

Еремочкина Екатерина Олеговна, воспитатель,
Рябова Татьяна Вячеславовна, музыкальный руководитель
МБУ детского сада № 147 «Сосенка» г. Тольятти

Игротека к универсальному пособию по освоению способов познания

Использование методического комплекса «Я познаю мир» направлено на освоение детьми способов интеллектуально-творческой и познавательной деятельности.

Целесообразно организовывать работу по реализации комплекса в игровой деятельности — ведущей деятельности в дошкольном возрасте, оказывающей значительное влияние на развитие ребенка.

Игровые упражнения, придуманные совместно с детьми, способствуют развитию познавательной сферы у дошкольников и формированию у них творческого воображения.

Игра «Карта сокровищ».

Цель: закреплять умение находить объекты по признакам цвета и формы.

Материал: игровое поле, карты с картинками, «чудесный мешочек», фишки (разные по цвету), карточки с изображением различных форм.

Ход игры:

Выбирается водящий. Водящий раздаёт карты сокровищ участникам игры. У водящего «чудесный мешочек». При помощи него участники игры выбирают себе задание. В мешочке находятся фишки (разные по цвету). Также дети берут карточки с изображением различных форм.

Участники игры находят на своей карте объекты, соответствующие выбранному заданию.

Например: если участнику выпала фишка желтого цвета – он ищет на своей карте все объекты желтого цвета; если выпала карточка с овальной формой – он ищет на своей карте все объекты овальной формы.

Усложнение: участники могут сразу вытягивать и фишку, и карточку. Задание усложняется тем, что участникам предстоит отыскать на своей карте объекты определенного цвета и формы одновременно.

Игра «Волчок».

Цель: закреплять умение находить объекты по признакам.

Материал: волчок с разделенными секторами, на которых изображены значки имен признаков.

Ход игры:

Первый участник игры раскручивает волчок. Грань, на которой останавливается волчок, является заданием для первого участника. Ребенку необходимо найти объекты, соответствующие данному признаку. Объекты ищут в игровой комнате (остальные следят за правильностью выполненного задания). За правильно выполненное задание участник забирает себе фишку.

Далее волчок раскручивает следующий участник и также выполняет задание. Тот участник, который набрал больше фишек, тот победил.

Например: волчок остановился на грани с изображением признака рельеф. Участник находит

объект: машина. Кузов у машины по рельефу шероховатый, твердый и т.д.

Усложнение: вариант игры с водящим. Когда игроки раскручивают волчок водящий называет количество объектов и указывает определенный рельеф, форму, цвет и т.д. Например: водящий уточняет задание участнику игры: «найди 3 объекта шероховатые по рельефу», либо «найди 5 объектов цилиндрические по форме».

Игра «Одень куклу по погоде».

Цель: устанавливать взаимосвязь между сезонными изменениями в природе и человеком.

Материал: три ёмкости с водой различной температуры, кукла, комплекты одежды по сезонам.

Ход игры:

Перед началом игры водящий наполняет три ёмкости водой различной температуры (холодной, теплой и горячей), которые ставятся перед участниками игры. Также перед игроками находится кукла с комплектами одежды по сезонам. Водящий предлагает определить какая температура в одной из ёмкостей. Участники игры выбирают ёмкость и определяют её температуру. Затем берут куклу и комплект одежды, соответствующий температуре данного сезона.

Например: участники игры выбрали емкость холодную по температуре. Значит, время года – зима; соответственно, куклу одевают в комплект зимней одежды.

Игра «Искалочка».

Цель: закреплять умение находить части объектов природного и рукотворного мира.

Материал: набор карточек с силуэтами объектов природного/рукотворного мира, набор карточек с изображением частей этих объектов.

Ход игры:

Водящий берет карточку из набора с силуэтами объектов природного/рукотворного мира, не глядя. Показывает его участникам игры. На слова водящего: «Раз, два, три – ищи!», участники игры выбирают из набора с изображением частей этих объектов карточки, соответствующие данному силуэту. Подбегают к водящему и по очереди объясняют, почему они выбрали ту или иную карточку. Кто быстрее найдет и объяснит, тот становится водящим.

Например: водящий взял карточку с силуэтом очков. Участники игры выбирают карточки с изображением бабушки, газеты, стекла, лупы и т.д. и объясняют, почему они взяли данную карточку.

Игра «Вот я, вот я превращаюсь в "...».

Цель: закреплять умение узнавать природный/рукотворный объект по его признакам.

Материал: набор карточек с изображением объектов.

Ход игры:

Водящий берет карточку с изображением объекта природного/рукотворного мира, не показывая другим участникам игры. И описывает этот объект по именам признаков. Кто первый узнает, о каком объекте шла речь, тот и становится водящим.

Игра «В гостях у новой сказки».

Цель: упражнять детей в составлении новых сказочных ситуаций при изменении настроений героев.

Материал: набор картинок с изображением сказочных персонажей, набор карточек-смайликов.

Ход игры:

Оба набора карточек лежат обратной стороной вверх. Участник игры берет картинку с изображением героя сказки с одного набора и карточку-смайлик с другого. Придумывает новый сюжет развития сказки с учетом настроения героя.

Например: Участнику игры досталась картинка с изображением Лисы и карточка-смайлик (задумчивость). Ребенок придумывает продолжение сказки: катится Колобок, а навстречу ему задумчивая Лиса. Села на пенек и сидит. А Колобок и говорит: «что же ты Лиса меня съесть не хочешь?» А Лиса отвечает: «Да, нет Колобок! Я вот тут песню вспомнила про дружбу! Давай дружить!». Сказала так и побежала по дорожке дальше. А Колобок удивился и покатился дальше.

Игра «Волшебная книга».

Цель: формировать умение составлять, из случайно выбранных объектов и имен признаков, сказочные истории.

Материал: книги со сказками.

Ход игры:

Участники игры по очереди открывают книгу сказок на случайно выбранной странице. Затем не глядя, указывают пальцем на открытую страницу в книге. С того предложения, на которое указал палец, и начинается новая сказочная история. Далее тоже самое выполняет следующий участник и продолжает сказку и т.д.

Игра «Кеглю собью – что-то найду».

Цель: закреплять умение находить объекты по заданным признакам.

Материал: набор кегель, на которых изображены значки имен признаков, мячик.

Ход игры:

Выбирается водящий. Остальные участники игры по очереди сбивают кегли мячом. Сбитые кегли и являются заданием для игрока. Водящий уточняет задание участнику игры. За правильно выполненное задание участнику выдается себе фишку. Далее кегли сбивает следующий участник и также выполняет задание. Тот участник, который набрал больше фишек, тот победил.

Например: участник игры сбил три кегли с именами признаков форма, влажность, цвет. Водящий уточняет задание: «найти объект круглый по форме, сухой по влажности и зеленый по цвету».

Ребенок выполняет задание.

Игра «Построй домик» (матрица).

Цель: формировать умение составлять объект по заданным признакам.

Материал: матрица, конструктор-пазл.

Ход игры:

Воспитатель предлагает каждому участнику игры взять одну из таблиц. В таблицах представлены определённые имена признаков (количество, цвет, форма, рельеф), непосредственно указывающие на описание деталей конструктора. Из данных деталей каждый играющий должен создать какую-либо постройку.

Пример таблицы:

Игра «Ваза с цветами» (матрица).

Цель: учить детей заполнять схему недостающими признаками.

Материал: матрица, конструктор-пазл.

Ход игры:

Участникам игры демонстрируется постройка из конструктора и предлагается частично заполненная таблица с определёнными именами признаков (количество, цвет, форма, рельеф).

Дети должны заполнить недостающие сектора таблицы.

Пример таблицы:

Игра «Кручу-верчу».

Цель: формировать умение устанавливать причинно-следственные связи между случайно выбранными объектами.

Материал: круги Луллия, набор карточек с объектами.

Ход игры:

Участники игры по очереди раскручивают кольца Луллия. Сектора, которые совпали, являются заданием для ребенка. Он должен назвать причинно-следственную связь этих объектов.

Например: совпали сектора с объектами солнце и песок. «Светило солнце, поэтому песок сухой.

Песок сухой, потому что светило солнце.» Причина: светило солнце; следствие: сухой песок.

Игра «Я – волшебник».

Цель: учить детей делать преобразования объекта с помощью имен волшебников с различными возможностями.

Материал: игровой куб, таблица с цифрами, набор карточек с изображением волшебников.

Ход игры:

Участник игры бросает игровой куб. Выпадает какое-то число. В таблице напротив каждого числа находится карточка с изображением волшебника. Таблицу видит только тот, кто кидает игровой куб. Участник игры находит определенного волшебника, соответствующего выпавшему числу.

Ребенок показывает детям волшебника, не называя его имени. Дети должны узнать волшебника.

Тот, кто отгадывает, становится волшебником.

Например: на игровом кубе выпало число 5. Под цифрой 5 зашифрован волшебник «Увеличения-Уменьшения». Участник игры находит в группе одинаковые объекты, но разные по размеру: детский стул и стул взрослого, демонстрируя их другим детям.

Комментарии к записи Еремочкина Екатерина Олеговна, Рябова Татьяна Вячеславовна отключены

К сожалению, отзывы пока закрыты.