

**Познавательное развитие
дошкольников**

**«Природа не имеет органов речи, но создает
языки и сердца, при посредстве которых говорит
и чувствует»**

Иоганн Гёте



Цель проектного задания:

Разработать методические основы формирования у дошкольников основ экологической культуры в процессе игровой деятельности.

Задачи:

- ◆ Изучить педагогическую информацию по формированию у дошкольников среднего возраста основ экологической культуры посредством игровой деятельности.
- ◆ Разработать формы и методы по формированию осознанно правильного отношения к явлениям, объектам живой и неживой природы.

Все выдающиеся мыслители и педагоги прошлого придавали большое значение природе как средству воспитания детей: Я.А.Коменский видел в природе источник знаний, средство для развития ума, чувств и воли. К.Д.Ушинский был за то, чтобы «вести детей в природу», чтобы сообщать им все доступное и полезное для их умственного и словесного развития. Природа – удивительный феномен, воспитательное воздействие которого на духовный мир человека, и, пожалуй, прежде всего, ребенка-дошкольника, трудно переоценить. Практический опыт убедительно свидетельствует: детская душа раскрывается в общении с природой, развивается способность к образному мышлению, наблюдательность, внимание. В дошкольном детстве закладываются основы личности и в том числе позитивное, гуманное отношение к природе, окружающему миру.

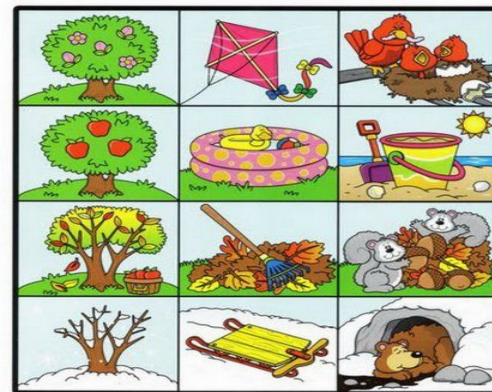
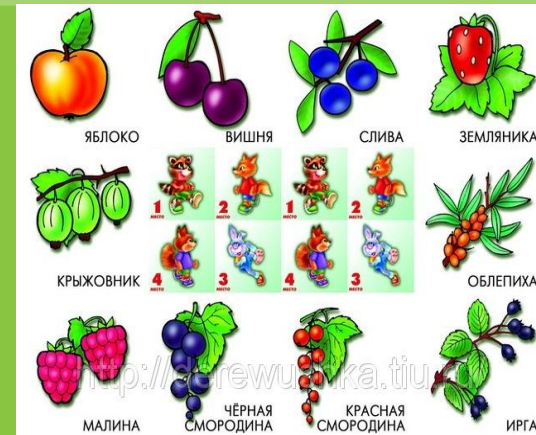


Игра – это эмоциональная деятельность: играющий ребенок находится в хорошем расположении духа, активен и доброжелателен. Эффективность ознакомления детей с природой в большей степени зависит от их эмоционального отношения к воспитателю, который обучает, дает задания, организует наблюдения и практическое взаимодействие с растениями и животными. Поэтому, первый момент, который объединяет два аспекта педагогики (игру и ознакомление с природой), заключается в том, чтобы «погрузить» детей в любую деятельность и создать благоприятный фон для восприятия «природного» содержания.



Классификация игр биоэкологического характера:

- Сюжетно-ролевые
- Дидактические
- Настольно-печатные
- Словесные
- Творческие
- Интеллектуальные



SkyClipArt.ru



Оптимальной формой привнесения сюжетно-ролевой игры в процесс ознакомления дошкольников с природой являются игровые обучающие ситуации (ИОС). Они создаются педагогами для решения конкретных дидактических задач.

3 типа игровых обучающих ситуаций (ИОС):

- ИОС с привлечением игрушек-аналогов, изображающих различные объекты природы.
- ИОС с использованием кукол, изображающих персонажей литературных произведений, хорошо знакомых детям.
- Различные варианты игры в путешествие.



Игровые обучающие ситуации с использованием игрушек-аналогов, изображающих различные объекты природы.

Существует огромное разнообразие игрушек-животных и очень ограниченное количество игрушек-растений.

Главный смысл использования такого рода игрушек - это сопоставление живого объекта с неживым аналогом по внешнему облику, условиям жизни, способу поведения, взаимодействия с ним.

Игрушка-аналог помогает создавать игровые ситуации, воспроизводить игровые действия, ролевые взаимоотношения.

Игровые обучающие ситуации с использованием кукол, изображающих персонажей литературных произведений.

Литературный герой – это не просто симпатичная игрушка, а персонаж с определенным характером и формой выражения.

Детям он интересен тем, что в совершенно новой ситуации он проявляется своими типичными особенностями (действует в своем «амплуа»). Т.о. дошкольники меняют свою позицию в образовательной деятельности : из обучаемых они превращаются в обучающих. Это придает детям уверенность, они обретают авторитет в своих собственных глазах, активизируется их умственная деятельность.

Использование куклы персонажа на основе его литературной биографии – это косвенная форма развития детей, целиком основанная на сильной игровой мотивации дошкольников.



Игровые обучающие ситуации различные варианты игры в путешествие:

«Поездка на выставку», «Экспедиция в Африку (или на Северный полюс)», «Экскурсия в зоосад», «Путешествие к морю» и др. Во всех случаях это сюжетно-дидактическая игра (или ее фрагменты).

Сюжет игры придумывается таким образом, что дети посещают новые места, знакомятся с новыми явлениями и объектами в качестве путешественников, экскурсантов, туристов, посетителей и т.д.

В рамках ролевого поведения дети слушают пояснения, «фотографируют», рассуждают. Воспитатель, взяв на себя роль экскурсовода, руководителя туристической группы, опытного путешественника, рассказывает и показывает дошкольникам все интересное ради чего они отправились в путь.

В ИОС этого типа большую роль играет атрибутика в виде самодельных фотоаппаратов, подзорных труб и биноклей. Дети активнее входят в роль, больше совершают игровых действий.



Все типы игровых обучающих ситуаций требуют от воспитателя подготовки: обдумывания сюжета, игровых действий с игрушками, куклами, атрибутикой, приемов создания и поддержания воображаемой ситуации, эмоционального вхождения в роль.

ИОС может в ряде случаев выходить за рамки отведенного времени – это не опасно, так как хорошее проведение игры, создавая эмоциональный настрой у детей, обеспечивает максимальный развивающий эффект.

Заключение

На данном этапе реализуется система работы ДООУ по формированию у детей дошкольного возраста экологических представлений. Работа строится в соответствии с педагогическими условиями:

- социальное партнёрство детского сада, школы, семьи;
- учёт возрастных особенностей детей дошкольного возраста;
- компетентность специалистов дошкольного образовательного учреждения в вопросах экологии и природопользования
- создание в ДООУ развивающей предметной среды экологической направленности.

Реализация педагогических условий осуществляется по трём направлениям:

- ❖ Работа с детьми (игры, экскурсии, тематические беседы и т. д.)
- ❖ Работа с родителями (консультации, работа клуба «Юный эколог», анкетирование, выставки и т.д.)
- ❖ Работа с воспитателями (семинары, педагогические советы, консультации)

Таким образом, поставленные задачи проекта в основном, решены и нашли своё подтверждение.

Открытка за внимание

