели. Выигрывает тот, кто первым собрал группу животных.

### **«ВИДЕОСКОП»**

**Образовательные области:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Цель/задачи:** Эта игра способствует развитию памяти, внимания, активизирует словарь детей, умение строить наводящий вопрос, воспитывает взаимопомощь

#### **Алгоритм использования**

Количество игроков: 1 — 15 и ведущий.

Дети сидят в кругу, воспитатель с интервалом в 10 секунд передает им одну за другой 5-6 картинок с изображением животных. Картинки проходят 2-3 круга, после чего откладываются в сторону. Задание: вспомнить самую первую картинку. Что на ней изображено. Самую последнюю. Назвать их очередность.

Можно усложнить задание: передавать одну за другой 2-3 картинки с несложным сюжетом на природоведческую тему. Задание: вспомнить самую первую картинку. Что на ней изображено. Дети должны представить ее сюжет, вспомнить подробности. Можно разрешить дополнять ответы товарища, помогать ему наводящими вопросами.

### **«КТО ГДЕ ЖИВЕТ?»**

**Образовательные области:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Цель/задачи:** Игра позволяет формировать экологические представления. Закрепляет и систематизирует представления детей о различных видах животных, их месте обитания в природе. Конкретизировать представления о типичных жителях различных сообществ. Развивает мышление детей путём поиска, сравнения и установления простейших причинно-следственных связей, раскрывающих необходимость совместного обитания растений и животных. Активизирует словарь детей, развивает доказательную речь.

#### **Алгоритм использования**

Для игры понадобятся 3 цветные карточки-поля, обобщающие среду обитания лес, поле, воду (зеленая, желтая, синяя) и предметные картинки.

Количество игроков: 1 — 3 и ведущий.

**1 вариант.** Детям раздаются карточки-поля. Ведущий перемешивает

предметные картинки. Дети по очереди берут по одной. Тот, кому подходит данная картинка по группе - называет животное, берёт картинку и прикладывает её к карточке-полю. Предметные картинки выкладываются на карточку-поле.

Выигрывает тот, кто первым собрал предметные картинки.

Количество игроков: 1 — 6 и ведущий.

**2 вариант.** Ведущий перемешивает предметные картинки и раздает игрокам. В центре лежат три карточки-поля. Дети по очереди называют свое животное, берут картинку и прикладывают её к карточке-полю, объяснив свой выбор

Выигрывает тот, кто первым правильно выложил все карточки.

Для игры понадобятся 3 цветных обруча обобщающие среду обитания лес, поле, воду (зеленый, желтый, синий) и предметные картинки.

**3 вариант.** Дети берут по одной карточке. В разных уголках группы разложены обручи. Дети определяют кто они, где живут, растут. Некоторое время все гуляют вместе. По команде «занять свои дома!» обитатели леса занимают зеленый обруч, поля – желтый, водоема – синий. После того, как дети займут место в экодоме, они проверяют правильность своих действий.

### **«КТО ЕСТЬ КТО?»**

**Образовательные области:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Цель/задачи:** Игра позволяет формировать экологические представления. Закрепляет и расширяет представления детей о различных видах животных. Систематизирует знания о их принадлежности к разным отрядам. Развивает мышление детей, учит сравнивать, устанавливать связи, классифицировать, умение договариваться. Активизирует словарь детей.

#### **Алгоритм использования**

Количество игроков: 1 — 5 и ведущий.

**1 вариант.** Дети договариваются кто кого будет собирать. Ведущий перемешивает предметные картинки и выкладывает их рубашкой вверх в центре стола. Дети по очереди берут по одной. Тот, кому подходит данная картинка по группе - называет животное, признак принадлежности к данному классу и выкладывает рядом с собой. Выигрывает тот, кто первым собрал предметные картинки.

Количество игроков: 1 и ведущий.

**2 вариант.** Ведущий перемешивает предметные картинки. Ребенок раскладывает их по группам, объясняя свои действия.



## **«ЗООЛОГИЧЕСКАЯ СТОЛОВАЯ»**

**Образовательные области:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Цель/задачи:** Игра позволяет формировать представление дошкольников о способах питания животных и группировке их по этому признаку. Развивает мышление детей, учит сравнивать анализировать и устанавливать связи, активизирует словарь детей, развивает доказательную речь. Развивает умение работать в команде.

### **Алгоритм использования**

Для игры понадобятся на каждую команду – лист картона с изображением трех столов (красного, зеленого, синего), комплект предметных картинок

Количество игроков: две команды по 3-5 человек.

**1 вариант.** Ведущий: как вам известно, птицы, звери, насекомые питаются разной пищей, поэтому их делят на растительноядных, хищников и всеядных. Вам нужно посадить животных за столы так, чтобы хищники оказались за красным столом, растительноядные – за зеленым, всеядные – за синим. Команда, которая первой разместит животных правильно, станет победителем.

**2 вариант.** Детям раздаются предметные карточки. В центре лежит лист картона с изображением трех столов (красного, зеленого, синего). Дети по очереди выкладывают своих животных на нужное поле, объясняя свой выбор.

## **«ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ ЦЕПОЧКИ»**

**Образовательные области:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Цель/задачи:** Игра позволяет расширять представления детей о природных сообществах, их целостности и уникальности. Уточняет знания детей о пищевых цепочках водоёма, леса, поля, луга.

Развивает мышление детей, учит сравнивать анализировать и устанавливать связи, активизирует словарь детей, развивает доказательную речь.

### **Алгоритм использования**

В игре используются предметные карточки

В ходе предварительной беседы уточняются представления детей о том, что природа – это дом для многих растений и животных, которые тесно связаны

друг с другом. Растения являются пищей для растительноядных животных, которыми, в свою очередь, питаются хищники. Так образуются цепи питания.

### **1 вариант. «Пищевые цепочки водоёма».**

Правила игры: Воспитатель предлагает карточки обитателей водоёма и просит детей выложить, кто кому необходим для питания. Дети выкладывают карточки:

комар — лягушка — цапля  
червячок — рыбка — чайка  
водоросли — улитка — рак  
ряска — малёк — хищная рыба

### **2 вариант. «Пищевые цепочки в лесу».**

Правила игры: Воспитатель раздаёт карточки с изображением растений и животных и предлагает выложить пищевые цепочки:

растения — гусеница — птицы  
растения — мышка — сова  
растения — заяц — лиса  
насекомые — ежи  
грибы — белки — куницы  
лесные злаки — лось — медведь  
молодые побеги — олень — медведь

### **3 вариант «Пищевые цепочки на лугу, в поле».**

Правила игры: Детям раздаются карточки обитателей луга, поля. Дети раскладывают, кто кем питается.

растения — гусеница — птица  
злаковые травы — грызуны — змеи  
злаковые травы — мышь — хищные птицы  
трава — кузнечик — луговые птицы  
насекомые и их личинки — крот — хищные птицы  
тля — божья коровка — куропатка — хищные птицы  
травы (клевер) — шмель

### **4 вариант «Живые цепочки»**

Играют две команды (по 3 ребенка в каждой). Дети берут карточки: один ребенок – растения, второй – растительноядного животного, третий – хищника. Игра проводится в несколько этапов.

По команде «Цепочка стройся!» дети должны построиться так, чтобы образовалась цепочка: растение, растительноядное животное, хищник. Затем каждый должен будет представиться и объяснить, почему он занял то или иное место в цепочке.

Команда, которая первой правильно построится, а также, объяснит последовательность построения, станет победителем.

На втором этапе игры дети меняются ролями.

На заключительном этапе проведения игры из цепочки убирается какой-либо объект. При построении дети должны обнаружить его отсутствие и рассказать, к чему это может привести.

Примечание: могут использоваться следующие объекты природы, образующие цепи питания: дуб, дикий кабан, волк; осина, заяц, лиса (лес); подорожник, гусеница, кузнечик, жаворонок; ромашка, бабочка, стрекоза (луг); водоросли, карась, щука; кувшинка, улитка, утка (водоем) рожь, мышь, аист (поле).

### **5 вариант «Карты. Слабое звено»**

Количество игроков: 2 — 5.

В игре используется колода предметных картинок. Каждому раздается по 4 карты.

Цель игры – избавиться от всех карт. Последний игрок, не избавившийся от карт, остается «слабым звеном».

Первым ходит тот игрок, у которого на руках самый младший, простейший вид в пищевой цепочке, далее по часовой стрелке. Ходить можно любым количеством карт одного достоинства.

Игрок, под которого ходят, может крыть карты картой, стоящей выше в пищевой цепочке.

Ходящий игрок имеет право «подкинуть» карты, совпадающие по достоинству с любой картой на столе, включая те, которыми ходили, и те, которыми крыли. Если в игре участвуют более двух игроков, то игрок, который ходил, имеет право первого слова, но когда он кончил ходить, то остальные игроки имеют право подкинуть свои карты по тем же правилам.

Если игрок, под которого ходят, отбился, то он ходит следующим, но сначала все игроки добирают до 4 карт, начиная с игрока, который ходил первым, и кончая игроком, который отбился.

Если игрок не смог отбиться, то он принимает все карты, и следующим ходит игрок слева.

## **«ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ СВЕТОФОР»**

**Образовательные области:** «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

**Цель/задачи:** Игра воспитывает эмоциональную отзывчивость, формирует умение и желание активно беречь и защищать природу, понимать важность охраны природы осознанно выполнять правила поведения в природе.

**Алгоритм использования:**

Количество игроков не ограничено.

Для игры понадобятся: светофор красного и зеленого цвета на каждого игрока, карточки с изображением правил поведения в природе.

Игровые правила: не мешать друг другу, правильно оценивать игровую ситуацию, зажигать зеленый свет светофора при правильном поведении детей в природе, при не правильном, зажигать красный свет (поднимать вверх красную или зеленую карточку в зависимости от ситуации).

Ведущий: рассказывает о том как поступают дети в той или иной ситуации, а ребята должны оценить их поступки зажечь определенный свет светофора.

### **«ЗАКОЛДОВАННОЕ ПОЛЕ»**

**Образовательная область** Познавательное, речевое, социально-коммуникативное развитие

**Цель/задачи:** Игровое пособие помогает закрепить знания детей о животных, тренировать умение пользоваться схемами, определять по картинкам-моделям к какой основной эколого-систематической группе они относятся (звери, птицы, рыбы, насекомые).

Развивает мышление, способность решать проблемные ситуации, путём поиска, сравнения и установления причинно-следственных связей, активизирует словарь детей, развивает доказательную речь.

#### **Алгоритм использования:**

Для пособия понадобится: игровое поле, 4 контейнера с призовыми фишками, 4 игрушки-фишки, карточки с изображением животных (звери, рыбы, птицы, насекомые) по 4 представителя каждого класса, кубик.

Игровая цель: за правильные ответы набрать большее количество бусинок и прийти во дворец раньше других.

Количество игроков: 2 — 4.

#### **1 вариант:**

Перед началом игры мотивировать детей на игру рассказывая, что принцессы были на балу, а теперь им надо помочь вернуться во дворец, но злая колдунья превратила дорогу по пути во дворец в опасное поле, заколдовав животных. Мы должны их расколдовать, собрав как можно больше бусинок для ожерелья, которое колдунью сделает доброй, и тогда она больше не будет обижать принцесс.

Дети выбирают себе принцессу и «корзинку» определенного цвета. По очереди бросают кубик и перемещают свою принцессу на столько клеток сколько выпало точек. Направление движения принцесс по полю указывают цифры.

Если принцесса попала на клетку с картинкой-моделью, то ребенок выбирает из всех карточек животное, которое по его мнению соответствует данной модели, доказывает, почему он выбрал именно это животное. Здесь педагог может задать вопрос чем питается выбранное животное, образ его жизни, о его детенышах. За правильный ответ ребенок получает бусинку, которую кладёт в свою корзинку.

Если выпадает ход на пустую клетку, то играющий пропускает ход. Когда ребенок ошибается, то его принцесса возвращается ровно настолько клеток назад, сколько было на кубике. В конце игры победителем оказывается тот, кто больше дал правильных ответов и набрал в своей корзинке больше бусинок.

**2 вариант.** Похож на предыдущий по преамбуле, но используется другое игровое поле - с изображением разных животных, а картинки-модели дети будут подбирать сами и доказывать, почему это животное относится к рыбам, например, а не к зверям или насекомым.

Дидактические игры экологического содержания помогают уточнять, закреплять, обобщать и систематизировать знания о природе. Играя, дети лучше усваивают знания об объектах и явлениях природы, учатся устанавливать взаимосвязи между ними и средой.

Такие игры помогают увидеть целостность отдельного организма и экосистемы в целом, осознать уникальность и неповторимость каждого объекта природы, понять, что неразумное вмешательство человека может повлечь за собой необратимые процессы в природе.