

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ БРЕСТСКОГО ОБЛИСПОЛКОМА
ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«БРЕСТСКИЙ ОБЛАСТНОЙ ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»
УПРАВЛЕНИЕ ПО ОБРАЗОВАНИЮ
АДМИНИСТРАЦИИ ЛЕНИНСКОГО РАЙОНА г. БРЕСТА
ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«ЯСЛИ-САД № 20 г. БРЕСТА»

СЕРИЯ «МЫ ПРИДУМАЛИ ИГРУ»



Цель: формировать представления детей о природе, о группах растений и животных, элементы экологического сознания, ценностные ориентации в поведении и деятельности.

Задачи:

Развивать:

- умения и навыки гуманного обращения с животными и растениями;
- чувство радости от единения с природой, осознание себя человеком, частью живой природы;
- стремления и навыки активного участия в охране природы;
- эстетические чувства и художественное восприятие; интерес ребенка к самостоятельному воплощению творческого замысла, совместной художественной деятельности.

Формировать:

- представления: об общих для всех живых существ признаках у человека, животных и растений (чувствительность, движение, питание, дыхание, рост, размножение); о животных, растениях ближайшего окружения, ярких явлениях природы на основе восприятия их всеми органами чувств; о роли света, тепла, влаги, питательной почвы в жизни растений, животных, человека; о целостности природных сообществ; о взаимосвязи и взаимозависимости живой (человека, животных и растений) и неживой природы;
 - о том, что животные и растения живут не изолированно, а в сообществах (лес, луг, водоем и т.д.);
 - углублять представления о целостности и уникальности каждого природного сообщества.

Воспитывать:

- гуманное и бережное отношение к живым существам, к их среде обитания; стремление оберегать природу;
- познавательное отношение к окружающей природе;
- нравственное (сопереживание, сочувствие), эстетическое, познавательное отношение к природе;
- уважительное отношение к уникальности каждого живого существа и сообщества, в котором оно живет;
- бережное отношение ко всем живым существам, к их среде обитания;
- ответственность за состояние природы ближайшего окружения.

Данное игровое пособие предназначено для детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Может использоваться индивидуально или группой детей, под руководством взрослого и самостоятельно, а так же для проведения коррекционной работы.

Игровое пособие состоит из 8 интерактивных тематических папок:

- «Лес»;
- «Луг»;
- «Водоем»;
- «Огород»,
- «Сад»; «Цветы»;
- «Птицы»;
- «Юный эколог».

Данное пособие разработано педагогическими работниками государственного учреждения образования «Ясли – сад №20 г. Бреста»: заместитель заведующего по основной деятельности Волчецкая Марина Викторовна; воспитатель дошкольного образования без квалификационной категории Гаврушева Виктория; учитель – дефектолог первой квалификационной категории Гарастюк Елена Александровна; воспитатель дошкольного образования первой квалификационной категории Григович Зоя Васильевна; воспитатель дошкольного образования без квалификационной категории Дюон Лина Сергеевна; учитель – дефектолог высшей квалификационной категории Романюк Наталья Александровна; воспитатель дошкольного образования высшей квалификационной категории Олейникова Светлана Ивановна; воспитатель дошкольного образования первой квалификационной категории Сташевская Татьяна Анатольевна; воспитатель дошкольного образования первой квалификационной категории Степанюк Валентина Васильевна.

ПАСПОРТ
ИНТЕРАКТИВНОЙ ТЕМАТИЧЕСКОЙ ПАПКИ
«ЛЕС»

Цель: систематизировать представления детей о природе (о совокупностях растений и животных, занимающих определённую территорию – лес); о группах растений и животных; о сезонных изменениях природы, воспитывать бережное отношение к лесу, его обитателям.

Рекомендации по использованию: может использоваться для индивидуальных или групповых занятий с детьми среднего и старшего дошкольного возраста.

Для изготовления лэпбука использовалась брошюра, состоящая из четырех последовательно соединённых между собой картонных листов: А4; для фона – семь цветных ламинированных листов А4; картинки с изображением природы – лес; внутри лэпбука расположены восемь игр: карточки для построения логической цепочки на липучках из трёх звеньев (с какой ветки детки); карточки с изображением съедобных и несъедобных грибах (12) и корзинкой, 18 маленьких карточек с изображением животных для построения логической цепочки “чем питаются звери и их следы”; игры-пазлы “чей малыш”, “чей домик”, водораскраска-пазл “на лесной опушке”; карточки с изображением видов леса.

Перечень игр, входящих в лэпбук:

- С какой ветки детки?
- Собери в корзину?
- Кто чем питается?
- Чей домик?
- Чей малыш?
- Чьи следы?
- Виды леса
- Раскрась картинку

Дидактическая игра «С какой ветки детки?»

Дидактическая задача: закрепить представления детей о многообразии деревьев; учить узнавать деревья по листьям и плодам; познакомить с составными частями дерева и их значением.

Игровая задача: сгруппировать предметы по признакам

Игровые действия: рассмотреть картинку дерева, выбрать и прикрепить листья и семена к соответствующему дереву; объяснить свой выбор.

Правила игры: можно играть индивидуально и в команде двух человек, ребята выбирают и прикрепляют листья и семена на липучках.

Подведение итогов (результат): выигрывает тот, кто составит все логические цепочки.

Дидактическая игра «Собери в корзину»

Дидактическая задача: закрепить представления детей о грибах; умение различать съедобные и ядовитые грибы; развивать внимание, память, мышление.

Игровая задача: собрать съедобные грибы в корзину.

Игровые действия: дети берут гриб, называют его, определяют съедобный или ядовитый, затем по дорожке проверяют, правильно ли определили. Съедобные грибы попадают в корзину, ядовитые остаются на полянке.

Правила игры: кто первый назвал правильно все съедобные грибы, тот выигрывает.

Подведение итогов (результат): победителем объявляется тот, кто собрал все съедобные грибы в корзину.

Дидактическая игра «Кто чем питается?»

Дидактическая задача: закреплять представления детей о лесных животных, характерных особенностях внешнего вида и питания, развивать мелкую моторику рук и мышление.

Игровая задача: сопоставить изображение еды на круге с изображением животного.

Игровые действия: крутить круг с изображением еды, подбирая пару к животному.

Правила игры: сопоставить изображение еды на круге с изображением животного, объяснить логику её построения.

Подведение итогов (результат): выигрывает тот, кто подберет все логические цепочки и объяснит логику построения цепочки.

Дидактическая игра «Чей домик?»

Дидактическая задача: закреплять представления о животных и местах их обитания

Игровая задача: найти для каждого животного его место обитания, учиться сопоставлять цвета и выявлять логические связи.

Игровые действия: поиск карточек, составление всех пазлов.

Правила игры: подобрать карточки с изображением животных и места, в котором они обитают.

Подведение итогов (результат): выигрывает тот, кто составит все логические цепочки.

Дидактическая игра «Чей малыш?»

Дидактическая задача: учить детей соотносить животных и их детенышей, развивать зрительное внимание.

Игровая задача: ребенку необходимо выбрать нужного детеныша и составить пазл со взрослым животным.

Игровые действия: рассмотреть карточку, назвать взрослого животного и подобрать карточку с изображением детеныша этого животного.

Правила игры: соединить все пазлы с изображениями.

Подведение итогов (результат): выигрывает тот, кто составит все логические цепочки.

Дидактическая игра «Чьи следы?»

Дидактическая задача: закреплять знания о диких животных, учить различать их по следам, развивать зрительного внимания и памяти.

Игровая задача: построить все логические цепочки из трёх звеньев.

Игровые действия: детям нужно подобрать следы к каждому из животных.

Правила игры: подобрать картинки, сложить логическую цепочку из трёх звеньев и объяснить логику её построения.

Подведение итогов (результат): выигрывает тот, кто первым подберёт картинки, сложит их и объяснит логику построения цепочки.

Дидактическая игра «Раскрась картинку»

Дидактическая задача: учить детей умению правильно собирать целое изображение из отдельных кусочков, определять различные цвета предметов и их форму.

Игровая задача: правильно собирать целое изображение из отдельных кусочков, закрашивать силуэт животного, не выходя за контур.

Игровые действия: собрать целое изображение из отдельных кусочков, определить различные цвета предметов и их форму, по силуэту отгадывать, что за животное изображено на картинке.

Правила игры: релаксационная пауза после прохождения игр.

Подведение итогов (результат): Когда игра закончится и пазл соберется, пазл раскрашивается, ребенок доволен проделанной работой.

ПАСПОРТ
ИНТЕРАКТИВНОЙ ТЕМАТИЧЕСКОЙ ПАПКИ
«ЛУГ»

Цель: закрепить и систематизировать представления детей о растениях и обитателях луга, цепях питания на лугу, значении луга, правилах поведения; воспитывать бережное отношение к растениям и обитателям луга.

Пособие предназначено для детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Игры, собранные в пособии, целесообразно проводить с небольшой подгруппой детей. Игры лучше использовать вариативно в зависимости от уровня сформированности у детей экологических представлений.

Лэпбук представляет собой планшет с картинками с изображением луга.

В пособие входят следующие материалы и игры:

- Значение луга
- Луг в разные поры года
- Растения и обитатели луга
- Дидактическая игра «Расскажи-ка»
- Дидактическая игра «Чья тень?»
- Цепи питания
- Правила друзей луга
- Дидактическая игра «Мемори»
- Дидактическая игра «Сложи картинку»
- Дидактическая игра «Лабиринты»
- Дидактическая игра «Мастерил-ка»

Дидактическая игра «Чья тень?»

Дидактическая задача: развитие целостного зрительного восприятия и активизация словаря по теме «насекомые».

Игровая задача: развивать умение находить тень насекомого.

Игровые действия: соединить линией тень с соответствующим насекомым.

Правила игры: на стол выкладываются карточки, выигрывает тот, кто первым правильно соединит линией тень и насекомое.

Подведение итогов (результат): участник, который правильно и быстро соединит тени с насекомым – молодец!



Дидактическая игра «Значение луга»

Дидактическая задача: обобщить и закрепить знания детей о значении луга, пользе лекарственных растений.

Игровая задача: развивать умение детей рассматривать изображение, рассказывать о пользе луга, лекарственных растений.

Игровые действия: рассматривать изображение, рассказывать о пользе луга, лекарственных растений.

Правила игры: рассматривать карточки, рассказывать о значении луга, пользе лекарственных растений.

Подведение итогов: молодец тот, кто наиболее точно и верно расскажет.



Дидактическая игра «Расскажи-ка»

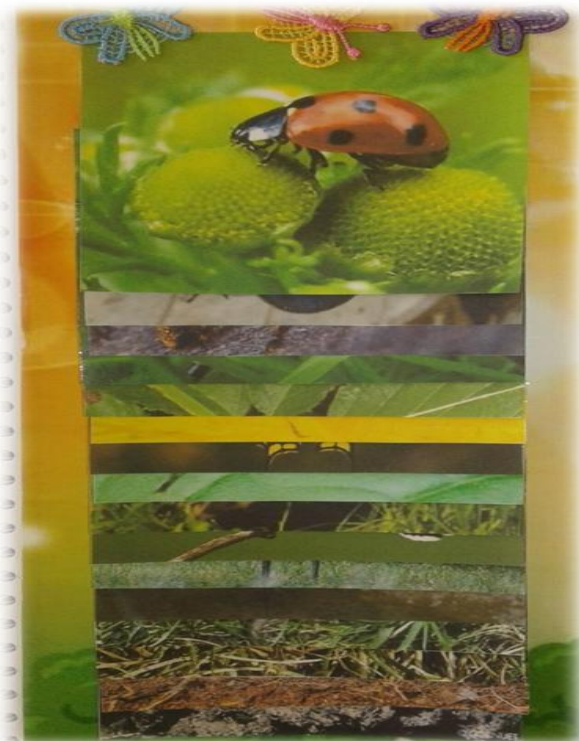
Дидактическая задача: закрепить умение детей составлять описательный рассказ по опорной схеме; закрепить знания детей о растениях и обитателях луга.

Игровая задача: составление рассказа по опорной схеме.

Игровые действия: рассмотреть карточку с изображением объекта и по схеме опорной составить рассказ.

Правила игры: составить рассказ по схеме.

Подведение итогов (результат): победитель тот, кто наиболее точно и правильно составит рассказ.



Дидактическая игра «Луг в разные поры года»

Дидактическая задача: закрепить знания детей о сезонных изменениях на лугу.

Игровая задача: развивать умение называть сезонные изменения на лугу в разные поры года.

Игровые действия: рассмотреть изображение и называть приметы каждой поры года.

Правила игры: поочередно называть приметы пор года.

Подведение итогов (результат): победитель тот, кто правильно и больше назвал примет.



Дидактическая игра «Правила поведения на лугу»

Дидактическая задача: закрепить знания детей о правилах поведения на лугу.

Игровая задача: объяснить правила поведения на лугу.

Игровые действия: рассмотреть карточку (лепесток) и рассказать изображенную ситуацию.

Правила игры: поочередно рассказывать поступок на лепестке ромашки.

Подведение итогов (результат): молодец тот, кто наиболее точно расскажет и объяснит поступок.



Дидактическая игра «Цепочки питания на лугу»

Дидактическая задача: познакомить детей с цепями питания на лугу.

Игровая задача: развивать умение детей составлять рассказ по картине.

Игровые действия: рассмотреть картинки рассказать об увиденном.

Правила игры: поочередно рассказать о цепях питания.

Подведение итогов (результат): молодец тот, кто наиболее точно и верно расскажет о цепи питания.



Дидактическая игра «Мастерил-ка»

Дидактическая задача: закрепить умение детей лепить насекомых из пластилина по схеме.

Игровая задача: развивать умение детей лепить из пластилина.

Игровые действия: рассмотреть схему, лепить насекомое по образцу согласно схеме.

Правила игры: действовать пошагово.

Подведение итогов (результат): выигрывает тот, кто наиболее точно слепит насекомое.



Дидактическая игра «Лабиринты»

Дидактическая задача: закрепить умение детей ориентироваться на листе бумаги, правильно держать ручку (карандаш).

Игровая задача: развивать глазомер, ориентировку на листе бумаги.

Игровые действия: выбрать лабиринт, провести линии от старта к финишу, не выходя за границы.

Правила игры: провести линии.

Подведение итогов (результат): выигрывает тот, кто наиболее точно и правильно проведет линии.



Дидактическая игра «Сложи картинку»

Дидактическая задача: закрепить умение детей составлять картинку из частей.

Игровая задача: развивать умение детей составлять картинку из частей.

Игровые действия: разложить части картинки, методом приложения сложить целую картинку.

Правила игры: подбор карточек.

Подведение итогов (результат): выигрывает тот, кто правильно и быстрее сложит картинку.



Дидактическая игра «Мемори»

Дидактическая задача: развитие зрительной памяти, закрепление знаний о насекомых.

Игровая задача: карточки нужно перемешать и разложить на столе картинками вниз. Дети по считалке устанавливают очередность хода. Первый игрок берет сначала одну карточку и переворачивает картинкой вверх, затем вторую так, чтобы видели все играющие. Называет насекомых. Если карточки оказались парными, то игрок забирает их себе и делает еще ход. Если карточки с разными картинками, то они возвращаются на место и ход переходит следующему игроку. Выигрывает тот, кто набрал большее количество карточек.

Игровые действия: игроки по очереди берут две карточки по одной, одинаковые карточки забирают себе, разные возвращают на место.

Правила игры: действовать по очереди.

Подведение итогов (результат): выигрывает тот, кто набрал большее количество карточек.



Дидактическая игра «Посади бабочку на цветочек»

Дидактическая задача: закрепить знания детей о цветах.

Игровая задача: развивать глазомер, мелкую моторику.

Игровые действия: выбрать бабочку и посадить на цветок соответствующего цвета.

Правила игры: действовать поочередно.

Подведение итогов (результат): молодец тот, кто правильно рассадит бабочек на цветочки.



ПАСПОРТ
ИНТЕРАКТИВНОЙ ТЕМАТИЧЕСКОЙ ПАПКИ
«ВОДОЁМ»

Цель: закрепить и систематизировать представления о различных классах животных водоёма (птицы, звери, рыбы, насекомые), и растений. Учить правилам поведения на воде; воспитывать бережное отношение к животным и растениям.

Пособие предназначено для детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Игры, направленные на обогащение экологических представлений детей дошкольного возраста, целесообразно проводить с небольшими подгруппами детей и индивидуально. Игры лучше использовать вариативно, в зависимости от уровня сформированности у детей дошкольного возраста экологических представлений.

Материал: планшет с картинками, с изображениями: озера, птиц, насекомых, животных, растений, рыб.

Дидактические игры:

- Обитатели водоёма;
- Строение рыбы;
- Четвёртый лишний;
- Мастерил-ка;
- Сложи картинку;
- Расскажи-ка;
- Домино;
- Правила поведения на воде.

Дидактическая игра «Домино»

Дидактическая задача: развивать память, внимательность, быстроту реакции.

Игровая задача: правильно и быстро подобрать фишку.

Игровые действия: все участвующие получают по 6 фишек, остальные фишки находятся в «Корзине», лицевой стороной вниз. Игрок, у которого есть фишка с парными картинками, начинает ход. Остальные участники по очереди выкладывают свои фишки со схожими картинками. Если у кого-то из игроков нет фишки с похожей картинкой, то он берёт фишки из «Корзины», если фишки закончились и в «Корзинке», то этот игрок пропускает ход.

Правила игры: внимательно рассмотреть фишки, быстро и правильно их поставить (в соответствии с картинкой).

Подведение итогов (результат): игрок, у которого раньше всех закончатся фишки, становится победителем.



Дидактическая игра «Расскажи-ка»

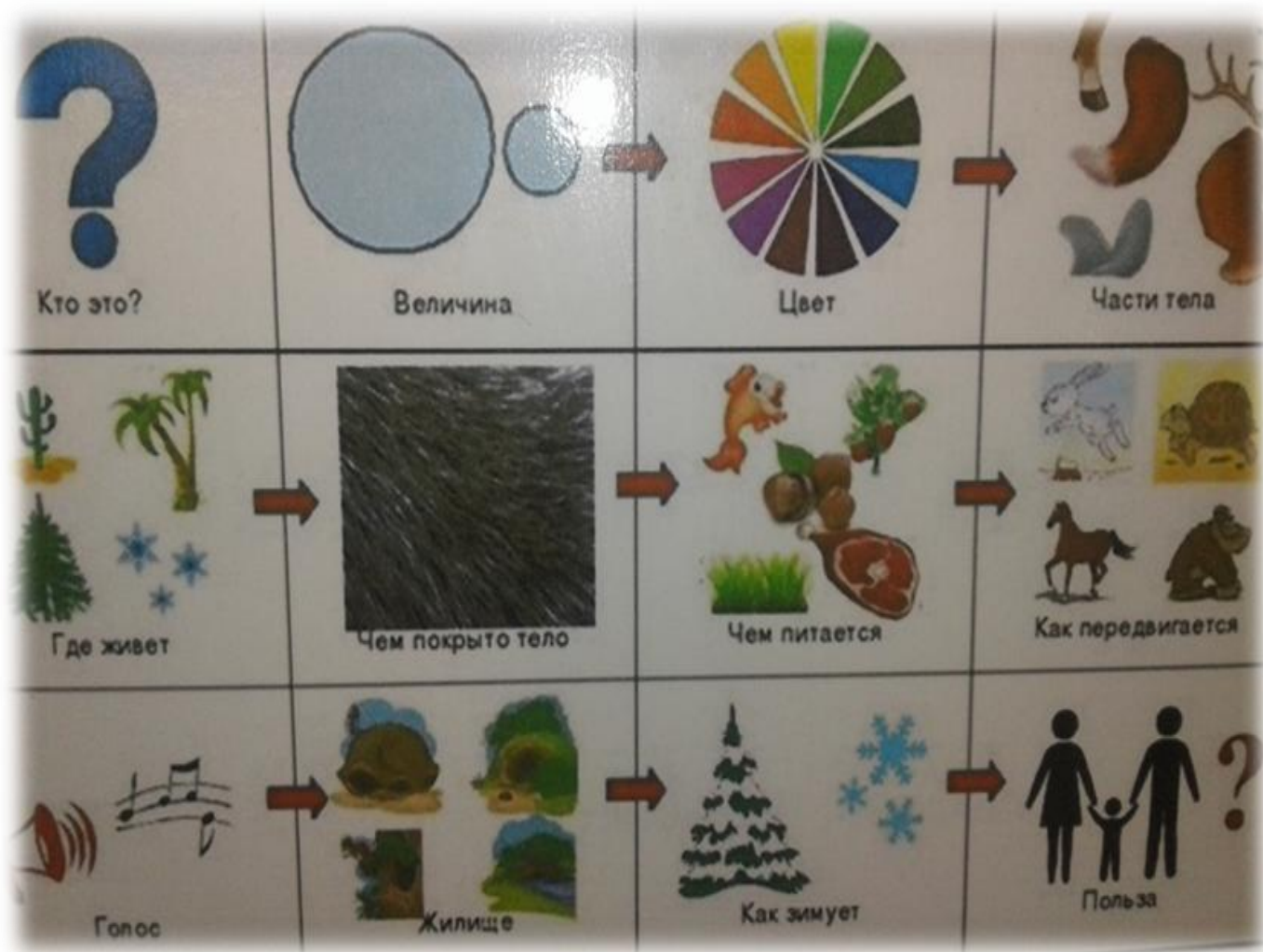
Дидактическая задача: закрепить представление детей об особенностях объекта.

Игровая задача: учить детей по схеме рассказывать об объекте.

Игровые действия: рассмотреть схему для рассказывания об объекте. Правильно рассказать об изображенном объекте по схеме.

Правила игры: правильно рассказать об объекте, опираясь на схему.

Подведение итогов (результат): выигрывает тот, кто правильно и последовательно расскажет об объекте.



Дидактическая игра «Сложи картинку»

Дидактическая задача: учить складывать картинку с нескольких частей.

Игровая задача: правильно сложить картинку по образцу.

Игровые действия: рассмотреть картинку (целую). Поиск и соотношение карточек с образцом.

Правила игры: нужно подобрать карточки правильно в соответствии с картинкой.

Подведение итогов (результат): выигрывает тот, кто правильно, быстро сложит картинку.



Дидактическая игра «Правила поведения на воде»

Дидактическая задача: познакомить детей с ситуациями которые, могут встретиться детям на воде.

Игровая задача: объяснить как себя вести на воде, как избежать этих ситуаций.

Игровые действия: рассмотреть картинку, рассказать какая ситуация изображена на ней.

Правила игры: объяснить поступки действий на картинке, и сказать к чему это приведёт.

Подведение итогов (результат): победит тот, кто лучше и правильно объяснит ситуацию.



Дидактическая игра «Мастерил-ка»

Дидактическая задача: познакомить детей с разными способами изготовления рыбки (подделки) их различного материала.

Игровая задача: учить детей проявлять своё творчество, разными способами.

Игровые действия: выбрать карточку, подобрать материал по ней. Делать подделку по образцу, пошагово.

Правила игры: выполнить работу пошагово.

Подведение итогов (результат): победа за тем, кто правильно справится с поставленной задачей.



Дидактическая игра «Строение рыбы»

Дидактическая задача: закреплять представление детей об особенностях внешнего вида рыбы, и её развитие.

Игровая задача: упражнять детей в названии частей тела рыбы и последовательность её развития.

Игровые действия: рассмотреть картинку, найти, назвать, показать части тела рыбы, назвать последовательности развития рыбы.

Правила игры: правильно назвать и показать части тела рыбы, и последовательность развития рыбы в соответствии с картинками.

Подведение итогов (результат): закрепляются знания о стадиях развития рыбки, её строения.

Дидактическая игра «Четвёртый лишний»

Дидактическая задача: учить группировать предметы по существенным признакам.

Игровая задача: правильно назвать предмет, объяснить своё решение.

Игровые действия: рассмотреть карточку, найти и назвать (закрыть) лишнее изображение объекта природы, то есть не входящее в тематическую группу. Объяснить свой выбор.

Правила игры: назвать или закрыть только лишнюю картинку на карточке.

Подведение итогов (результат): выигрывает тот, кто первым обнаружит лишнее изображение объекта природы, и правильно обоснует свой выбор.



Дидактическая игра «Обитатели водоёма»

Дидактическая задача: расширить представления детей об обитателях водоёма. Закрепить знания детей в разных группах животных и растений.

Игровая задача: правильно назвать изображённое, и сказать к какой группе оно относится (растение, насекомое, рыба, и другие). Упражнять их в употреблении обобщающих понятий.

Игровые действия: рассмотреть карточки, назвать изображённое, сказать к какой группе оно относится.

Правила игры: выигрывает тот, кто правильно назовёт и правильно соотнесёт к какой группе относится картинка.

Подведение итогов (результат): за правильный ответ играющий получает звёздочку.





**ПАСПОРТ
ИНТЕРАКТИВНОЙ ТЕМАТИЧЕСКОЙ ПАПКИ
«ОГОРОД»**

Цель: закрепление знаний детей об овощах; активизация речи и психических процессов детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Формирование представления о том, где растут овощи, закреплять их названия и обогащать словарный запас.

Рекомендован к использованию детьми среднего и старшего дошкольного возраста.

Рекомендован для индивидуальных и групповых игр детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Изготовлен из бумаги, пластика, использовались семена овощей, фетр, нитки, шнуровка, клей, бумажная папка на кольцах, дидактического материала: картинки овощей разного размера, сюжетные ряды, игры-ходилки, пазл, набор геометрических форм, цифр, цветов для описывания овощей, разрезные картинки, игрушка морковь, силиконовые фигурки овощей.

Перечень игр:

1. «Назови ласково»
2. «Один-много»
3. «Чья тень?»
4. «Что сначала, что потом?»
5. Разрезные картинки
6. «Загадки с грядки»
7. «4-й лишний»
8. «Вершки-корешки»
9. Игры-ходилки
10. Пазл «Огород»
11. «Весёлая грядка»
12. «С овощами мы играем, пальчики развиваем»

Дидактическая игра «Назови ласково»

Дидактическая задача: закреплять навыки детей образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Игровая задача: подобрать пары картинок большой и маленький овощ.

Игровые действия: сопоставление картинок.

Правила игры: ребёнок подбирает картинки с изображением большого и маленького овощей и называет сначала название овоща затем образовывает его уменьшительно-ласкательную форму.

Подведение итогов (результат): выигрывает ребёнок, который правильно назвал существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами.



Дидактическая игра «Один-много»

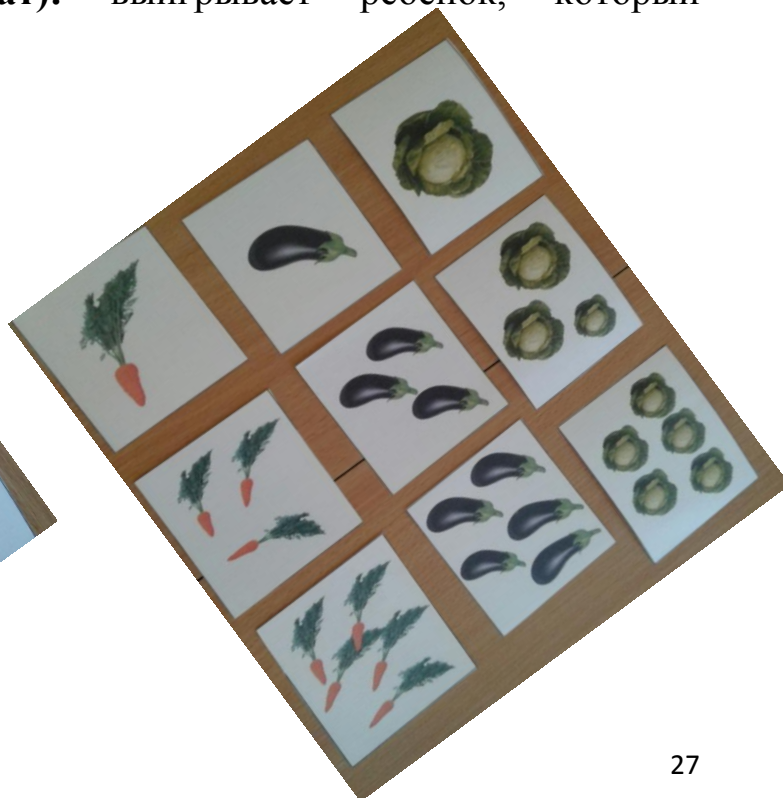
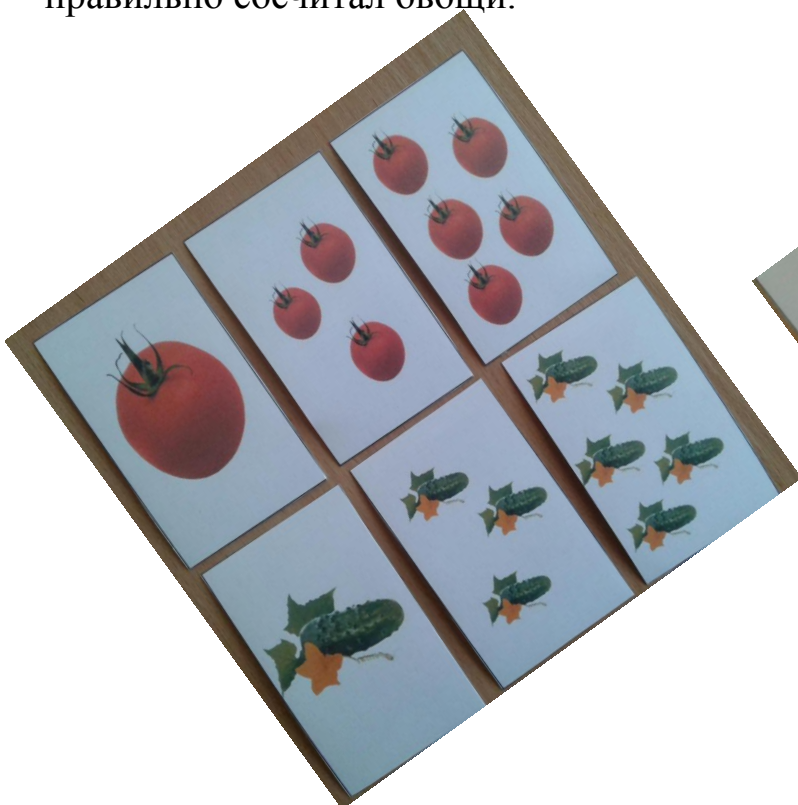
Дидактическая задача: упражнять в согласовании существительных с числительными 1-2-5, образовывать множественное число имен существительных.

Игровая задача: выложить картинки, сосчитать количество овощей.

Игровые действия: выкладывание картинок и называние количества изображенных на них овощей.

Правила игры: ребёнок должен сосчитать изображённое количество овощей.

Подведение итогов (результат): выигрывает ребёнок, который правильно сосчитал овощи.



Дидактическая игра «Чья тень?»

Дидактическая задача: развивать познавательную деятельность; развивать у детей зрительное восприятие, внимание, мышление; развивать приемы зрительного наложения; развивать внимательность, наблюдательность.

Игровая задача: подобрать к картинке-предмету соответствующее теневое изображение.

Игровые действия: соотнесение.

Правила игры: ребёнок накладывает на тень цветную картинку овоща.

Подведение итогов (результат): выигрывает ребёнок, который к каждой тени нашёл соответствующий овощ.



Дидактическая игра «Что сначала, что потом?»

Дидактическая задача: развивать умение составлять рассказ; расширять словарный запас ребенка; развивать логическое мышление, связную речь, умение систематизировать полученные знания.

Игровая задача: выложить сюжетный ряд и составить рассказ.

Игровые действия: выкладывание картинок в логическом порядке.

Правила игры: ребёнок должен выложить сюжетный ряд и составить рассказ.

Подведение итогов (результат): выигрывает ребёнок, который более полно и быстро составил рассказ.



Дидактическая игра «Разрезные картинки»

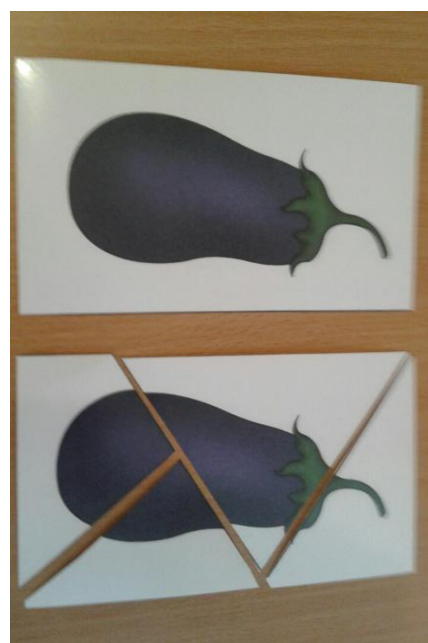
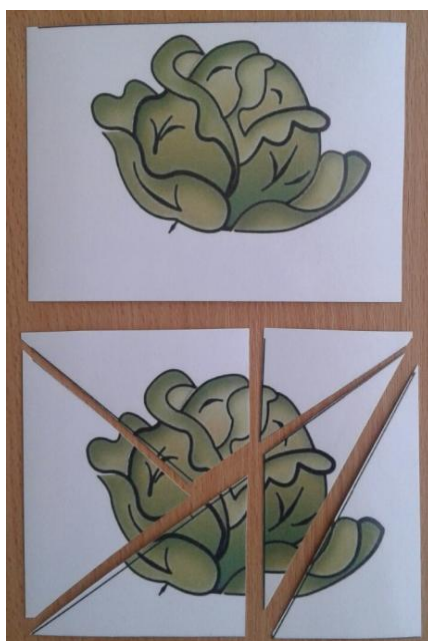
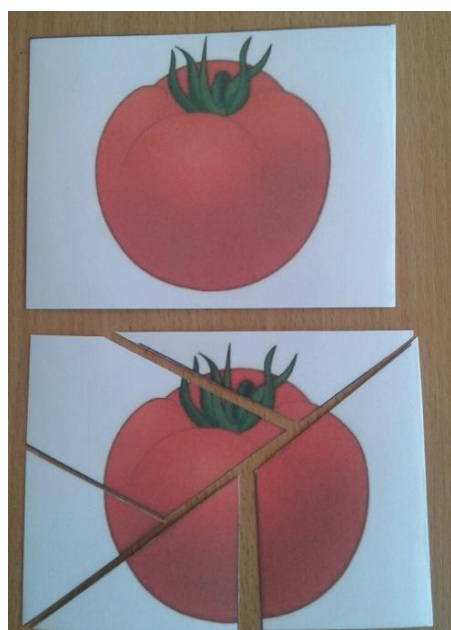
Дидактическая задача: закреплять понятия «ОВОЩИ» такие как (морковь, лук, редис, капуста, цветная капуста, брокколи, перец, картофель, свекла, редька, баклажан, огурец, помидор, фасоль, горох, чеснок, кабачок, кукуруза, тыква, репа); учить детей составлять картинку из частей; развивать внимание, память, мышление, воображение, мелкую моторику рук, усидчивость.

Игровая задача: собрать картинку из частей.

Игровые действия: сбор картинки.

Правила игры: ребёнок должен правильно собрать картинку- овощ из частей.

Подведение итогов (результат): выигрывает ребёнок, который верно собрал картинку.



Дидактическая игра «Загадки с грядки»

Дидактическая задача: обогащать словарь детей прилагательными, глаголами, закреплять знание цифр, согласовывать числительные с именами существительными, имена прилагательные с именами существительными.

Игровая задача: выбрать овощи в соответствии с загадкой- описанием.

Игровые действия: выкладывание овощей в корзину.

Правила игры: ребёнку предлагается загадка - описание (цвет, форма, количество овощей), он должен выложить в корзине, то что задумано в загадке.

Подведение итогов (результат): выигрывает ребёнок, который правильно положил овощи в корзину.



Дидактическая игра «4-й лишний»

Дидактическая задача: развивать внимание, логическое мышление, умение классифицировать предметы по признакам (форма, размер, цвет и др., связную речь, закрепить полученные знания об овощах, воспитывать умение играть по правилам.

Игровая задача: назвать лишний предмет.

Игровые действия: называть лишний предмет.

Правила игры: ребёнок называет лишний предмет и объясняет, почему он лишний.

Подведение итогов (результат): выигрывает ребёнок, который дал правильный ответ.



Дидактическая игра «Вершки-корешки»

Дидактическая задача: закреплять знания о том, что в овощах есть съедобные корни - корешки и плоды - вершки, у некоторых овощей съедобны и вершки и корешки; упражнять в составлении целого растения из его частей.

Игровая задача: собрать правильно разрезную картинку.

Игровые действия: складывание двух половинок овощей.

Правила игры: ребёнок должен подобрать к овощам вершки.

Подведение итогов (результат): выигрывает ребёнок, который правильно собрал целые картинки.



Игры – ходилки

Дидактическая задача: обогащать словарный запас детей, закреплять правильное, отчётливое произношение названий овощей.

Игровая задача: передвигаться от пустой корзины к корзине с овощами, от повара к кастрюле только по овощам, называя их.

Игровые действия: передвижение игрушки.

Правила игры: передвигать игрушку от старта к финишу по клеточкам с картинками овощей.

Подведение итогов (результат): выигрывает ребёнок, который первый достиг финиша.



Пазл «Огород»

Дидактическая задача: развивать мелкую моторику рук и координацию движений; тренировать способность видеть задание многогранно; развивает логику; формировать навыки выработки стратегического решения задач; развивать усидчивость и аккуратность; развивать воображение и фантазию; развивать внимание и память; учить принимать решения самостоятельно

Игровая задача: собрать картинку-пазл.

Игровые действия: собрать картинку

Правила игры: Ребёнок должен правильно подобрать части. Чтобы получилась целая картинка.

Подведение итогов (результат): выигрывает ребёнок, который собрал картинку «Огород»



Дидактическая игра «Весёлая грядка»

Дидактическая задача: закрепить знания детей о семенах овощей, учить узнавать их на ощупь.

Игровая задача: угадать, какие семена на грядке и положить соответствующую картинку.

Игровые действия: прощупывание семян через ткань.

Правила игры: ребёнок должен узнать на ощупь семена какого растения на грядке, положить соответствующую картинку, проверить результат, сопоставив картинки на грядке и под грядкой.

Подведение итогов (результат): выигрывает ребёнок, который положил правильную картинку.



Дидактическая игра «С овощами играем, пальчики развиваем»

Дидактическая задача: развивать мелкую моторику рук, умение шнуровать, застёгивать и расстегивать пуговицы, плести косички из ниток, расстегивать и застёгивать молнию.

Игровая задача: застегнуть и расстегнуть помидор, кабачок, зашнуровать огурец, заплести морковку.

Игровые действия: застегнуть, расстегнуть, зашнуровать, заплести.

Правила игры: навести порядок на огороде.

Подведение итогов (результат): выигрывает ребёнок, который верно навёл порядок в огороде



ПАСПОРТ
ИНТЕРАКТИВНОЙ ТЕМАТИЧЕСКОЙ ПАПКИ
«САД»

Цель: систематизация и обобщение знания о внешнем виде фруктов, о месте произрастания, о способах уборки урожая, о способах употребления фруктов в пищу; развитие разных сторон речи детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Для какого возраста детей дошкольного возраста предназначено данное дидактическое пособие: среднего и старшего дошкольного возраста (от 4 до 6 лет).

Рекомендации по использованию: возможность использовать в разных формах организации в подгрупповой и индивидуальной работе с детьми; большинство заданий и в самостоятельной игровой деятельности.

Материал, из которого изготовлен лэпбук: планшет, сюжетная картина, схема описания.

Перечень игр, входящих в лэпбук:

- «Составь рассказ» (составление рассказов по сюжетной картине с использованием картинно-графического плана рассказа);
- «Из чего сок»;
- «Большой - маленький»;
- «Волшебная веревочка»;
- «Разрезные картинки»;
- «Четвертый лишний»;
- «Расскажи-ка».

Дидактическая игра «Составь рассказ»

Дидактическая задача: формировать умение составлять предложения или маленький рассказ, опираясь на план; упражнять в правильном подборе слов; развивать правильную речь, фантазию, самостоятельность мышления.

Игровая задача: составить рассказ по сложной картине «В саду» и получить поощрительный приз.

Игровые действия: пересказать выразительно рассказ, используя картинно-графические схемы.

Правила игры: предложить детям рассмотреть картину. Задать вопросы в соответствии с текстом рассказа и формировать ответы с использованием схемы каждого предложения. Попросить детей послушать получившийся рассказ, который необходимо пересказать четко по схеме, привлекая к этому внимание детей.

Помнить, что каждому слову соответствует определенный символ.

Дать задание придумать название рассказу.

Предложить 2-3 детям пересказать рассказ.

Подведение итогов (результат): побеждает тот, кто наиболее точно и правильно составляет рассказ.

Дети умеют составлять рассказ, они называют обобщающие слова и дополняют те, которые на картинке. У детей хорошо развита логика, речь. Они запоминают картинки. Дети не грызут и не кусают карточки, бережно относятся к игре.



Дидактическая игра «Из чего сок?»

Дидактическая задача: закреплять умение детей преобразовывать существительные в прилагательные на основе наглядности. Формировать представление об обобщенном понятии «Фрукты».

Игровая задача: образовывать относительные прилагательные на основе наглядности (предлагаемых картинок).

Игровые действия: называть относительные прилагательные.

Правила игры: детям демонстрируются картинки, на которых изображены кувшины с соком. Дав время детям рассмотреть картинки, педагог просит ответить на вопрос (например): «Какой сок получится из апельсина?».

Подведение итогов (результат): тот, кто образует больше всего новых слов, становится победителем.



Дидактическая игра «Большой-маленький»

Дидактическая задача: закреплять умение образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Игровая задача: образовать существительные с уменьшительно-ласкательными значениями и получить поощрительный приз.

Игровые действия: каждый ребенок получает картинку с изображенными на ней фруктами. Педагог поочередно называет большой фрукт, а ребенок должен назвать маленький. Затем дети меняются картинками.

Правила игры: по сигналу педагога дети называют слова.

Подведение итогов (результат): побеждает тот, у кого большее количество правильных ответов.



Дидактическая игра «Волшебная веревочка»

Дидактическая задача: развитие у детей способности контролировать свои достижения (уровень развития мелкой моторики, инициативность, самостоятельность в разных видах деятельности, способность к волевым усилиям).

Игровая задача: шнуровать картинку различными узорами разноцветной тесьмой и получить поощрительный приз.

Игровые действия: шнуровать картинку различными узорами разноцветной тесьмой и получить поощрительный приз.

Правила игры: предложить детям рассмотреть картинку. Назвать фрукт. Описать его цвет, форму, размер. Побеседовать о вредителях сада. Шнуровать картинку различными узорами разноцветной тесьмой.

Подведение итогов (результат): побеждает тот, кто наиболее точно и правильно шнурует картинку различными узорами.



Дидактическая игра «Разрезные картинки»

Дидактическая задача: развитие моторики пальцев рук через действие с другими предметами; ознакомление с понятиями «часть» и «целое», развитие зрительного восприятия и внимания.

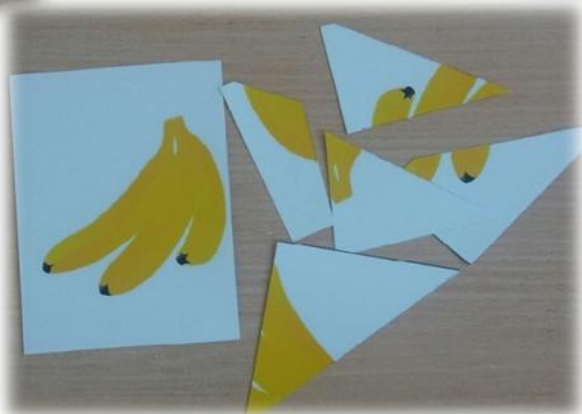
Игровая задача: правильно собирать изображение из отдельных частей, действуя путем прикладывания.

Игровые действия: перед детьми на столе лежат разрезные картинки с изображениями фруктов. Детям-участникам игры предлагается сложить картинку из частей так, чтобы получился целый предмет путем прикладывания.

Далее усложняется задание: собирание картинки по памяти.

Правила игры: по сигналу ведущего начать складывать картинку.

Подведение итогов (результат): тот, кто быстрее сложит картинку, становится победителем.



Дидактическая игра «Четвертый лишний»

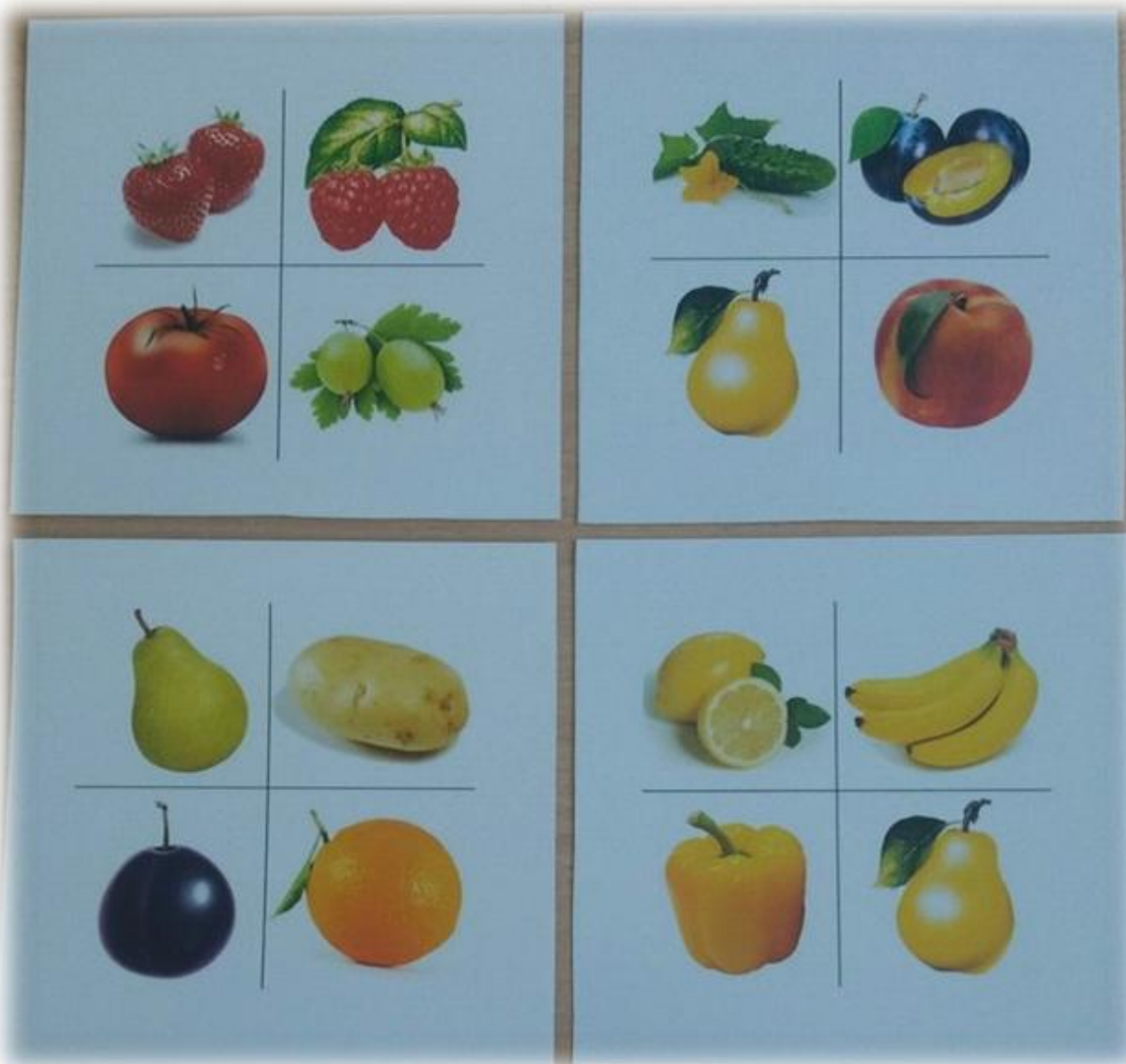
Дидактическая задача: развивать умение классифицировать предметы по существенному признаку, обобщать.

Игровая задача: исключить четвертый «лишний» предмет и объяснить, почему он «лишний».

Игровые действия: исключить «лишний» предмет, соревнование.

Правила игры: в игре участвуют один или несколько детей, игроки получают/выбирают сами по одной карточке. Педагог задает вопросы: «Что ты видишь?», «Что лишнее и почему?», «Какие еще фрукты ты знаешь?».

Подведение итогов (результат): побеждает тот, кто отвечает на большее количество вопросов.



Дидактическая игра «Расскажи-ка»

Дидактическая задача: обобщить и систематизировать знания о фруктах; учить составлять описательный рассказ со зрительной опорой на графическую схему; упражнять в умении отвечать на вопросы полным ответом; развивать диалогическую и монологическую речь.

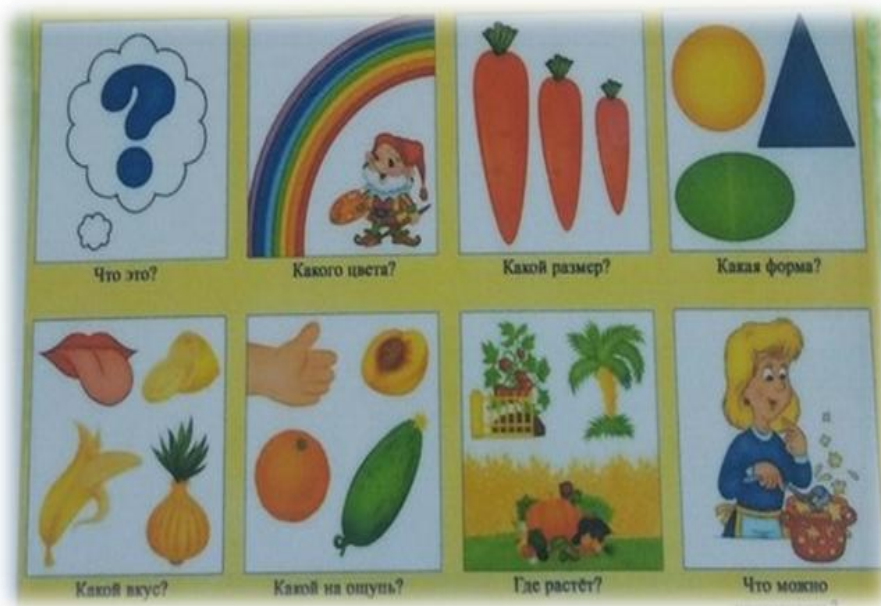
Игровая задача: составить рассказ-описание о фруктах и получить поощрительный значок.

Игровые действия: описать фрукт.

Правила игры: первоначально детям предлагается отобрать предметы определенного цвета, размера, формы. Сначала по заданию педагога дети выбирают со стола только красные фрукты, при этом говорят: «Это красное яблоко». Далее педагог просит выбрать большое красное яблоко. И наконец, большое круглое красное яблоко.

Ребенок составляет рассказ-описание: «Это красное круглое большое яблоко. Оно сладкое, растет на дереве. Из него варят компот».

Подведение итогов (результат): кто более точно опишет фрукт, становится победителем.



ПАСПОРТ
ИНТЕРАКТИВНОЙ ТЕМАТИЧЕСКОЙ ПАПКИ
«ЦВЕТЫ»

Цель: систематизировать представления детей о природе (о совокупностях растений и животных, занимающих определённую территорию); о группах растений и животных (на основе выделения признаков внешнего вида и характера взаимодействия со средой); о сезонных изменениях природы.

Лэпбук «Цветы» позволит расширить представления детей о цветах, их названиях и уходе за ними, потренировать восприятие, внимание, мышление, воображение и речь.

Предназначен для детей старшего дошкольного возраста.

Рекомендации по использованию: может использоваться для индивидуальных или групповых занятий с детьми старшего дошкольного возраста.

Для изготовления лэпбука использовалась брошюра формата А4; для фона – 8 цветных ламинированных листов А4; большая схема «Строение цветка», схема «Опиши цветок»; комплекты разрезных картинок, символы признаков растений-живых существ.; карточки для построения логических цепочки из четырех звеньев; маленькие и большие карточки с изображением цветов луга, сада, леса, лекарственные растения; книжка-раскладушка с изображением схем порядка рисования цветов; картинки, на которых действия по уходу за цветами в разные поры года; модели: «Что нужно растению», «Цикл развития одуванчика», «Круги Луллия»; игровое поле «Цветы и пчелы», фишки пчелки.

Перечень игр, входящих в лэпбук:

Схема «Строение цветка»

Ты - моя частичка.

Что сначала, что потом?

Модель «Что нужно растению?»

Модель «Круги Луллия».

Модель «Цикл развития одуванчика»

Вырасти цветок.

Игровое поле «Цветы и пчелы»

Книжка-раскладушка «Нарисуй цветок»

Найди такой же.

Схема «Опиши цветок»

Угадай-ка.

Поиграй-ка («Собери цветок», Домино «Подбери цветок к горшку», «Цветочный коврик»).

Схема «Строение цветка»

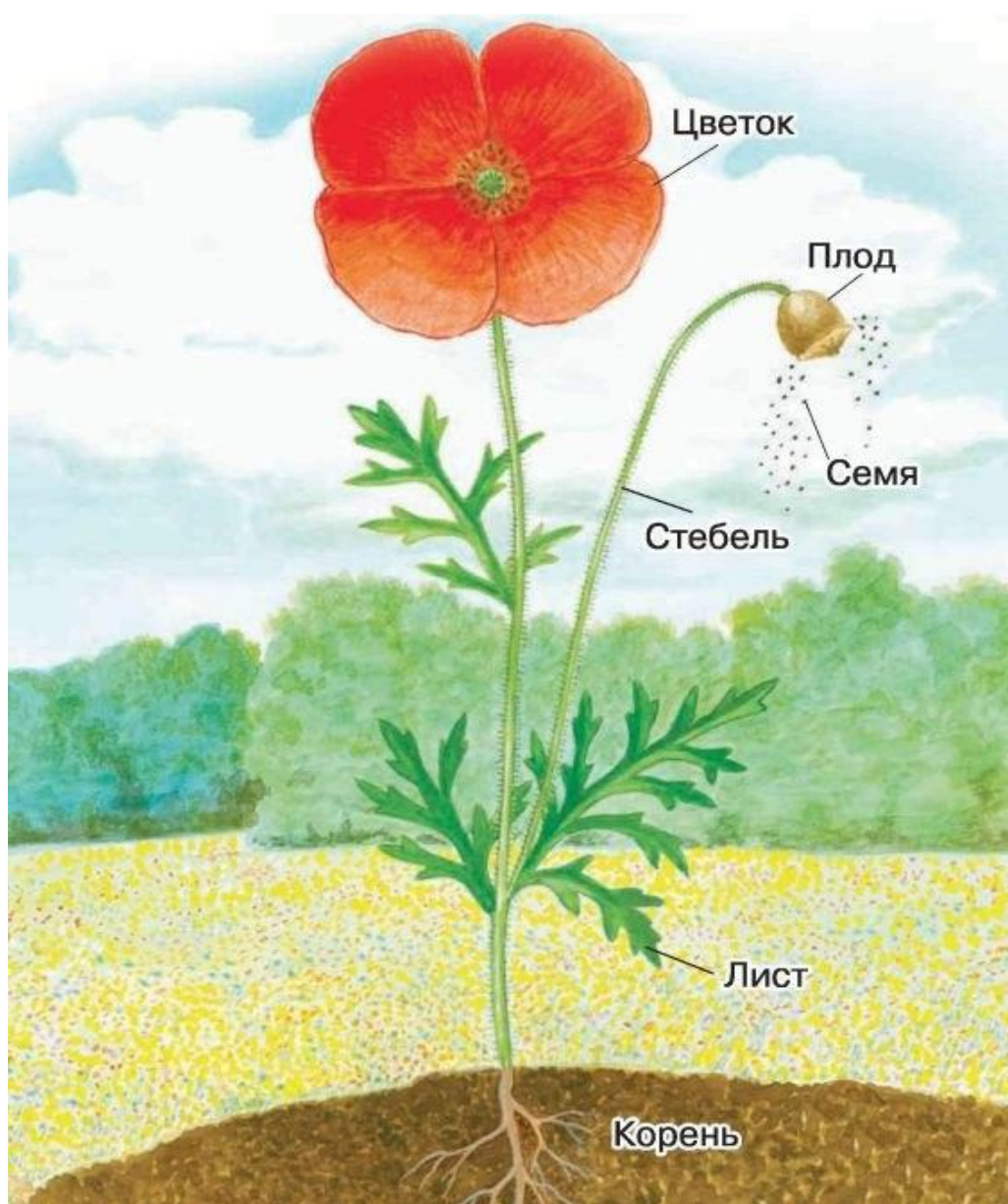
Дидактическая задача: закреплять знания детей о строении цветка, его частях и их значении для жизни растений; закреплять знания о признаках растения – живого существа.

Игровая задача: показывать части цветка, называть их значение для жизни растения.

Игровые действия: показывать и называть.

Правила игры: называть части цветка, объяснять значение для жизни растения.

Подведение итогов (результат): победителем объявляется тот, кто правильно назвал все части.



Дидактическая игра «Ты – моя частичка»

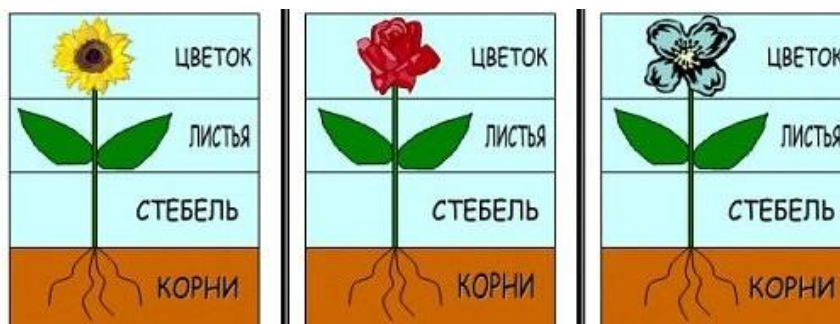
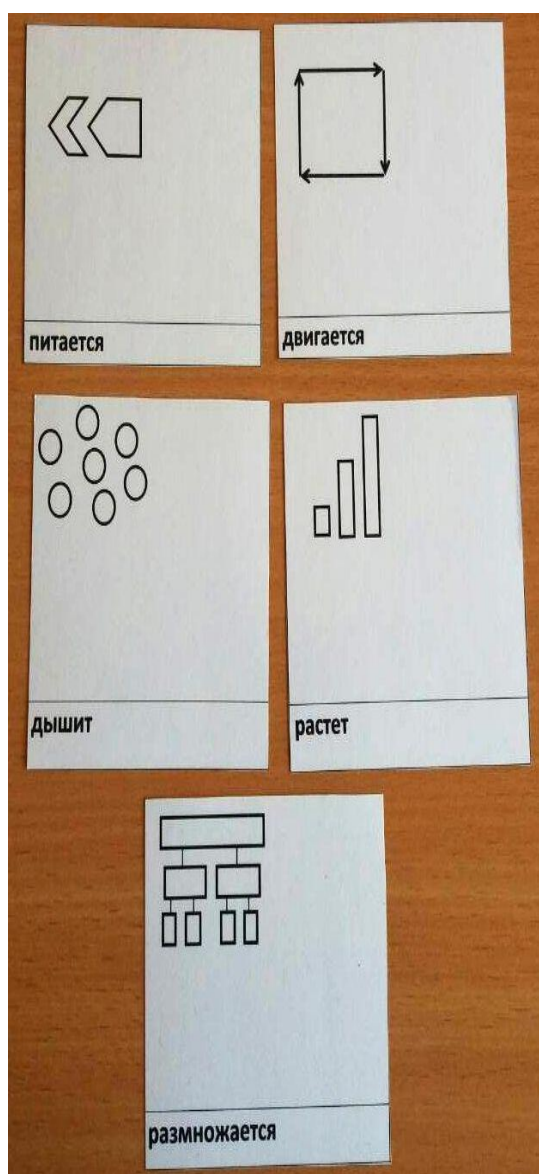
Дидактическая задача: закреплять знания детей о строении цветка, его частях и их значении для жизни растений; закреплять знания о признаках растения – живого существа.

Игровая задача: составлять целое из частей, называть каждую часть и цветок в целом.

Игровые действия: Собрать разрезную картинку.

Правила игры: Собрать разрезную картинку. Если играют несколько детей, то можно собрать на скорость. После того, как картинка собрана, дети выбирают картинку символ – признак живого существа и доказывают, что цветок – живое существо: растения двигаются (поворачивают листья, стебель, цветы к солнцу, раскрывают лепестки и т.д.); растения питаются (корень всасывает воду из земли, стебель проводит воду и пищу к другим частям растения, листья улавливают свет и питают растение); растения дышат листьями, стеблем, корнями; растения «чувствуют» приход тепла, когда холодно, долготу дня, солнечную или пасмурную погоду; растут и размножаются.

Подведение итогов (результат): выигрывает тот, кто первым соберет разрезную картинку и правильно объяснит признак растения- живого существа.



Дидактическая игра «Что сначала, что потом»

Дидактическая задача: закреплять умение понимать подтекст изображенного на картинке сюжета, выделять неочевидные, но определяющие ситуацию признаки изображений.

Игровая задача: построить все логические цепочки из четырех звеньев.

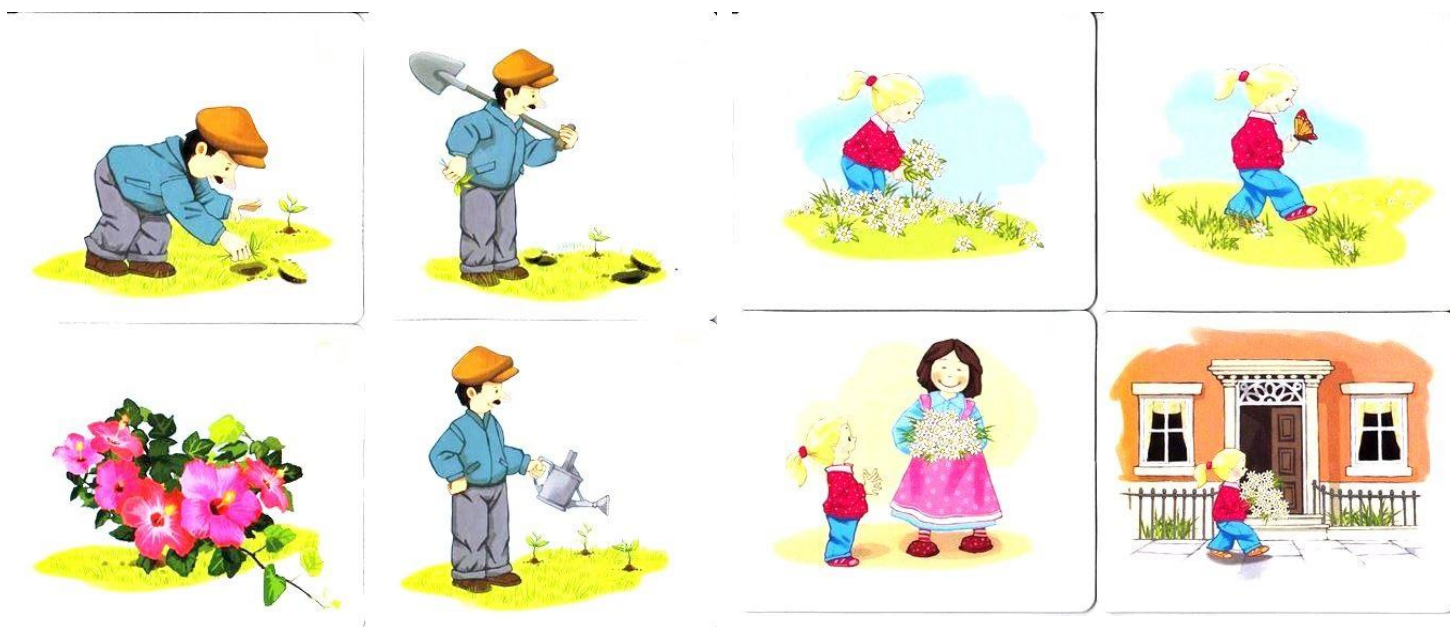
Игровые действия: поиск и выкладывание картинок

Правила игры:

Вариант 1. Ребенку предлагается разложить карточки в логическом порядке и рассказать, что было сначала, а что потом.

Вариант 2. Педагог раскладывает карточки, преднамеренно делая ошибку в их порядке. Дети должны ее исправить и объяснить правильность своего решения.

Подведение итогов (результат): выигрывает тот, кто первым подберёт картинки, сложит их и объяснит логику построения цепочки.



Модель «Что нужно растению?»

Дидактическая задача: закрепить знания детей об условиях, необходимых для роста растений (вода, свет, тепло, воздух, питательная почва, любовь к растению); упражнять в определении недостатка тех или иных условий по внешнему виду растения.

Игровая задача: выбор картинок.

Игровые действия: поиск и называние картинок, объяснение выбора.

Правила игры:

Вариант 1. В начале игры детей знакомят с карточками-моделями условий, необходимых для роста и развития растения. Затем рассматривается карточка с изображением растения в «плохом» состоянии. Детям необходимо объяснить причину состояния растения, назвать и показать, что нужно для помощи ему.

Вариант 2. Воспитатель составляет рассказ о растении, например: «Рос бальзамин в горшке на окошке и радовался первому весеннему солнцу. Солнечные лучи пригревали все сильнее, а запасов воды в почве становились все меньше. В понедельник утром дети заметили, что листья бальзамина пожелтели и поникли. Что же делать?» Предложить детям помочь растению: отобрать карточки-модели с изображением необходимых для растения условий. За правильный ответ – похвала.

Подведение итогов (результат): дети оказывают правильную помощь растению, называют условия, необходимые для роста.

Модель «Круги Луллия»

Дидактическая задача: учить детей соотносить цветы со способом ухода за ними в разное время года.

Игровая задача: устанавливать причинно-следственные связи

Игровые действия: поиск соответствий

Правила игры: участники поворачивают диски, устанавливают соответствия, объясняют причинно-следственные связи.

Подведение итогов (результат): победителем объявляется тот, кто правильно и быстрее всех выполнил задание.



Модель «Цикл развития одуванчика»

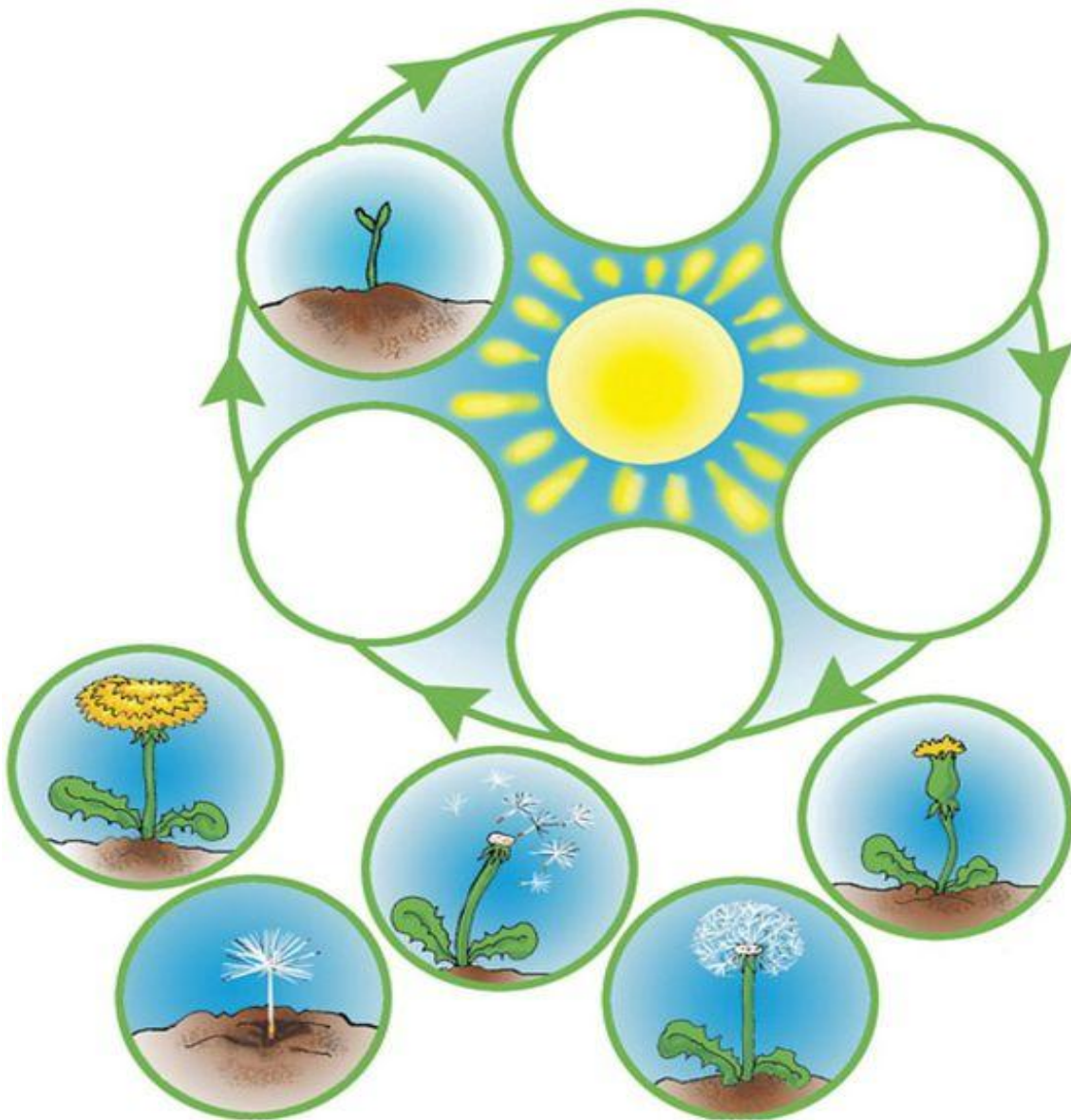
Дидактическая задача: закрепить представление о цикле развития одуванчика.

Игровая задача: построить логическую цепочку.

Игровые действия: поиск и выкладывание магнитных карточек.

Правила игры: Педагог предлагает детям побыть в роли цветовода и самим вырастить одуванчик. В логической последовательности выложить стадии развития цветка.

Подведение итогов (результат): правильно выкладывает все магнитные карточки.



Дидактическая игра «Вырасти цветок»

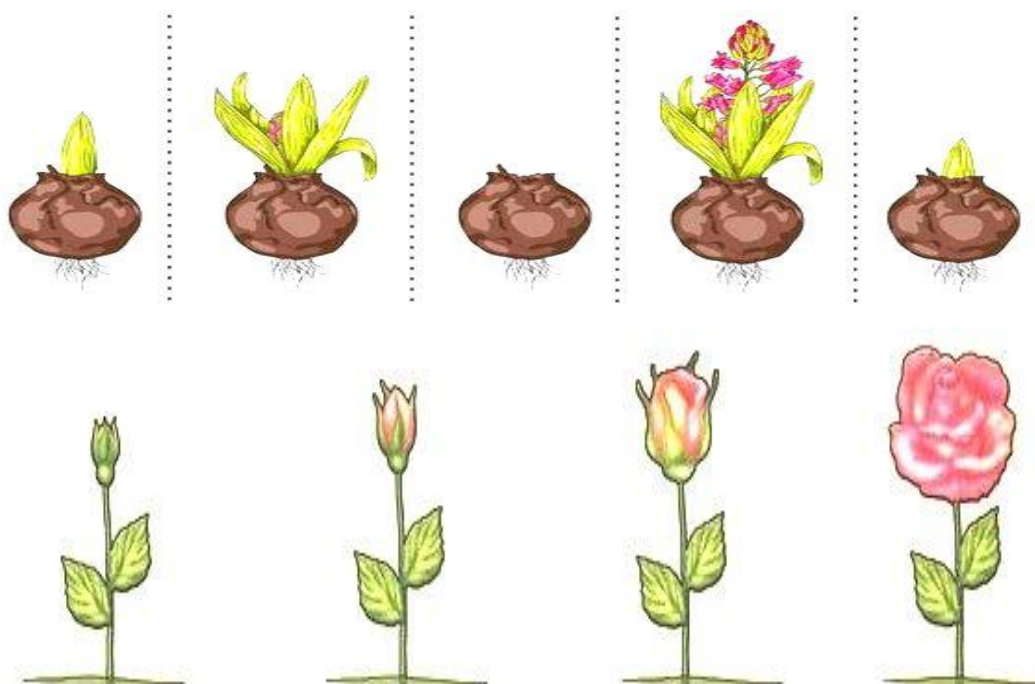
Дидактическая задача: закрепить представления о различных способах размножения цветов; вызвать интерес к предстоящей деятельности по выращиванию растений.

Игровая задача: построить логические цепочки.

Игровые действия: поиск и выкладывание карточек, соревнование.

Правила игры: Педагог предлагает воспитанникам побыть в роли цветоводов и самим вырастить новое растение. «Но прежде, чем преступить к работе, необходимо получить разрешение. А оно выдается только тем ребятам, которые знают, из чего выращиваются различные растения». В каждом комплекте нужно найти начальную карточку, затем в логической последовательности выложить стадии развития своего цветка. Узнать и назвать, что вырастили.

Подведение итогов (результат): кто первым правильно выложит логический ряд, объявляется победителем.



Игровое поле «Цветы и пчелы»

Дидактическая задача: закреплять знание цветов, умение их дифференцировать: по месту произрастания, времени цветения, по окраске и другим признакам.

Игровая задача: дифференцировать по заданному признаку.

Игровые действия: посадить пчелок на цветы.

Правила игры: "Представьте себе, что вы - пчелки. Летая в поисках сладкого нектара, вы обнаружили странное поле. Поле, где все цветы перемешались. На нем растут и полевые цветы, и садовые, встречаются даже лесные. Вкусы пчелок различны, значит, различны и цветы, которые они выберут для будущего меда..."

Задание можно начать, к примеру, следующим образом:

- «Облети все полевые цветы»
- «Собери нектар только с красных цветов»
- «Собери нектар только с садовых цветов»

Дети по очереди выбирают цветы и рассаживают пчел, объясняя свой выбор.

Подведение итогов (результат): победителем объявляется тот, кто правильно выполнил задание.



Дидактическая игра «Нарисуй цветок»

Дидактическая задача: закреплять умение рисовать цветы карандашом поэтапно, упражнять в правильном закрашивании, закреплять название цветов, развивать мелкую моторику.

Игровая задача: соблюдать схему рисования, повторять рисунок.

Игровые действия: действовать согласно инструкции.

Правила игры: рисовать цветы карандашом поэтапно, правильно закрашивать: в одном направлении, без просветов, не выходить за границы, закреплять название цветов спектра.

Подведение итогов (результат): победителем объявляется тот, кто правильно нарисовал цветок.



Дидактическая игра «Найди такой же»

Дидактическая задача: закреплять умение узнавать, различать, правильно называть цветы.

Игровая задача: собрать как можно больше парных картинок.

Игровые действия: подбор парных картинок.

Правила игры: Начать лучше с нескольких пар. Постепенно увеличивая их количество. Их нужно перемешать и выложить на стол изображением вниз. Игроки по очереди поднимают по две картинки. Если картинки оказались одинаковыми игрок забирает их себе. Если картинки разные – игрок кладет их на место, но он должен запомнить их. Зная расположение картинок. Он сможет поднимать одинаковые и забирать их себе. Может играть и один человек. Тогда он должен собрать все парочки за минимальное время.

Подведение итогов (результат): Выигрывает тот, кто собрал больше парочек.

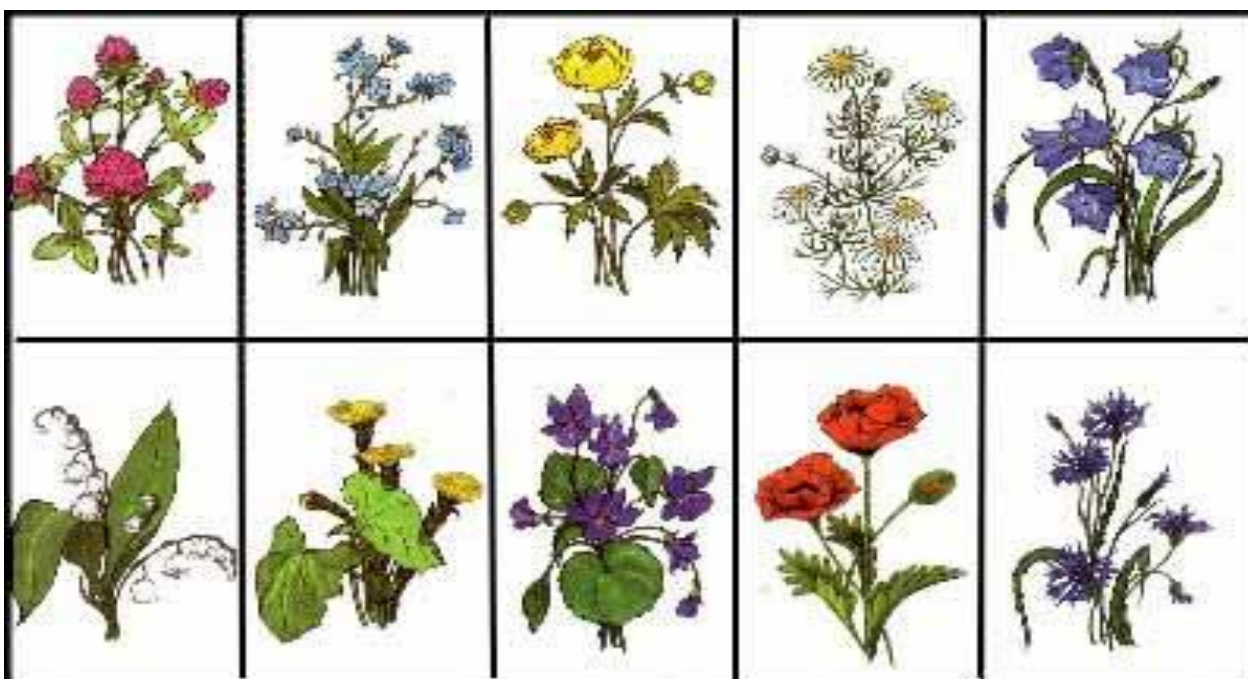


Схема «Опиши цветок»

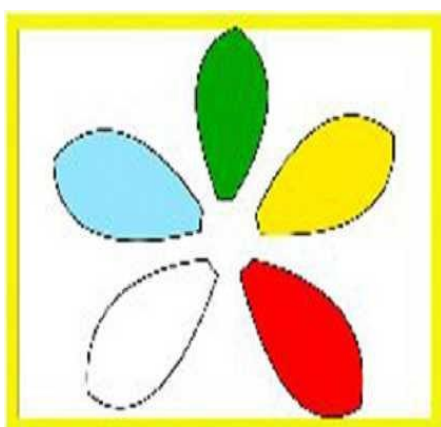
Дидактическая задача: закреплять знания детей о цветах, их запахе, размере, частях, названии и их значении для жизни растений; месте обитания, времени цветения.

Игровая задача: описывать цветок по схеме, составлять связный рассказ, развивать мышление, память, речь.

Игровые действия: выбирать и описывать по схеме.

Правила игры: описывать по схеме.

Подведение итогов (результат): победителем объявляется тот, кто правильно описал цветок.



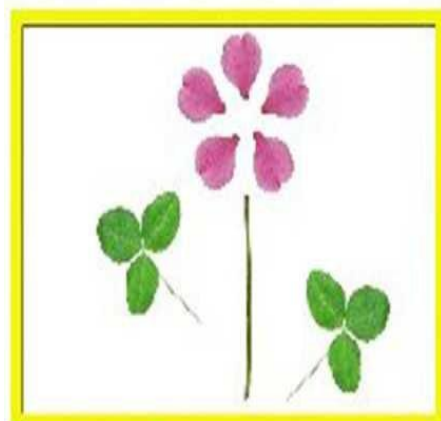
Цвет



Запах



Размер



Части
растения



Где растёт?



Время
цветения

Дидактическая игра «Угадай-ка»

Дидактическая задача: учить детей узнавать, называть и раскладывать цветы по месту их произрастания (луг, поле, сад) или по значению (лекарственные).

Игровая задача: объяснить все картинки возле соответствующих изображений Земли - положительное и отрицательное воздействие на природу.

Игровые действия: соревнование – классификация растений, изображенных на рисунках.

Правила игры: Участники берут себе планшеты. Ведущий (педагогический работник или ребенок) показывает карточку с изображением растения, называет его и задает вопрос: «Где он растет? Интересные сведения о растении?». Каждый играющий соотносит показанное растение с местом произрастания и размещает его на планшете. В конце игры проверяют правильность размещения растений, изображенных на маленьких карточках, планшетах.

Подведение итогов (результат): победителем объявляется тот, кто правильно и быстрее всех выполнил задание.



Серия игр «Поиграй-ка»

Дидактическая игра «Собери цветок»

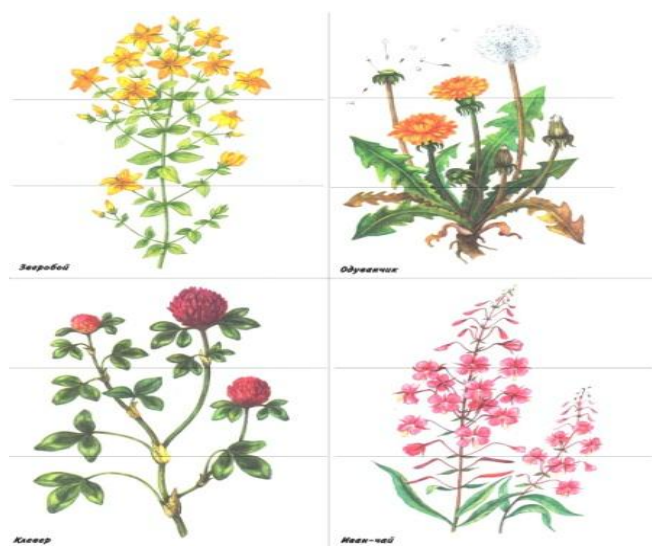
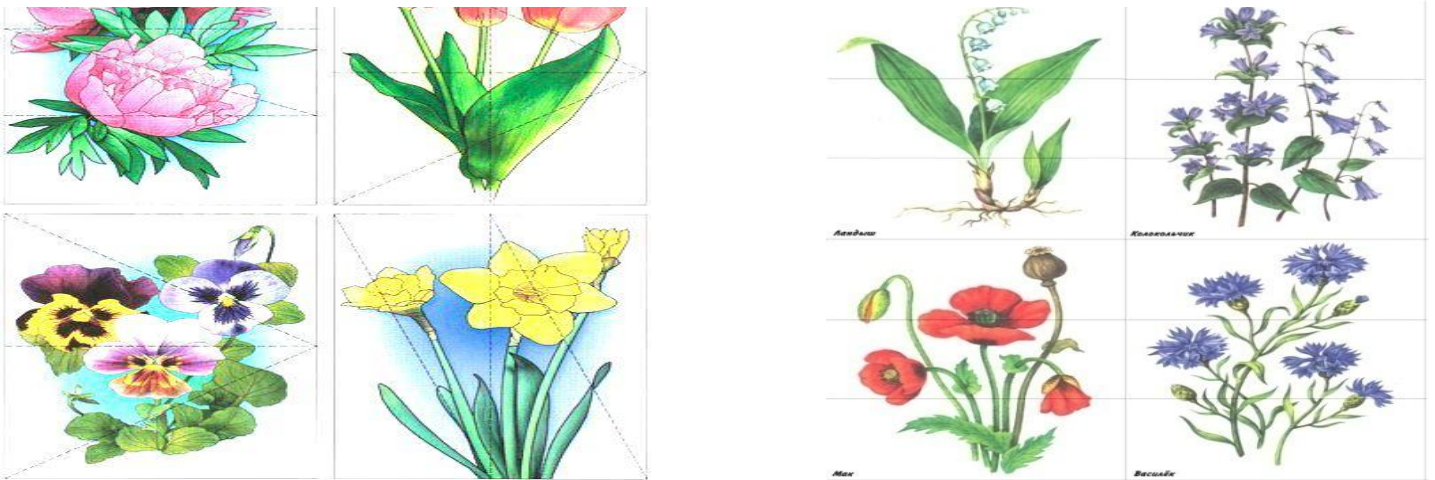
Дидактическая задача: расширить представление о цветах, закреплять умение собирать целое из частей, развивать зрительное восприятие, внимание, развивать мелкую моторику.

Игровая задача: сложить целое из частей.

Игровые действия: соревнование.

Правила игры: сложить части картинок цветов в одно целое. По завершению игры закрепляют названия цветов.

Подведение итогов (результат): победителем объявляется тот, кто правильно и быстрее всех выполнил задание.



Дидактическая игра «Цветочный ковер»

Дидактическая задача: расширить представление о цветах, развивать зрительное восприятие, внимание, развивать мелкую моторику.

Игровая задача: подобрать недостающую часть.

Игровые действия: соревнование.

Правила игры: подобрать недостающую часть.

Подведение итогов (результат): победителем объявляется тот, кто правильно и быстрее всех выполнил задание.



Дидактическая игра «Цветочное домино»

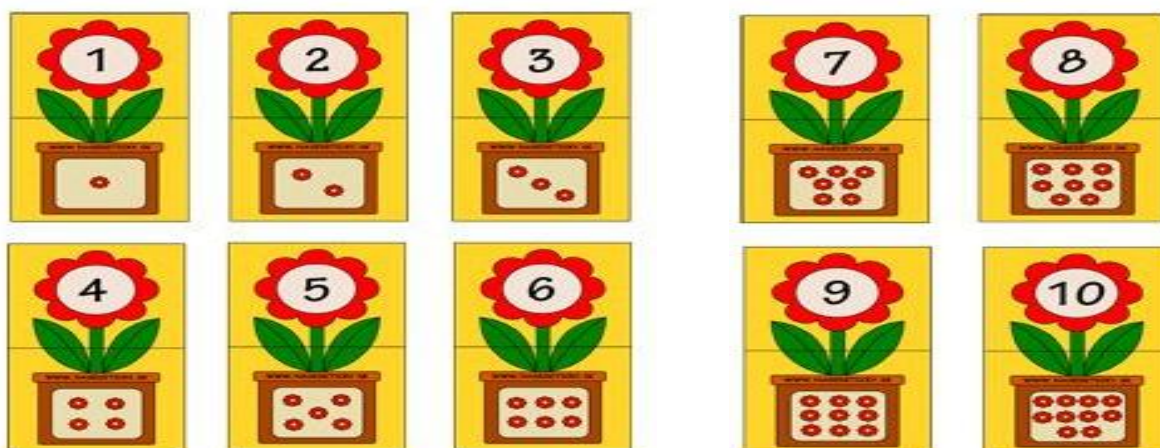
Дидактическая задача: расширить представление о цветах, упражнять в количественном счете, развивать зрительное восприятие, внимание, мышление, память, речь, мелкую моторику.

Игровая задача: подобрать цветы к горшкам, соотносить цифры и количество.

Игровые действия: соревнование.

Правила игры: подобрать недостающую часть.

Подведение итогов (результат): победителем объявляется тот, кто правильно и быстрее всех выполнил задание.



ПАСПОРТ
ИНТЕРАКТИВНОЙ ТЕМАТИЧЕСКОЙ ПАПКИ
«ПТИЦЫ»

Цель: Закрепление знаний детей о птицах, активизация речи и психических процессов детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Рекомендован к использованию детьми среднего и старшего дошкольного возраста.

Рекомендован для индивидуальных и групповых игр детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Изготовлен из бумаги, пластика, бумажная папка на кольцах, дидактического материала: картинки птиц разного размера.

Перечень игр:

1. Внешнее строение птиц.
2. Развитие птицы.
3. Расскажи-ка.
4. Кто улетает , кто остаётся?
5. Птичья кормушка.
6. Кто где живёт?
7. Составь рассказ.
8. Нарисуй птицу.
9. Раскрась пластилином.

Схема «Внешнее строение птицы»

Дидактическая задача: формировать представления о видовых признаках птиц.

Игровая задача: упражнять детей в назывании частей тела птиц.

Игровые действия: рассмотреть картинку, найти, назвать и показать части тела птицы.

Правила игры: ребёнок должен правильно назвать части тела птиц.

Подведение итогов (результат): ребёнок назвал все части тела птиц.



Модель «Развитие птиц»

Дидактическая задача: формировать представления о развитии птиц.

Игровая задача: упражнять детей в назывании стадий развития птиц.

Игровые действия: рассмотреть картинку, назвать и показать последовательность развития птиц.

Правила игры: ребёнок должен правильно называть последовательность развития птиц.

Подведение итогов (результат): ребенок правильно назвал последовательность развития птиц.



Схема «Расскажи-ка»

Дидактическая задача: развивать умение составлять рассказ, расширять словарный запас ребёнка, развивать логическое мышление, связную речь, умение систематизировать полученные знания.

Игровая задача: развивать умение сравнивать птиц по внешнему виду, развивать наблюдательность, развивать речевую активность, воспитывать желание познавать мир птиц.

Игровые действия: внимательно рассмотреть предложенные картинки, составить рассказ о птице по схеме.

Правила игры: ребёнок выбирает картинку птицы и составляет рассказ по схеме.

Подведение итогов (результат): ребёнок составил рассказ.



Дидактическая игра «Кто улетает, кто остаётся?»

Дидактическая задача: закреплять понятие «зимующие», «перелётные».

Игровая задача: узнавать и называть зимующих и перелётных птиц.

Игровые действия: на столе разложены предметные картинки птиц. Необходимо разделить птиц на «зимующих» и «перелётных». Картинки с изображением зимующих птиц размещают к условному изображению (зимний пейзаж), картинки с изображением перелётных птиц, размещают к другому условному знаку (весенний пейзаж). Играть можно несколько раз, дети должны брать разные картинки.

Правила игры: правильное размещение птиц.

Подведение итогов: ребёнок правильно назвал и разделил птиц.



Дидактическая игра «Птичья кормушка»

Дидактическая задача: уточнить представления о некоторых видах экологически ориентированной деятельности людей.

Игровая задача: развивать представления о характере питания птиц.

Игровые действия: «кормление птиц».

Правила игры: рассмотреть картинки с изображением птиц и кормом для них.

Подведение итогов (результат): правильное соотнесение птиц и корма.



Дидактическая игра «Кто где живёт?»

Дидактическая задача: определять место среды обитания птиц, правильно определять место «дома» объекта.

Игровая задача: развивать представления и приспособленности птиц к условиям обитания в определенных природных зонах.

Игровые действия: распределение птиц по месту их обитания.

Правила игры: рассмотреть картинки с изображениями птиц, картинки с изображениями мест обитания различных птиц (дупло, река, гнездо и так далее). Правильно расположить.

Подведение итогов (результат): правильный выбор «птичьего домика».



Дидактическая игра «Составь рассказ»

Дидактическая задача: развивать умение составлять рассказ, расширять словарный запас ребёнка, развивать логическое мышление, связную речь, умение систематизировать полученные знания.

Игровая задача: составить рассказ.

Игровые действия: составление рассказа.

Правила игры: рассмотреть серию картинок и составить рассказ.

Подведение итога (результат): ребёнок составил рассказ.



Дидактическая игра «Нарисуй птицу»

Дидактическая задача: закреплять умение рисовать птиц карандашом поэтапно, упражнять в правильном закрашивании, закреплять название птиц, развивать мелкую моторику.

Игровая задача: соблюдать схему рисования, повторять рисунок.

Игровые действия: действовать согласно инструкции.

Правила игры: рисовать птиц карандашом поэтапно, правильно закрашивать в одном направлении, без просветов, не выходить за границы, закреплять название птиц.

Подведение итогов (результат): правильно нарисовать птицу.



Дидактическая игра «Раскрась пластилином»

Дидактическая задача: развивать умения комбинировать приемы и способы лепки, передавать характерные особенности.

Игровая задача: развивать умение детей лепить из пластилина.

Игровые действия: рассмотреть картинку, лепить аккуратно, не выходить за контур

Правила игры: действовать пошагово, дополнять изделие самостоятельно придуманными деталями, декорировать работу (использование стек для создания фактуры).

Подведение итогов (результат): аккуратно выполненная работа.



ПАСПОРТ
ИНТЕРАКТИВНОЙ ТЕМАТИЧЕСКОЙ ПАПКИ
«ЮНЫЙ ЭКОЛОГ»

Цель: систематизировать представления детей о природе (о совокупностях растений и животных, занимающих определённую территорию); о группах растений и животных (на основе выделения признаков внешнего вида и характера взаимодействия со средой); о сезонных изменениях природы.

Предназначен для детей старшего дошкольного возраста.

Рекомендации по использованию: может использоваться для индивидуальных или групповых занятий с детьми старшего дошкольного возраста.

Для изготовления лепбука использовалась брошюра, состоящая из трёх последовательно соединённых между собой картонных листов: А4: А3: А4; для фона – четыре цветных ламинированных листа А4 и два – А3; картинки с изображением четырёх предметов природы, с изображением групп природных предметов и явлений; карточки для построения логической цепочки из трёх звеньев; большие карты с изображением разнообразных природных сообществ (лес, луг, водоём, болото), 32 маленькие карточки с изображением растений и животных, занесённых в Красную книгу Республики Беларусь; картинки с изображением контейнеров на подобию мусорных корзинок для соответствующих групп мусора, карточки с изображением предметов, сделанных из разных материалов; с изображением правил поведения в природе; картинки, на которых изображены действия, наносящие вред и пользу природе, «Модель охраны птиц», картинки «грустной» и «веселой» Земли.

Перечень игр, входящих в лепбук:

1. Правила поведения в природе
2. Что сначала, что потом?
3. Редкие растения, редкие животные
4. Птицы, рыбы, звери
5. Четвёртый лишний
6. Сортировка мусора
7. Вред и польза для природы

Дидактическая игра «Четвёртый лишний»

Дидактическая задача: учить детей группировать предметы по существенным признакам; приучать объяснять своё решение.

Игровая задача: найти лишние картинки на всех карточках.

Игровые действия: рассмотреть карточку, найти и назвать (закрыть) лишнее изображение объекта природы, то есть не входящее в тематическую группу; объяснить свой выбор.

Правила игры: называть или закрывать только лишнюю картинку на карточке.

Подведение итогов (результат): выигрывает тот, кто первым обнаружит лишнее изображение объекта природы и правильно обоснует свой выбор.



Дидактическая игра «Птицы, рыбы, звери»

Дидактическая задача: закреплять представления детей о разных группах животных и растений; упражнять их в употреблении обобщающих понятий.

Игровая задача: подобрать обобщающие слова на всех карточках.

Игровые действия: подбор одного общего слова для называния всех объектов природы, изображённых на карточке.

Правила игры: кто первый правильно назовёт обобщающее слово, тот получает фишку.

Подведение итогов (результат): победителем объявляется тот, кто получил больше фишек.



Дидактическая игра «Что сначала, что потом»

Дидактическая задача: закреплять представления детей о временных и причинно-следственных связях, существующих в природе; формировать представления о стадиях развития растений, животных, порядке смены времён года.

Игровая задача: построить все логические цепочки из трёх звеньев.

Игровые действия: построение логической цепочки из трёх звеньев.

Правила игры: подобрать картинки, сложить логическую цепочку из трёх звеньев и объяснить логику её построения.

Подведение итогов (результат): выигрывает тот, кто первым подберёт картинки, сложит их и объяснит логику построения цепочки.



Дидактическая игра «Редкие растения, редкие животные»

Дидактическая задача: уточнять и закреплять представления детей о малочисленных и исчезающих растениях и животных, занесённых в Красную книгу Республики Беларусь; закреплять представления о влиянии деятельности человека на состояние растительного и животного мира; систематизировать представления об охраняемых растениях, произрастающих в разных природных сообществах (лес, луг, водоём, болото), о животных, обитающих в разных природных сообществах; воспитывать бережное отношение к растительному и животному миру.

Игровая задача: заполнить все большие карты.

Игровые действия: поиск карточек, соревнование.

Правила игры: подбирать маленькие карточки с изображением растений и животных в соответствии с природным сообществом, изображённым на большой карте, в котором они обитают.

Подведение итогов (результат): кто первым правильно закроет все клетки на карте, тот получает фишку; обмен картами.



Дидактическая игра «Сортировка мусора»

Дидактическая задача: знакомить детей с понятием "сортировка мусора", "вторичная переработка"; дать представление о способах решения некоторых экологических проблем; способствовать формированию экологической культуры, развивать умение классифицировать; воспитывать любовь и бережное отношение к природе, ответственность, аккуратность, принципиальность.

Игровая задача: рассортировать весь мусор по контейнерам.

Игровые действия: рассмотреть карточку, назвать, из чего сделан предмет, положить в соответствующий контейнер. За правильный выбор игрок получает фишку.

Правила игры: определить материал, из чего сделан предмет и рассортировать по категориям.

Подведение итогов (результат): победителем объявляется тот, кто получил больше фишек.



Дидактическая игра «Правила поведения в природе»

Дидактическая задача: закреплять знание воспитанниками правил поведения в природе, показать эстетическую ценность окружающего мира, воспитывать доброту, отзывчивость.

Игровая задача: рассказать про правила поведения в природе на всех карточках.

Игровые действия: рассмотреть карточку, рассказать, правильно ли поступает герой. За правильный ответ игрок получает фишку.

Правила игры: дети по очереди выбирают карточки и рассказывают о правилах поведения в природе.

Подведение итогов (результат): победителем объявляется тот, кто получил больше фишек.



Дидактическая игра «Что хорошо, а что плохо для природы»

Дидактическая задача: обратить внимание детей на отношение человека к объектам природы; закрепить правила поведения в природе; воспитывать бережное отношение к природе.

Игровая задача: объяснить все картинки возле соответствующих изображений Земли - положительное и отрицательное воздействие на природу.

Игровые действия: рассмотреть карточку, рассказать, правильно ли поступает человек, приносит ли он пользу или вред природе своим поступком. За правильный ответ игрок получает фишку.

Правила игры: рассказать, правильно ли поступает человек, оказывая этим поступком положительное и отрицательное воздействие на природу. За правильный ответ игрок получает фишку.

Подведение итогов (результат): победителем объявляется тот, кто получил больше фишек.

