

## Дидактические игры на формирование предпосылок естественно-научной грамотности у старших дошкольников

Разработал:

Фатхуллина Ильмира Ильдаровна, воспитатель  
СП «Детский сад № 49» ГБОУ СОШ № 21 г.о. Сызрань

1.

Название игры:	«В небе, на земле, в воде»
Задачи игры:	формировать умение детей соотносить изображение животного с его местом обитания, правильно называть животного, птиц, растения
Оборудование и материалы:	карточки с изображением животных, птиц, растений, 3 большие карты-основы
Правила и ход игры:	<p>Ребенку необходимо определить, в какой среде обитают животные и птицы, встречаются те или иные растения и предметы.</p> <p>Ход игры: Предложите ребенку рассказать, где их можно встретить: на земле, в воде или воздухе?</p> <p>Попросите ребенка объяснить свой выбор, расскажите ему о растениях и животных, если он раньше о них не знал. Задавайте вопросы, вовлекая ребенка в беседу: курица и орел — это птицы, почему орел в небе, а курица на земле? Что общего у воробья и вертолета (летают)? Чем они отличаются (живой-неживой)? и т.д.</p>
Элементарный понятийный аппарат:	Пустыня-это большое пространство покрытое песком.
Работа с географической картой:	Карты с изображением природных зон . Спросить у детей знают ли они почему карта имеет разные цвета. Правильно-желтый это пустыня (песок), белый это снега , голубой это вода, зеленый это растительный мир. Спросить каких животных они расположат по этой карте где и почему?
Ожидаемый результат игры:	сформированы умения соотносить изображения животных с их местом обитания

2.

Название игры:	«Пять рек»
Задачи игры:	Систематизировать представления детей о природных водоемах, их строении и значении для всего живого на Земле; расширить представления детей о реках города Сызрани, уметь находить их на карте родного города..
Оборудование и материалы:	мультимедийная презентация «Реки, речки и моря на земле текут не зря», схема «Строение реки», восковые карандаши, бумага, карта города Сызрани
Правила и ход игры:	<p>Детям необходимо показать на карте города реки и рассказать про них. Ребятам предлагается самостоятельно зарисовать схему строения реки и объяснить ее составляющие.</p> <p>Воспитатель проводит с детьми небольшую беседу: о чем это стихотворение, что такое «река», ее назначение, как она изменяется в разное время года. Чтение стихотворения и беседа сопровождаются мультимедийной презентацией.</p> <p>Воспитатель предлагает ребятам рассмотреть схему строения реки, на которой выделены: начало реки — <i>исток</i>, маленькие реки, которые впадают в большую реку — <i>притоки</i> (правый, левый), <i>устье</i> - конец реки, <i>берега</i> — границы реки (правый, левый) и <i>течение</i> — движение воды в реке, обращает внимание детей на то, что каждая маленькая река впадает в большую, а большая — в море или океан. Ребятам предлагается самостоятельно зарисовать схему строения реки и объяснить ее составляющие.</p> <p>Далее ребятам демонстрируется карта города Сызрани. Воспитатель спрашивает, какие реки города Сызрани известны детям. Выслушиваются ответы детей, а потом дополняются воспитателем. В Сызрани - 5 рек: Волга, Крымза, Сызранка, Кубра и Кашпирка. Воспитатель поочередно показывает на карте эти реки и</p>

	<p>кратко рассказывает о них. Волга — самая длинная река, она - национальная гордость России, в нее впадает Сызранка, а Крымза является левым притоком Сызранки. Река Кубра впадает в Волгу в южной части города, а Кашпирка — одна из четырех малых рек Сызрани, находится у поселка Кашпир.</p> <p>После этого дети самостоятельно рассказывают о реках и показывают их на карте города. Воспитатель отмечает, что все реки Сызрани разнообразны и уникальны, а наша задача беречь и ценить дары Земли, приумножать их, оставляя будущим поколениям память о себе и о родных местах!</p>
Элементарный понятийный аппарат:	приток
Работа с географической картой:	Показывают пять рек на карте города Сызрани.
Ожидаемый результат игры:	Понимают схематичное строение реки, могут самостоятельно изобразить его; знают пять рек родного города, их особенности, умеют находить на карте Сызрани.

3.

Название игры:	«Я знаю!»
Задачи игры:	Закрепить знания детей о городах, странах, рек, морях.
Оборудование и материалы:	фишки, физическая карта
Правила и ход игры:	<p>Играющие по очереди перечисляют различные категории названий и показывают их.</p> <p>Воспитатель показывает различные объекты на физической карте, называя наименования объекта (город, страна, река и т.д)</p>
Элементарный понятийный аппарат:	Город
Работа с географической картой:	Дети по очереди показывают любой из запомнившихся им объектов на карте и называют его: «Я знаю город Самара!», «Я знаю страну Россия!» и т.д.

Ожидаемый результат игры:	Дети запоминают названия городов, стран, рек, морей.
---------------------------	------------------------------------------------------

4.

Название игры	«Идём в гости к Мудрой Сове»
Задачи игры:	Способствовать развитию пространственного мышления, умению ориентироваться по карте в лесу.
Оборудование и материалы:	большая красочная карта леса, вырезанные из картона деревья, кустарники, озеро, тропинка, река, дорога, мост, сова; карточки с изображением сторон света (север, северо-восток, восток и т.д.); письмо лесных жителей, план-маршрут, фигурки обозначающие детей
Правила и ход игры:	<p>1.В игре участвуют 5-6 детей. 2.По карте леса двигаться только при помощи фигурок. 3.В ходе продвижения по Волшебному лесу чётко следовать указаниям. 4.Победителем считается тот, кто сможет повести остальных в правильном направлении и прийти на совет жителей леса.</p> <p>Педагог читает письмо от лесных жителей: «Дорогие друзья! Мы, звери и птицы, приглашаем вас на наш лесной Совет, который состоится около дома Мудрой Совы и участвовать в лесном Совете, вам нужно рассмотреть нижний край карты. Вы увидите могучий дуб. Найдите с левой стороны третью ветку снизу, она укажет вам, в каком направлении двигаться. Идите на запад до реки, которую надо перейти по мосту. Вы попадёте на лесную поляну, где найдёте схему пути к дому Мудрой Совы. С уважением, звери и птицы Волшебного леса». Взрослый предлагает каждому ребёнку выбрать одну из фигурок и выстроить их в ряд, друг за другом, чтобы начать движение по карте леса. Дети и педагог советуются, где лучше войти в лес, и начинают продвижение по карте, следуя тексту письма. Добравшись до поляны, находят план-маршрут. Педагог читает: «Вы находитесь на поляне. Поверните на северо-восток и идите до опушки леса.</p>

	Потом сверните в северо-западном направлении и идите до озера. Обойдите озеро слева и идите на север до ельника. Пройдите ельник в северо-восточном направлении до дороги. Далее пройдите на восток пять шагов, сверните на тропинку в юго-восточном направлении. Тропинка приведёт вас к домику Мудрой Совы». Дети переставляют фигурки, руководствуясь текстом письма.
Элементарный понятийный аппарат:	план-маршрут
Работа с географической картой:	Дети вместе с педагогом рассматривают карту леса, вставляют в прорезь в правом углу карточку с обозначением сторон света и выясняют, где север, юг, и т. д.
Ожидаемый результат игры:	Развито первичное пространственное мышление, сформировано умение ориентироваться по карте в лесу.

5.

Название игры:	«Где живет мой любимый герой?»
Задачи игры:	Конкретизировать представления детей об истории возникновения некоторых героев литературных произведений, их авторах, стране происхождения; создать условия для ориентирования по карте мира.
Оборудование и материалы:	ламинированная карта мира, узкий бумажный скотч, с нарисованными на нем кружочками (ходами), игровой кубик с точками, фишки по количеству детей, карточки с заданиями, фигурки героев (например: Карлсон, Русалочка, Иван Царевич, Дюймовочка, Золушка, Чипполино, Маугли и т. д.).
Правила и ход игры:	<p>Воспитатель спрашивает у детей: какие у них любимые герои из литературных произведений, мультфильмов. Ребята перечисляют разных героев, называют произведения или мультфильм, его автора (если знают).</p> <p>Затем, воспитатель предлагает ребятам узнать: в каких странах живут их любимые герои и отправиться к ним в гости. Дети по очереди берут карточки с заданием,</p>

	<p>воспитатель читает его, а ребята стараются догадаться, о каком герое идет речь (например: «Тебе нужно отнести пирожки бабушке. Кто тебе сможет в этом помочь?») (Красная Шапочка), «Тебе нужно построить башню из кубиков и мясной тефтели. Кто тебе сможет в этом помочь?» (Карлсон), «Тебе нужно победить браконьеров Антарктики. Кто тебе сможет в этом помочь?» (пингвиненок Лоло)).</p> <p>Когда герой разгадан, ребята ищут его фигурку на карте мира и прокладывают к ней путь из России узким бумажным скотчем. Далее начинается обсуждение: как называется страна, что в ней интересного (воспитатель кратко рассказывает о происхождении героя, интересные факты о его стране). Если ребята что-то знают о герое, стране, то рассказывают об этом, а воспитатель дополняет их рассказ. Если в стране живут несколько героев, то беседа ведется о всех героях, живущих в этой стране (например в Швеции живут: Карлсон, Пеппи Длинныйчулок, заколдованный мальчик Нильс и т.д.).</p> <p>Когда маршруты будут проложены, дети поочередно бросают кубик, отсчитывают нужное количество ходов и начинают «собирать» своих любимых героев из разных частей света. Выигрывает тот, кто соберет больше всего персонажей и первым вернется домой.</p>
Элементарный понятийный аппарат:	Страна
Работа с географической картой:	Находят Россию на карте мира, ищут фигурки героев на карте мира, страну их происхождения и прокладывают к ней маршрут.
Ожидаемый результат игр	Умеют находить на карте и знают страну происхождения героев литературных произведений, мультфильмов, их авторов, интересные факты об этой стране, истории появления любимых персонажей.