

**Краткосрочный проект  
«Роль подвижных игр в  
формировании представлений о  
животном мире» в старшей  
группе**



**Тип проекта:** творческо-информационный

**По содержанию:** обучающий

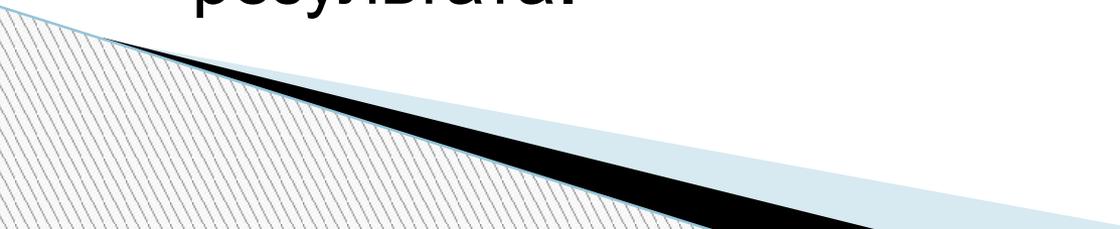
**По числу участников проекта:** групповой,  
старшая группа

**По времени проведения:** краткосрочный

**По характеру контактов:** в рамках ДОУ, дети и  
взрослые.

**По профилю знаний:** «Социально-  
коммуникативное развитие», «Физическое  
развитие», «Познавательное развитие»

**По характеру участия ребенка в проекте:**  
участник от зарождения идеи до получения  
результата.



# Актуальность

- Одно из проявлений экологического воспитания - любовь к природе. Это сложное чувство включает эмоциональную отзывчивость, устойчивый интерес к природе и желание охранять и преумножать природные богатства. Каждый человек, независимо от возраста, должен бережно относиться к природе.
- В дошкольном детстве закладываются основы личности, в том числе позитивное отношение к природе, окружающему миру. Детский сад является первым звеном системы непрерывного экологического образования, поэтому не случайно перед педагогами встает задача формирования у дошкольников основ культуры рационального природопользования.
- Эффективным средством формирования экологических представлений являются подвижные игры. Подвижные игры природоведческого характера часто связаны с подражанием повадкам животных, их образу жизни, в некоторых отражаются явления неживой природы. Во время игры дети закрепляют знания о живой и неживой природе; испытывают эмоциональный подъем, что способствует воспитанию у них доброжелательного отношения к природе и развитию интереса к ней.



**ФГОС ДО предполагает** (*физическое развитие*): развитие таких физических качеств, как координация и гибкость; способствующих правильному формированию опорно-двигательной системы организма, развитию равновесия, координации движения, крупной и мелкой моторики обеих рук, а также с правильным, не наносящем ущерба организму, выполнением основных движений; становление целенаправленности и саморегуляции в двигательной сфере; становление ценностей здорового образа жизни, овладение его элементарными нормами и правилами.

(*познавательное развитие*): развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности; формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира

## Цель проекта:

Формирование осознанного и правильного отношения детей к природе посредством организации подвижных игр.



# Задачи проекта:

1. **Оздоровительные:** Развитие физических качеств таких как, быстрота, ловкость, выносливость, сила и ориентировка в пространстве, посредством подвижных игр.
  2. **Образовательные:** Формирование представлений о многообразии животного мира.
  3. **Воспитательные:** воспитание у детей интереса к живой природе, эмоциональной отзывчивости посредством подвижных игр.
- 

# Интеграция образовательных областей

## Области

## Интеграция

## Решаемые задачи

Социально-коммуникативное развитие

Просмотр мультфильма «Умка»  
Беседа «Правила поведения в игре».  
Чтение сказки «Крылатый, мохнатый да масляный»

Формирование норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности; формирование представлений о животном мире; воспитание доброжелательных взаимоотношений детей в игре.

Познавательное развитие

Дидактическая игра: лото «Мир животных»  
Демонстрационный материал: «Дикие животные», «Домашние животные»  
Беседа на тему: «Питание животных»

Формирование умения описывать животных и узнавать их по описанию; закрепление знаний о различиях диких и домашних животных; расширение представлений детей о питании животных

Речевое развитие

Разучивание считалок «Шла коза по мостику», «На лужок пришли бельчата, Медвежата, барсучата»  
Чтение сказок «Хаврошечка» и «Иван-царевич и Серый волк»  
Дидактические игры «Что перепутал художник?» «Узнай зверя по описанию»

Формировать связную, грамматически правильную диалогическую и монологическую речь; учить детей замечать выразительные средства языка сказки; обогащать словарь детей.

Художественно-эстетическое развитие

Создание атрибутов для подвижных игр  
Дидактическая игра «Чего не хватает»  
Подготовка выставки рисунков «Мое любимое животное»  
Разыгрывание русской народной сказки «Красная шапочка»

закреплять знания об особенностях внешнего вида животных; реализация самостоятельной творческой деятельности детей; развивать предпосылки ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусства

Физическое развитие

Знакомство и разучивание подвижных игр: «Белые медведи», «Стадо и волк»

Развивать физические качества такие как, быстрота, ловкость, выносливость, сила и ориентировка в пространстве, посредством подвижных игр; развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, упражняться в беге с увертыванием, содействовать развитию речи; воспитывать умение действовать в коллективе.

# Ожидаемый результат:

1. У детей будут сформированы представления о животном мире и бережное отношение к окружающей природе.
  2. Дети научатся использовать подвижные игры в свободной двигательной деятельности.
  3. У детей будут сформированы такие физические качества как: быстрота, ловкость, выносливость, сила и ориентировка в пространстве.
  4. У детей будут сформированы доброжелательные отношения со сверстниками, умение работать в команде.
- 

# Этапы работы над проектом

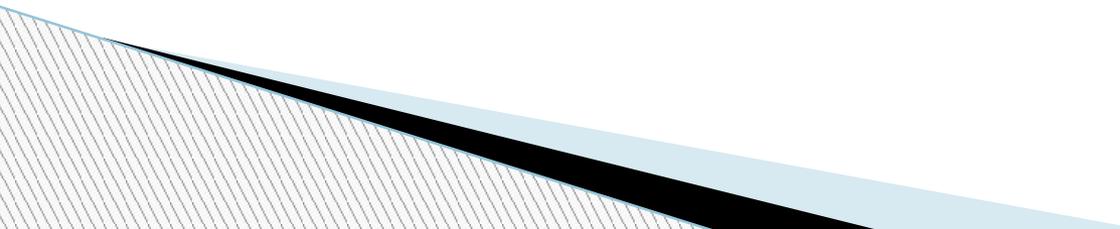
## 1. Подготовительный этап

- Определение темы проекта.
- Формулировка цели и определение задач.
- Подбор материалов по теме проекта.
- Составление плана – графика мероприятий основного этапа проекта.

## 2. Основной этап

- Реализация мероприятий по формированию представлений у детей о животном мире.

## 3. Заключительный этап

- Создание атрибутов для подвижных игр
  - Выставка рисунков на тему «Мое любимое животное»
- 

# План-график мероприятий по реализации проекта

Предполагаемая дата проведения	Место проведения мероприятия	Наименование мероприятия
9-13 апреля	Групповая комната Физкультурный зал	<p>Беседа «Правила поведения в игре».</p> <p>Чтение сказки «Иван-царевич и Серый волк»</p> <p>Дидактическая игра: лото «Мир животных», «Узнай животное по описанию»</p> <p>Разучивание считалок «Шла коза по мостику», «На лужок пришли бельчата, Медвежата, барсучата»</p> <p>Подготовка выставки рисунков «Мое любимое животное»</p> <p>Разыгрывание сказки «Красная шапочка»</p> <p>Знакомство и разучивание подвижных игр: «Белые медведи», «Стадо и волк»</p>



# Организация подвижных игр

1. Предварительная работа заключалась в проведении бесед о животных, чтения художественной литературы, просмотра мультфильма, создании атрибутов к игре совместно с детьми, подбора музыкального сопровождения
2. Для побуждения детей к игре мы использовали загадки о животных, в которых будут перевоплощаться дети в игре
3. С помощью считалки мы выбирали водящего
4. Для начала мы сами участвовали в играх, поскольку дети с ними не знакомы. Помогали детям правильно передавать образ животного, следовать игровым правилам
5. После нескольких проигрываний дети уже самостоятельно играли, а мы выполняли второстепенную роль, регулировали игровые отношения, следили за исполнением правил и ролей, разрешали конфликт при выборе водящего, привлекали малоактивных детей в игровую деятельность
6. В конце игры мы совместно с детьми подводили ее итоги. Обсуждали то, что хорошо получилось, и то над чем нужно поработать. Отметим индивидуальные успехи детей.

# Результат проекта:

1. У детей сформировались представления о животном мире и бережное отношение к окружающей природе.
  2. Дети начали использовать подвижные игры в свободной двигательной деятельности.
  3. У детей сформировались такие физические качества как: быстрота, ловкость, выносливость, сила и ориентировка в пространстве.
  4. Благодаря играм у детей сформировались доброжелательные отношения со сверстниками, умения работать в команде.
- 

## Приложение. Подвижные игры

### Подвижная игра «Стадо и волк».

**Цель:** Развивать умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в ходьбе и быстром беге.

**Описание:** На одной стороне площадки очерчиваются кружки, квадраты. Это постройки: телятник, конюшня. Остальная часть занята «лугом». В одном из углов на противоположной стороне находится «логово волка» (в кружке). Воспитатель назначает одного из играющих «пастухом», другого - «волком», который находится в логове. Остальные дети изображают лошадей, телят, которые находятся на скотном дворе, в соответствующих помещениях. По знаку воспитателя «пастух» по очереди подходит к «дверям» телятника, конюшни и как бы открывает их. Наигрывая на дудочке, он выводит все стадо на луг. Сам он идет позади. Играющие, подражая домашним животным щиплют траву, бегают, переходят с одного места на другое, приближаясь к логову волка. «Волк»- говорит воспитатель, все бегут к пастуху и становятся позади него. Тех, кто не успел добежать до пастуха, волк ловит и отводит в логово. Пастух отводит стадо на скотный двор, где все размещаются по своим местам.

**Правила:** Волк выбегает из логова только после слова «волк». Одновременно с выбегающим волком все играющие должны бежать к пастуху. Не успевших встать позади пастуха, волк уводит к себе.

### Подвижная игра «Белые медведи».

**Подготовка.** Площадка представляет собой море. В стороне очерчивается небольшое место - льдина. На ней стоит водящий - «белый медведь». Остальные «медвежата» произвольно размещаются по всей площадке.

▣ **Описание.** «Медведь» рычит: «Выхожу на ловлю!» - и устремляется ловить «медвежат». Сначала он ловит одного «медвежонка» (отводит на льдину), затем другого. После этого два пойманных «медвежонка» берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. «Медведь» отходит на льдину. Настигнув кого-нибудь, два «медвежонка» соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: «Медведь, на помощь!» «Медведь» подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят «медвежат». Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «медвежата». Последний пойманный становится «белым медведем». Побеждает последний пойманный игрок.

#### ▣ **Правила игры:**

- ▣ 1. «Медвежонок» не может выскользывать из-под рук окружившей его пары, пока не осалил «медведь».
- ▣ 2. При ловле запрещается хватать играющих за одежду, а убегающим выбегать за границы площадки.