

Тема: «Игра как метод экологического воспитания детей дошкольного возраста»



План

1. Общая характеристика игры.
2. Творческие игры с природоведческим содержанием.
3. Игры с правилами.



Классификация видов игр, используемых в процессе экологического воспитания дошкольников

Игры

С правилами

Творческие

дидактические

подвижные

сюжетно-ролевые

строительные
игры
с природным
материалом



Игры с природным материалом

- Игры с песком





Игры со снегом



Дидактические игры

- это обучающие игры

Способствуют усвоению и
закреплению у детей зун, развитию
умственных способностей



Классификация дидактических игр

Дидактические
игры

предметные

словесные

Настольно-
печатные

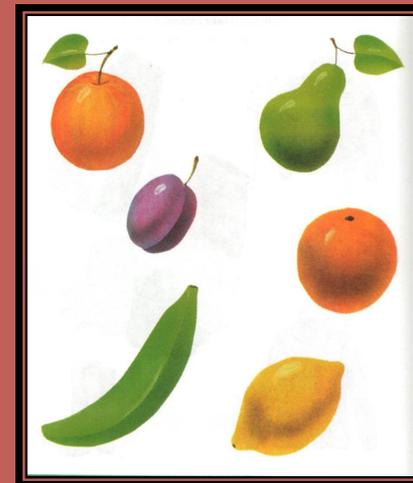


Предметные игры

- это игры с использованием различных объектов природы (овощей, фруктов, семян, листьев растений и т. д.)

Примеры:

- «Узнай на вкус»
- «Найди дерево по семенам»
- «Чудесный мешочек»
- «Опиши, мы отгадаем»



Словесные игры

Процесс решения дидактических задач в данных играх осуществляется в мыслительном плане и без опоры на наглядность

Примеры словесных игр:

- «Когда это бывает?»
- «Назови одним словом»
- «Хорошо – плохо»
- «Кто летает, прыгает, плавает?»



Настольно-печатные игры

Используются разные виды изобразительной наглядности.

Это игры по типу лото, домино, разрезные и парные картинки

Коррекционное значение:

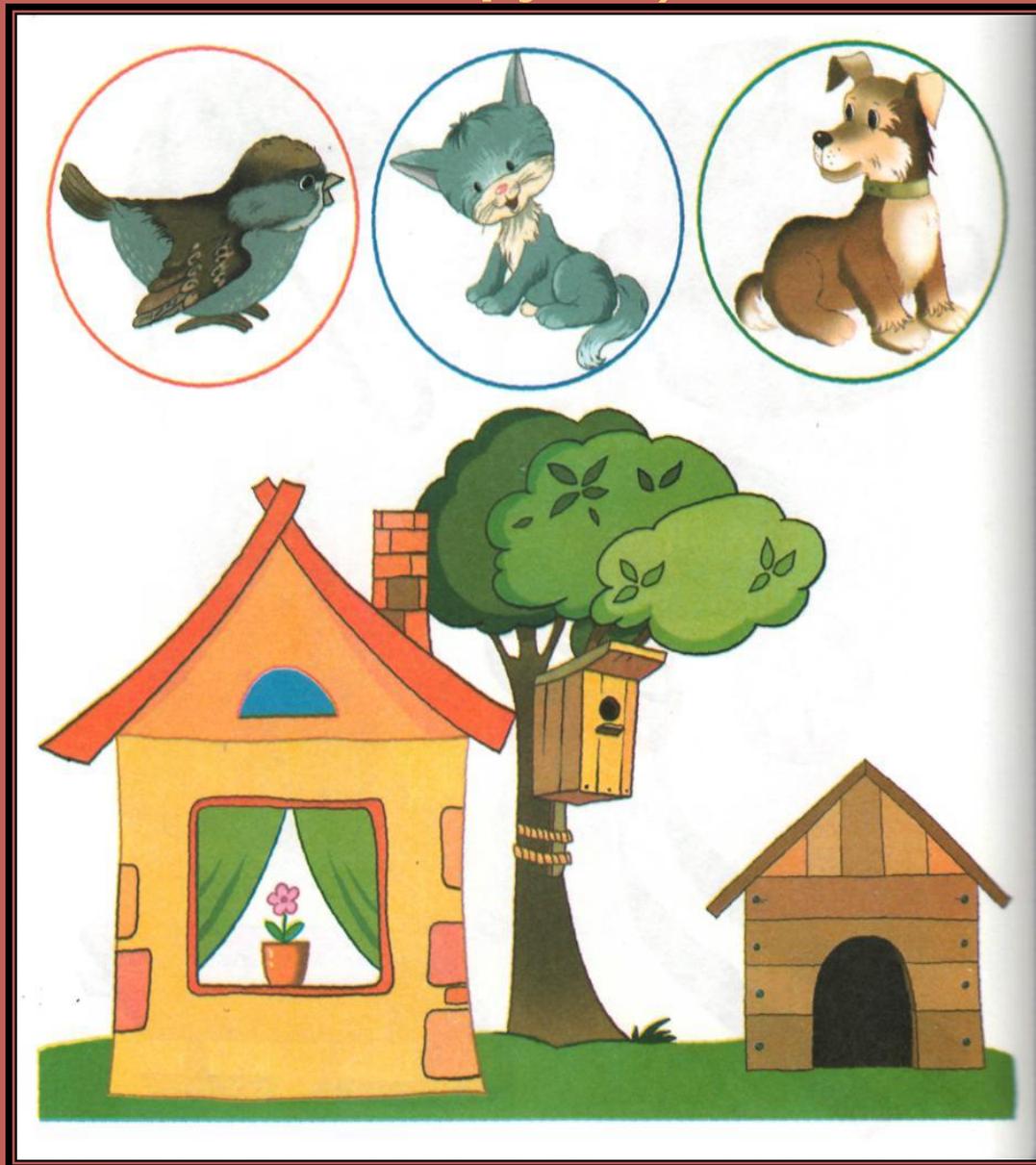
- способствуют формированию умения устанавливать причинно-следственные связи;
- развивают наблюдательность, зрительное и слуховое внимание, память;
- развивают мелкую моторику пальцев рук



Настольно-печатная игра «Чьи детки?»
(младшая группа)



«Кто в каком домике живет?» (младшая группа)



«Кто что ест ?» (2-я младшая группа)

Кто что ест?

Подбери каждому животному его пищу.

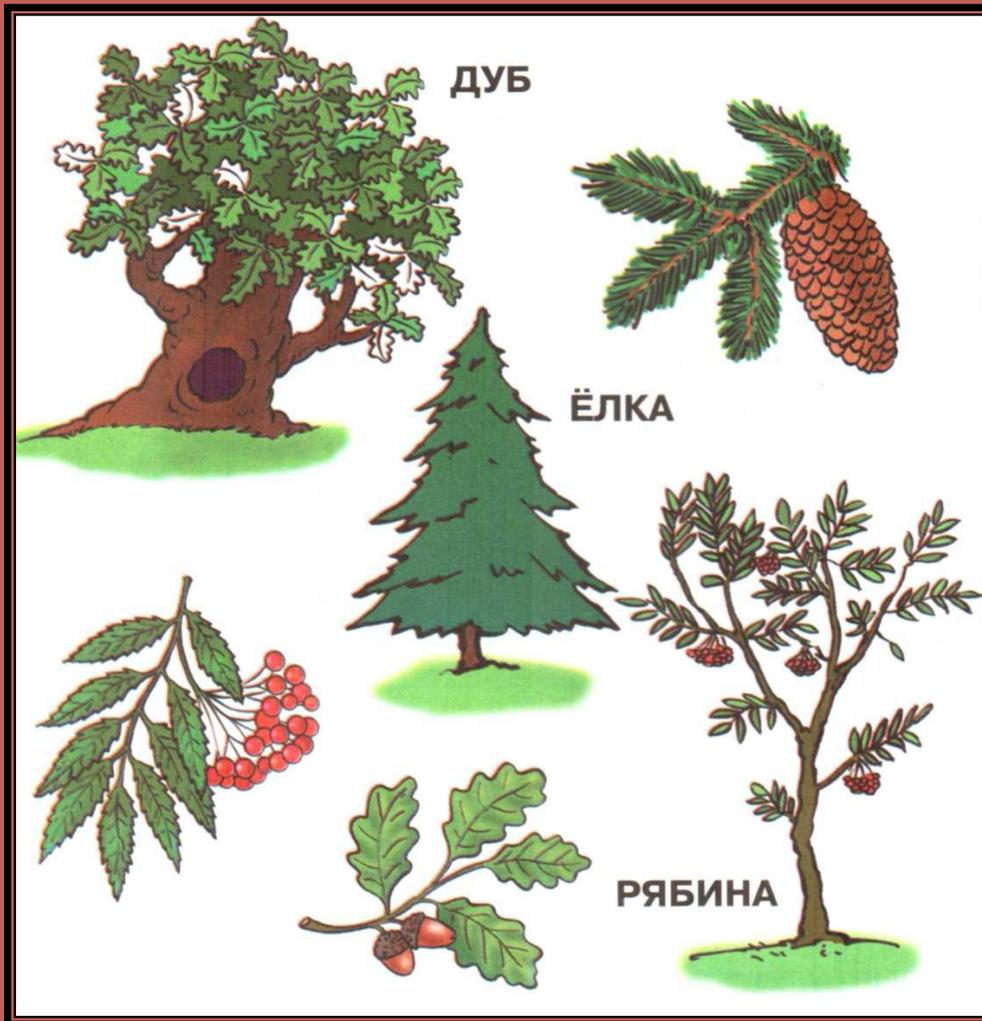


«Кто плавает, летает, прыгает, ползает?» (средняя группа)

Подумай и скажи, кто плавает,
кто летает, кто прыгает, а кто ползает.



Настольно-печатная игра «С какой ветки детки» (старшая группа)



«Угадай, чей силуэт?» (игры с детьми, имеющими депривацию зрения)



Образец компьютерной игры



Структура дидактической игры

1. **Название. Возрастная группа. Форма организации (с группой, подгруппой или индивидуально). Новая или знакомая.**
2. **Цель игры.**
3. **Оборудование.**
4. **Ход игры:**
 - **Приемы, позволяющие заинтересовать игрой;**



- **Объяснение правил игры (если игра новая) или повторение;**
- **Выбор ведущего;**
- **Приемы руководства ходом игры (вопросы к детям, указания, напоминание, поощрение);**
- **Подведение итогов игры**

