**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, серии 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 животного изображенного на карточке.

**«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.

 **«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.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| http://www.edu.murmansk.ru/www/do/metodic/ekolog_vosp/image/6/image28.jpg | http://www.edu.murmansk.ru/www/do/metodic/ekolog_vosp/image/6/image29.jpg | http://www.edu.murmansk.ru/www/do/metodic/ekolog_vosp/image/6/image30.jpg | http://www.edu.murmansk.ru/www/do/metodic/ekolog_vosp/image/6/image31.jpg |
| 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. |  |

**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».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| http://www.edu.murmansk.ru/www/do/metodic/ekolog_vosp/image/6/image39.jpg |   | http://www.edu.murmansk.ru/www/do/metodic/ekolog_vosp/image/6/image40.jpg |
| **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.