

Дидактические игры для ознакомления дошкольников с природой.

Всестороннее развитие и воспитание детей осуществляется разными средствами. Одно из них – ознакомление с природой. Ввести ребёнка в мир природы, сформировать реалистические представления об её объектах и явлениях, воспитать способность видеть красоту родной природы, любовь, бережное и заботливое отношение к ней – важнейшие задачи работы воспитателя. Для того чтобы дети правильно отображали явления природы, необходимо направлять процесс восприятия ими природы. Одной из форм организации деятельности детей при ознакомлении их с природой являются **дидактические игры**. В них дети уточняют, закрепляют, расширяют имеющиеся представления о предметах и явлениях природы, растениях и животных. Многие игры подводят детей к обобщению и классификации. Дидактические игры способствуют развитию внимания, памяти, наблюдательности, активизируют и обогащают словарь. Дидактическая игра представляет собой многословное, сложное, педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения детей, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания ребенка.

Дидактические игры по характеру используемого материала делятся на *предметные игры, настольно-печатные и словесные*.

Игры с предметами - соответствуют стремлению ребенка действовать с предметами и таким образом знакомиться с ними. В играх с предметами дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различия предметов. С их помощью дети знакомятся со свойствами предметов, величиной, цветом. В играх используют природный материал (семена растений, листья, камушки, разнообразные цветы, шишки, веточки, овощи, фрукты и др.). Примеры: «Не ошибись» , «Опиши данный предмет», «Что это такое?», «Что сначала, что потом», «Чудесный мешочек», «Вершки и корешки», «Чьи детки на этой ветке?».

Настольно - печатные игры – направлены на уточнение представлений об окружающем, систематизацию знаний, развитие памяти, мыслительных процессов, формировать умение по слову восстанавливать образ предмета. Игры сопровождают словом (слово или предваряет восприятие картинки, или сочетается с ним). Подобные игры используют повседневно в работе с небольшим количеством детей. К настольно-печатным играм относятся лото, домино, разрезные картинки, складные кубики и т.д. Примеры: «Зоологическое лото», «Ботаническое лото», «Четыре времени года», «Ягоды и фрукты», «Растения», «Подбери листья», парные картинки и др.

Словесные игры – это эффективный метод воспитания самостоятельности мышления и развития речи у детей. Они построены на

словах и действиях играющих, дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи: описывают предметы, выделяя характерные их признаки, отгадывают их по описанию, находят сходства и различия этих предметов и явлений природы. Примеры: «Кто летает, бегают, прыгает», «Нужно - не нужно», «Узнайте по описанию»; «Съедобное – несъедобное»; «Хорошо – плохо»; «Что лишнее?»; «Волшебная палочка»; «Узнай по голосу»; «Кто как кричит?»; «Это кто к нам пришел?»,

Экологические дидактические игры условно можно разделить на группы:

- Игры на ознакомление с многообразием животного и растительного мира;
- Игры на ознакомление с явлениями природы;
- Игры на формирование нравственного отношения к природе.

Дидактические игры на сравнение

«Найди, что покажу»

Цель: найти предмет по сходству.

Оборудование. На двух подносах разложить одинаковые наборы овощей и фруктов. Один (для воспитателя) накрыть салфеткой.

Ход игры. Воспитатель показывает на короткое время один из предметов, спрятанных под салфеткой, и снова убирает его, затем предлагает детям: "Найдите на другом подносе такой же и вспомните, как он называется". Дети по очереди выполняют задание.

«Что изменилось?»

Цель: формировать у дошкольников наблюдательность, умение сравнивать и сопоставлять, делать выводы и заключения, умение замечать незначительные, малозаметные изменения, происходящие с предметами, сопровождая все свои действия речью.

Материал: одинаковые сюжетные картинки с несколькими отличиями, на которых изображены луг с животными, лес с животными, сад и огород.

Ход игры: детям предлагается рассмотреть сюжетную картинку, описать, что на ней изображено. Затем дети закрывают глаза, и воспитатель меняет картинку на похожую, но с отличиями. Дети должны рассмотреть новую картинку и сказать, что на ней изменилось.

«Похож – не похож»

Цель: учить детей сравнивать предметы, находить в них признаки различия, сходства, узнавать предметы по описанию.

Материал: картинки (грибы – белый, лисичка, подберезовик, ложная лисичка, мухомор, поганка; животные – лиса, волк, собака, кошка, змея, ящерица; насекомые – бабочка, мотылек, оса, пчела, муха, стрекоза)

Ход игры: детям предлагается рассмотреть различные предметы и сказать, чем они похожи, а чем различаются (грибы – белый, лисичка, подберезовик, ложная лисичка, мухомор, поганка; животные – лиса, волк, собака, кошка, змея, ящерица; насекомые – бабочка, мотылек, оса, пчела, муха, стрекоза).

«Найди такую же»

Цель: совершенствовать умение детей сравнивать предметы, находить в них признаки сходства и различия; сопровождая свою речь четкими высказываниями.

Материал: набор пар картинок (животные, грибы, насекомые, рыбы, птицы, др.)

Ход игры: детям раздается по одной картинке, а на столе раскладываются пары картинок. Дети по очереди должны выбрать пару к своей картинке.

«Кто больше?»

Цель: назвать как можно больше предметы, относящихся к какой-либо группе, например, животные (птицы, рыбы, насекомые, цветы, др).

Ход игры: дети делятся на две группы, строятся в линии, по одному они должны назвать предметы, относящиеся к определенной группе. За каждый правильный ответ засчитывается балл. Если ребенок какой-либо группы затрудняется или называет неправильно, то балл не засчитывается. Побеждает команда, набравшая больше правильных ответов.

«Дидактическое лото»

Цель: закреплять знания детей о животных (птицах, растениях, насекомых, цветах, др), умения различать и находить нужную картинку;

Материал: набор карточек с изображенным на них набором предметов, наборы маленьких карточек.

Ход игры: выбирается ведущий, детям раздаются большие карточки с набором картинок, ведущий по одной вытаскивает из коробки маленькую карточку, называет что на ней изображено. Ребенок, у которого на большой карточке есть данное изображение, должен поднять руку и сказать «У меня». Затем он должен правильно соотнести данную карточку с таким же изображением на большой. Игра заканчивается, когда закончились все маленькие карточки.

«Что сначала - что потом?»

Цель. Закреплять знания детей о развитии и росте животных.

Ход игры. Детям предъявляются картинки с изображением: яйца, цыпленок, курицы; утенок, утки; котенок, кошки; щенок, собаки; гусеницы, куколки, бабочки; теленок, коровы; лисенок, лисы; семечка, подсолнух. Детям необходимо расположить эти предметы в правильном порядке.

Дидактические игры на анализ и синтез

«Чей хвост?»

Цель: закрепить знания по темам "Дикие и домашние животные", закрепить умение образовывать притяжательные прилагательные, развивать способность анализировать, закреплять умение различать и называть животных.

Материал: Вырезанные из картона изображения животных (силуэты) и хвостов, приклеенные на прищепки.

Ход игры: Воспитатель раздаёт детям нарисованные мордочки животных, а затем поочерёдно показывает нарисованные хвосты. Дети должны назвать «своё» животное и подобрать для него подходящий хвост. Затем попросить детей назвать, чей хвостик потерялся. Происходит знакомство со словами, отвечающими на вопросы чей? чья? чье? чьи? - лисий, волчий, медвежий и т. д.

«Собери мозаику»

Цели: учить детей выделять форму предмета, цвета, учить правильно собирать изображение предмета из отдельных частей; соотносить образ представления с целостным образом реального предмета, действовать путём прикладывания.

Оборудование: Карточки с изображением простых и сложных предметов, части предметов соответствующие изображением на карточках.

Ход игры: Перед детьми на столе воспитатель кладёт разрезные картинки. Воспитатель предлагает детям внимательно рассмотреть и собрать картинку из отдельных частей. На начальном этапе дети накладывают части рисунка на картинку, которая подходит к этому узору. Далее воспитатель усложняет задание: выкладывает на стол более сложный рисунок. Ребёнок который, первый справился с полученным заданием поднимает руку. Воспитатель подходит к ребёнку и проверяет рисунок который он собрал.

«Найди, о чем расскажу»

Цель: найти предметы по перечисленным признакам.
Материал: картинки овощей, фруктов, животных, птиц, насекомых раскладывают по краю стола так, чтобы хорошо были видны всем детям их отличительные признаки.

Ход игры. Воспитатель подробно описывает один из предметов, изображенных на лежащих на столе картинках (называет форму овощей и фруктов, их окраску и вкус, описывает внешний вид животного, насекомого. Что они умеют делать, чем питаются). Затем педагог предлагает кому-либо из ребят: "Покажи на столе, а потом назови то, о чем я рассказывала". Если ребенок справился с заданием, воспитатель описывает другой предмет, а задание выполняет уже другой ребенок. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не угадают предмет по описанию.

Игры на обобщение

«Что это такое?»

Цель: развивать знания детей о растениях и животных, закреплять умение обобщать предметы в общие группы.

Ход игры: взрослый называет растение или животное, а ребенка просит назвать общую группу, к которой они относятся. Например: - воробей...птица, -мухомор...гриб.

«Что третье?»

Цель: закрепить знания детей о птицах, растениях и животных; закреплять умение обобщать предметы и называть еще один предмет из данной группы.

Ход игры: взрослый называет два сходных предмета, ребенок должен подобрать к ним третий:

-Ворона, воробей...сорока

-крыжовник, земляника....малина

«Когда это бывает?»

Цель. Уточнить представления детей о сезонных явлениях.

Материалы: картинки листьев различных деревьев, снега, воды, грибов, сосулек, почек на деревьях, др.

Ход игры. Детям предлагают картинки с изображениями. Детям надо назвать время года, соответствующее этим картинкам.

«Четыре картинки»

Цель. Закреплять представления детей об окружающей природе, развивать внимание и наблюдательность.

Материал: 24 картинки с изображением птиц, бабочек, животных.

Ход игры. Ведущий перемешивает карточки и раздает их участникам игры (от 3 до 6 человек) поровну. Каждый играющий должен подобрать 4 одинаковые по содержанию карточки. Начиная игру, рассмотрев свои карточки, одну из них передает сидящему слева. Тот, если карточка ему нужна, оставляет ее себе, а любую ненужную тоже передает соседу слева, и т.д. Подбрав карточки, каждый играющий складывает их перед собой рисунками вниз. Когда все возможные комплекты будут подобраны, игра заканчивается. Участники игры переворачивают собранные карточки, выкладывают их по четыре так, чтобы всем было видно. Выиграл тот, у кого больше правильно подобранных карточек.

Игры на классификацию

«Кто чем питается?»

Цель. Закреплять представления детей о пище животных.

Материал: макеты моркови, капусты, малины, шишек, зерна, и т.п.

Ход игры. Дети достают из мешочка: морковь, капусту, малину, шишки, зерно. Называют, что это, и вспоминают, какое животное питается этой едой.

«Вершки – корешки»

Цель: закреплять знания детей о растениях (корнеплодах, др.), совершенствовать умение детей классифицировать предметы по принципу: что съедобно – корень или плоды на стебле.

Материал: картинки с изображениями растений (морковь, картофель, огурцы, лук, помидоры, свекла, редис).

Ход игры: детям предлагается распределить картинки на две группы: растения, у которых съедобен корень и растения, у которых плоды на стебле. Перед детьми кладутся картинки с изображениями моркови, редиса, огурцов и др., а дети должны разложить их по соответствующему признаку да два стола.

«Волшебный поезд»

Цель. Закрепить и систематизировать представления детей о деревьях, кустарниках.

Материал. Два поезда, вырезанных из картона (в каждом поезде по 4 вагона с 5 окнами); два комплекта карточек с изображением растений.

Ход игры: На столе перед детьми лежит "поезд" и карточки с изображением животных. Воспитатель. Перед вами поезд и пассажиры. Их нужно разместить по вагонам (в первом - кустарники, во втором - цветы и т.д.) так, чтобы в каждом окне был виден один пассажир. Тот, кто первый разместит животных по вагонам правильно, станет победителем.

Аналогично эта игра может проводиться для закрепления представлений о различных группах растений (леса, сада, луга, огорода).

«Что где растет? »

Цель: Закреплять знания детей о растениях; развивать умение устанавливать пространственные связи между предметами, группировать растения по месту их произрастания; активизировать в речи детей слова, обозначающие растения.

Материал: картинки с изображением сада, огорода, клумбы; маленькие картинки с изображениями фруктов (яблоко, груша); овощей (картофеля, огурцов); цветов (роза, лилия, мальва).

Ход игры: перед детьми раскладывают изображения сада, огорода и клумбы, затем раздают маленькие картинки с различными изображениями и дают задание, назвать, что изображено на картинке и где растет, отнести к правильной картинке.

«Чей след»

Цель: Уточнять и закреплять знание детей о диких животных, об их образе жизни в зимнем саду. Познакомить с понятием «следы», выяснить, каким

образом следы появляются зимой и почему их не видно летом. Познакомить с видами следов диких животных, формировать умение соотносить зверя с оставленными им следами в зимнем лесу. Развивать логическое мышление, воображение, связную речь.

Материал: Дидактическая картина зимнего леса, картинки диких зверей, разнообразие следов на картине.

Ход игры: Детям необходимо внимательно рассмотреть картину зимнего леса. Друг за другом высказывать свои мысли и пожелания, кого из зверей куда поставить. Определить хозяина следов (выбрать из животных нужного и поставить рядом с его следами). Выигрывает тот ребенок, который правильно расставит зверей в зимнем лесу.

«Давайте поселим зверей в наш лес»

Цель. Знакомить детей со средой обитания различных животных. Выяснить, каким образом связаны между собой образ животного и среда обитания. Формировать умение детей, ориентируясь по внешнему виду животного, соотносить его со средой обитания (наземная, водная, воздушная) .

Материал. Дидактическая картина с изображением лесного массива, в котором есть река, различные жилища диких животных, карточки с изображением жителей леса.

Ход игры: детям предлагается выбрать одного из зверей, подумать, где ему было бы удобно жить, объяснить почему. Заселить зверя в определенный дом и объяснить свой выбор (почему он может жить в том или ином домике и не может – в других).

«Съедобное – несъедобное»

Цель: закреплять знания о съедобных и несъедобных грибах.

Материалы: корзинка, предметные картинки с изображением съедобных и несъедобных грибов.

Ход игры: на столе перед каждым ребенком лежат картинки отгадки. Воспитатель загадывает загадку о грибах, дети отыскивают и кладут картинку-отгадку съедобного гриба в корзинки.

Игры на выделение признаков предметов

Найди лишний предмет»

Цель: развивать умение детей выделять лишний предмет из группы, сходных по определенному признаку, предметов.

Материал: наборы картинок (кошка, собака, попугай, лиса; роза, лилия, орхидея, береза; оса, муха, сова, стрекоза; корова, коза, свинья, олень; окунь, золотая рыбка, судак, лягушка, др.)

Ход игры: детям предлагается несколько картинок, среди которых одна картинка изображает предмет, не относящийся к той же тематической

группе, что и другие предметы, изображенные на картинках. Дети должны показать «лишнюю» картинку и объяснить, почему она лишняя.

«Отгадай-ка»

Цель. Описывать предмет не глядя на него, выделять в нем основные признаки; по описанию узнавать предмет.

Материал: фишки.

Ход игры: по сигналу воспитателя ребенок, получивший фишку, встает и дает описание по памяти любого предмета на заданную тему (животные, птицы, рыбы, насекомые, цветы, деревья), а затем передает фишку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает фишку следующему и т. д. Называть нужно существенные признаки предмета: говорить только о тех предметах, которые находятся в комнате (на даче, на участке) .

«Выбери нужное»

Цель: закреплять знания о природе; развивать умение узнавать предмет по существенному признаку.

Материалы: предметные картинки.

Ход игры: на столе рассыпаны предметные картинки. Воспитатель называет какое – либо свойство или признак, а дети должны выбрать как можно больше предметов, которые этим свойством обладают.

Например: «зеленый» - это могут быть картинки листочка, огурца, капусты кузнечика. Или: «влажный» - вода, росса, облако, туман, иней и т.д.