муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение Киселевского городского округа «Детский сад №2 «Лучики» комбинированного вида»

**Методические указания к комплекту**

**авторских дидактических игр, макетов к программе «Жители Наукограда»**

Авторы – составители:

Стексова Т.Ю., заведующий,

 Максименкова З.А., ст. воспитатель,

Корнева С.В., воспитатель

Киселевский городской округ, 2020

Изменения в содержании дошкольного образования диктуются требованиями времени: информационные потоки, в которых происходит формирование мировоззрения ребёнка, постоянно расширяются. Потребность в передаче постоянно обновляющейся образовательной информации вытесняется необходимостью формирования средств и способов управления информационными потоками, т.е. вопрос стоит не столько о сообщении знаний, сколько о технологии формирования навыков мышления и деятельности.

В дополнительной общеразвивающей программе для детей старшего дошкольного возраста «Жители Наукограда» имеются 4 раздела: анатомия, астрономия, география и экспериментирование.

Астрономия - дошкольников знакомят с основами астрономии, как науке о Вселенной, о самой близкой звезде Солнце с позиции формы, размере, удаленности, о созвездиях, о планетах солнечной системы, о спутнике земли – Луне, а также о некоторых сведениях, об освоении космоса.

Анатомия – знакомит с  топографическим расположением и строением органов и частей тела, а также основам профилактики инфекционных заболеваний, правилами сохранения и укрепления здоровья.

География - знакомит с элементарными географическими представлениями (горы, континенты, погода и климат, водные стихии, страны и др.). Все разделы неразрывно связаны с экспериментальной деятельностью.

 Дошкольник способен воспринимать информацию о предметах и явлениях окружающего мира, видеть взаимосвязь между ними, делать простейшие умозаключения. Правильно построенная работа по формированию основ научных знаний стимулирует мыслительную деятельность ребенка, способствует познавательной, творческой активности, развитию воображения.

Наряду с формированием общих энциклопедических знаний, педагог организует познавательно-практическую деятельность, формирует предпосылки системного диалектического мышления, способности производить некоторые преобразования с предметами, устанавливать закономерности, понимать явления, которые попадают в поле зрения ребенка в быту и вызывают интерес познания.

 Методические указания предназначены для работы с детьми старшего дошкольного возраста в развитии познавательного интереса в игровой деятельности и формирование ос­нов миропонимания в процессе ознакомления с явлениями окружающего мира (на материале астрономии, анатомии, географии).

**Макет «Строение тела человека»**

Выполнен типографским способом (лазерная печать) из пластика. Основа макета - фигура человека, h-110 см, на которой изображены капилляры и вены. Данная высота позволяет дошкольнику свободно «работать» с макетом. Помимо основы макета к нему прилагается 2 набора для изучения внутреннего строения человека (кости, внутренние органы: сердце, почки, лёгкие и т. д., выполненные из фетра и фоамирама) и внешнего строения тела человека (части тела: руки, ноги, глаза, уши и т.д. ). Составные части наборов крепятся к макету при помощи «липучки».

Изучение тем раздела «Анатомия»

1. Я и мое тело
2. На чём всё держится? Скелет и мышцы.
3. Сердце и кровообращение. Великий труженик и Волшебные реки.
4. Дыхание. В Стране Лёгких, или путешествие Воздушных человечков.
5. Пищеварение. Об удивительных превращениях пищи в организме человека.

**Макет «Зубы»**

Выполнен из бросового материала (пластиковые бутылки) и картона, на примере данного макета дошкольники изучают то, как выглядит полость рта, с помощью макета можно рассказать и показать, как измельчается еда. Каждый зуб может свободно изыматься, дабы продемонстрировать строение зуба. Изучение гигиены полости рта также может осуществляться посредством данного макета. С помощью данного макета педагог показывает, как выглядит полость рта, зубыи язык. А также рассказывает, что зубы нам помогают измельчать пищу, язык позволяет чувствовать вкус продуктов, которые мы едим.

Изучение тем раздела «Анатомия»

1. Путешествие в Зубное Королевство.

**Макет «День и ночь»**

Показывает, как на планете Земля меняется время суток. Макет представляет собой коробку, две стороны расположенные противоположно, отображают темное время суток и дневное, на которых прикреплены фонари, изображающие луна и солнце. В центре стоит глобус, который крутится и когда с одной стороны ночь и все спят, с другой стороны день и все заняты делом.

Изучение тем раздела «География»

1. Планета Земля
2. Как меняется день, ночь

**Макет «Звездное небо»**

Это действующий электрический макет Солнечной системы общей площадью 1 кв. м. В его основе подвесной потолок угловой части помещения экологического комплекса. Планеты, спутник и ракета сделаны из фоамирана по типу папьемаше, большая звезда Солнце при включении излучает свет (т.к. в неё встроена лампа), звезды трех созвездий (Большая медведица, Малая медведица, Кассиопия) выполнены из мелких галогеновых лампочек, катеты выполнены из фольги. Каждое созвездие и само Солнце можно включать по отдельности в нужном сочетании или сразу вместе.

Изучение тем раздела «Астромия»

1. Звездное небо
2. Про звезды и созвездия
3. Солнце и солнечная система
4. Спутники планет
5. Освоение космоса
6. Мир солнечной системы
7. Звезды и галактики - близкие и далекие
8. Небесные тела
9. Солнце

В изучении раздела «География» поможет комплект дидактических игр региональной направленности («Кузбасс многонациональный», «Красная книга.Фауна», « Дары Кузбасса»), созданный по типу «лото-ассоциации». Игры помогут закрепить имеющиеся первоначальные краеведческие знания по географии, этнографике, экологии. Каждая игра помещена в индивидуальную коробку размером 37\*21см, на оборотной стороне которой прописаны правила и ход игры.

**Дидактическая игра «Дары Кузбасса»**

Дидактическая игра по ознакомлению старших дошкольников с полезными ископаемыми и природными ресурсами Кемеровской области.

**Цель:** обогащение и расширение знаний детей о **полезных ископаемых**, формирование понятия *«****полезные ископаемые****»*.

Задачи:

* закрепить умение классифицировать и сравнивать **полезные ископаемые по форме**, размеру, назначению, применению в промышленности, в искусстве и быту;
* учить пользоваться картой и условными **обозначениями полезных ископаемых;**
* углубить знания детей о месторождениях Кемеровской области;
* развивать зрительную память, внимание;
* формировать связную речь.

**Возраст детей:** 5-7 лет

**Вид:** настольная **игра**

 **Методические указания:**

* Принимают участие в игре 1-2 ребенка продолжительность 10-15 минут.

**Краткое описание:**  игровое поле -карта с фишками полезных ископаемых.

**Данная дидактическая игра состоит:**

1. Фотоальбомы - карточки брошюрованные на картонной основе, содержащие информацию о **полезном ископаемом**: внешний вид сырья, добыча, признаки, применение в промышленности, искусстве и быту.

**2. Приложения**

 а) карточки и фишки картонные с изображением **полезных ископаемых**

 б) карта **полезных ископаемых Кемеровской области**

 в) карточки *«Геологи»*

**Варианты дидактических игр:**

Данное пособие позволит наглядно и доходчиво знакомить детей с различными видами **полезных ископаемых**, используя различные методы обучения, такие как наглядный, проблемный, соревновательный.

**Вариант №1** *(наглядный метод обучения)*

*«Найди, где применяется»*,

*«Какое состояние?»*

*«Что лишнее?»*

**Цель:** обогащение знаний детей о полезных ископаемых.

Задача: классифицировать основные виды полезных ископаемых по применению и состоянию.

**Вопросы:**

* Какие материалы люди используют для строительства?
* Где их берут?
* Какие виды топлива знаешь?
* Как получают металлы?
* Где их используют?

**Правило:** альбомы и карточки классифицируются и расставляются в соответствии с принадлежностью к определенным видам ископаемых по применению*(рудные, нерудные, топливо)* или состоянию *(жидкие, твердые, газообразные)*.

**Вариант №2** *(проблемный метод обучения)*

*«Помоги геологу»*

«Помоги геологу найти полезные ископаемые для творчества»

**Цель:** обогащение и расширение знаний детей о полезных ископаемых Кемеровской области.

**Задачи:**

* учить пользоваться картой и условными обозначениями природных ресурсов;
* воспитывать уважение к труду взрослых;
* развивать память, внимание.

**Вопросы для беседы:**

* Какие **полезные ископаемые,** добываемые в Кемеровской области, ты знаешь?
* Какие **полезные ископаемые** Кемеровской области используются в творчестве или применяются в производстве изобразительных материалов?

**Правило:** Указать месторождения **полезных ископаемых** либо найти природное сырье для творчества на карте Кемеровской области.

**Вариант №3** *(соревновательный метод обучения)*

*«Кто быстрее …»*

**Правило:** Участвуют 2 человека и более. За каждым закреплен персонаж *«Геолог»*.

 Задача каждого играющего быстро и правильно указать на карте Кемеровской области месторождения полезных ископаемых отмеченных фишками с условными обозначениями, назвать природное вещество и в случае правильного определения заменить фишку с условным **о**бозначением на фишку с изображением полезного ископаемого. Выигрывает тот ребенок, персонаж которого открыл больше месторождений и имеет большее количество открытых фишек.

Усвоение играющими правил игры и следование им содействуют воспитанию самостоятельности.

**Дидактическая игра - лото «Красная книга. Фауна»**

Детское лото - это занимательная настольная игра для детей от 5 лет, которая способствует развитию внимания, логического мышления и зрительной памяти ребёнка, а также знакомит детей с животными красной книги Кузбасса, расширяет кругозор.
Лото включает 4 игровых карточки и 16 фишек:
1. Дикие животные: северный олень, медведь, суслик краснощекий, барс снежный, кабарга, волк, кабан, выдра, лось.
2.Пресмыкающие: лягушка сибирская, тритон обыкновенный.

3. Птицы: журавль – красавка, журавль чёрный, удод, сокол – сапсан, фламинго.
**Правила игры:**
В "Детское лото" могут играть одновременно от двух до шести человек. Участникам игры раздаются карточки. Фишки складываются в мешочек и перемешиваются. Ведущий достаёт по одной фишке, называет изображённый объект и показывает фишку. Игрок, на чьей карточке находится соответствующая картинка, забирает фишку и накрывает ею названный объект. Выигрывает тот, кто первым закроет фишками лото все картинки на своей карточке.

*“Кто первый?”*

Участникам игры раздаются карточки. Фишки складываются в мешочек и перемешиваются. Ведущий достаёт из мешка по одной фишке, называет и показывает её игрокам. При усложнённом варианте игры ведущий только показывает фишку, не называя её.
Игрок, на чьей карточке находится соответствующая картинка, забирает фишку и накрывает ею совпавший рисунок. Если желающих забрать фишку нет, фишка возвращается в мешок.
Выигрывает тот, кто первым и без ошибок закрыл фишками лото все картинки.

*“Что изменилось?”*

Ведущий выкладывает от 3 до 6 разных фишек картинками вверх. За некоторое время игроки должны постараться запомнить их.
Затем участники отворачиваются, а ведущий что-то меняет, например, убирает или докладывает одну или несколько фишек, меняет их местами. Игроки поворачиваются и стараются определить, что изменилось. Тот, кто сделает это первым (и разумеется, без ошибок), сам становится ведущим.

*“Подбери фишку”*

На игровой поверхности раскладываются фишки картинками вверх. Ведущий предлагает выбрать фишки с изображением:
а) животных;
б)птиц;
и т.п. в зависимости от вида лото (например, если лото с видами транспорта, то выбираются только легковые машины или только грузовики и т.д.).

Участники игры по сигналу ведущего начинают выбирать фишки. Когда все фишки выбраны, игроки проверяют правильность выбора и подсчитывают количество фишек.
Победителем становится тот, у кого оказалось больше всех фишек с заданным признаком.

*“Что общее?”*

На игровой поверхности ведущий выкладывает три фишки с картинками, имеющими один общий признак. Задача игроков – определить признак и найти ещё фишки с этим признаком.
Выигрывает тот, кто нашёл большее количество подходящих фишек. Он становится ведущим.

*“Какая фишка лишняя?”*

На игровой поверхности ведущий выкладывает несколько фишек с картинками, имеющими один общий признак и одну лишнюю фишку. Задача игроков – догадаться, по какому признаку собраны фишки, и определить лишнюю. Эта игра способствует [развитию логики у детей](http://proigrushku.ru/igry-i-zadaniya-dlya-razvitiya-logiki-u-detej/).
Выигрывает тот, кто первым нашёл верное решение и смог его обосновать.

**Дидактическая игра по типу ассоциации**

**«Кузбасс многонациональный»**

**Цель игры:**расширение и обогащение знаний дошкольников о родном крае, истории и культуре  народов и народностей, населяющих Кузбасс, воспитание чувства гордости за свою малую родину; воспитание толерантности.

 **Задачи**:

* воспитывать доброжелательное отношение и уважение к людям разных национальностей;
* дать понять детям, что все люди похожи друг на друга;
* закрепить знания детей об обычаях и традициях жителей разных национальностей Кузбасса;
* развивать ассоциативное мышление и связную речь.

**Возраст детей:** 5-7 лет

**Краткое описание игры:** 5 карточекв центре каждой изображена пара (мужчина и женщина) в национальной одежд:

-русские;

-татары;

-шорцы;

-телеуты;

-чуваши.

Каждая карточка имеет 5 пустых окошек:

-одежда;

-жилище;

-посуда;

-музыкальный инструмент;

-национальное блюдо.

**Методические указания:**

* беседа о людях разных национальностей, проживающих в Кузбассе, по алгоритму:

-одежда;

-жилище;

-посуда;

-музыкальный инструмент;

-национальное блюдо.

* рассматривается фотоальбом;
* просмотр видеофильмов и презентаций.

**Ход игры:** детям раздаются карточки с окошками, в центре каждой карточки изображены различные национальности Кузбасса.

Игроки берут по одной центральной карточке. Остальные карточки находятся у ведущего. На столе разложены маленькие карточки, игроки должны подобрать карточку, которая соответствует его игровому полю.

Игрок, смотрит на свою карточку и определяет: подходит она к его карточке или нет. Побеждает тот, кто сделает это первым. Можно провести игру на скорость, когда две карточки с предметами лежат перед игроками изображением вверх и среди них нужно как можно быстрее найти подходящие.