

Дидактическая игра по познавательному развитию

для детей среднего дошкольного возраста

Педагоги создают авторские дидактические игры для дошкольников

«Живая/неживая природа».

Возраст детей: 4-5 лет.

Методическая ценность игры в контексте ФГОС ДО:

Учитывая возрастные особенности дошкольников, экологическое воспитание детей в детском саду необходимо построить на игровой основе, с большим включением разных видов игр. Разнообразные игры с экологическим содержанием не только знакомят ребенка с окружающим миром, но и помогают сформировать систему социальных ценностей, ориентированных на бережное отношение к природе.

Большое влияние оказывают экологические игры и на умственное развитие. Дети учатся рассуждать, делать выводы, обобщать, при этом тренируются их внимание, память, развивается произвольное восприятие. Решая задачи, поставленные в игре, ребенок учится вычленять отдельные признаки явлений или предметов, сравнивать, группировать, классифицировать по определенным чертам и признакам.

Так же в процессе экологических игр обогащается словарный запас: дети узнают названия животных, птиц, растений, насекомых, природных явлений учатся описывать их внешний вид, характерные особенности. В процессе проведения игр экологической направленности у детей развивается связная речь, они последовательно и связно рассказывают о тех или иных объектах природы, составляют небольшие рассказы и сказки.

Данное дидактическое пособие способствует развитию интересов детей, любознательности и познавательной мотивации, представлений об объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях окружающего мира, об особенностях природы. Эта игра помогает знакомить детей с обобщенными способами исследования разных объектов.

Цель: сформировать умение детей ориентироваться в понятиях живой и неживой природы и рукотворном мире человека.

Задачи:

- знакомство с понятием «Природа», «Живая/неживая природа»;
- развитие произвольного внимания-умения сосредоточится на поставленной цели;
- развить умение сравнивать предметы, обобщать их по общему признаку;
- развитие внимания, мышления, речи и памяти.

Описание игры.

В игру могут играть как один, так и несколько человек.

Игра состоит из 10 больших карт – композиций с изображением предметов природы и предметов, сделанных руками человека, и маленьких карточек.

Ход и варианты игры

Вариант №1

Ведущий складывает в стопку маленькие карточки. Вынимая из стопки по одной маленькой карточке, показывает ее играющему и спрашивает «Кто это?», «Что это?» Игрок называет изображенный предмет, указывая к какой природе этот предмет относится. Если ответ - правильный, карточка остается у играющего, а если нет, то она кладется вниз стопки и ход отдается следующему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока у ведущего не закончатся карточки.

Выигрывает тот, у кого в конце игры окажется больше карточек.

Вариант №2

Ведущий раздает игрокам большие карты-композиции. Затем отбирает маленькие карточки, соответствующие большим картам-композициям, переворачивает их рисунками вниз, перемешивает и кладет перед собой. Вынимает из стопки по одной маленькой карточке. Он показывает играющим картинку и спрашивает «У кого есть такой объект?» Игрок, у которого на карте-композиции есть такое изображение, забирает карточку себе.

Выигрывает тот, кто быстрее закроет все изображения на карте-композиции.

Вариант №3

Ведущий дополняет картинки с изображением живой/неживой природы, картинками с изображением рукотворного мира. Просит ребенка разложить на стопочки живая природа, неживая и все остальное в третью стопочку. Когда задание будет выполнено, спрашивает его, как он думает, что объединяет картинки в третьей стопочке. Если ребенок не сможет сразу ответить, подводит его к мысли, что все, что он отложил в отдельную стопку – это то, что сделал человек: построил дом, сшил одежду, создал транспортное средство и т.д.- рукотворный мир.

Ведущий предлагает рассортировать картинки по следующим признакам: живая природа; неживая природа; рукотворный мир.

Выигрывает тот, кто ни разу не ошибется.

Удачной Вам игры!

«Животный мир Самарской Луки»

Цель игры: знакомство с обитателями фауны Самарской области.

Задачи: закрепить знания детей о росте и развитии животных;

Формировать умение анализировать информацию и устанавливать закономерности;

Развивать речь, внимание, память.

Описание игры: игра состоит из семи больших карт-композиций с изображением среды обитания и схем развития обитателей Самарской Луки, маленьких карточек, книги для чтения «Читаем сами» мини-альбома для раскрашивания.

Ход и варианты игры.

ВАРИАНТ 1.

Ведущий раздает игрокам большие карты-композиции. Затем отбирает маленькие карточки, соответствующие большим картам-композициям, переворачивает их рисунками вниз, перемешивает и кладет перед собой. Вынимает из стопки по одной маленькой карточке. Он показывает играющим картинку и спрашивает: «У кого есть такой объект?». Игрок, у кого на карте-композиции есть такое изображение, забирает карточку себе. Выигрывает тот, кто быстрее соберёт все этапы роста и развития обитателя, изображенного на большой карте-композиции.

ВАРИАНТ 2.

Ведущий раздает маленькие карточки с изображением обитателя Самарской Луки. Нужно из общего количества карточек, правильно выбрать, только те, которые отображают этапы роста и развития своего объекта и рассказать о нем. Выигрывает тот, кто правильно составит схему и грамотно расскажет.

ВАРИАНТ 3.

Ведущий складывает в стопку маленькие карточки. Вынимая из стопки по одной маленькой карточке, ведущий кладет их перед игроками и спрашивает: «Кто это?». Если ответ правильный, то карточка остается у играющего, а если нет, то она кладется вниз стопки. Игра продолжается до тех пор, пока у ведущего не закончатся карточки.

Выигрывает тот, у кого в конце игры окажется больше всех карточек.

ВАРИАНТ 4.

Ведущий раздает карточки с изображением объектов животного мира, читает отрывок из информационного справочника. Игроки, услышав описание своего объекта, поднимают карточку.

Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.