ДИДАКТИЧЕСКОЕ ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ «УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР ДЕРЕВЬЕВ ВОЛГОГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ»

Дёмшина Елена Александровна

Воспитатель, МОУ Центр развития ребенка №11, г.Волгоград.
trydiaga.pcholka2010@yandex.ru

Аннотация. Экологическое воспитание в системе дошкольного образования имеет важное значение. Это первая ступень в системе общего экологического образования. В ней закладываются основы экологической культуры и грамотности. Именно в детстве в душе ребёнка формируются такие нравственные качества, как любовь к родной природе, её животному и растительному миру, а, следовательно, и любовь к родному краю, городу и стране [1]. По замыслу автора представленное пособие сочетает игровую и познавательную деятельность; учитывает требования ФГОС ДО и ФОП в части экологического и патриотического воспитания; способствует интеграции образовательных областей («Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие») Игровое дидактическое пособие «Удивительный мир деревьев Волгоградской области» поможет педагогам и родителям сделать знакомство с природой Волгоградской области увлекательным и запоминающимся, пробудить у детей интерес к изучению родного края и ответственное отношение к его природным богатствам [2].
Ключевые слова: карта растительного мира; ареал распространения; деревья и их особенности; QR-код; мини-атлас; постер.

Описание дидактического игрового пособия «Увлекательный мир деревьев Волгоградской области»

Цель пособия: Создать условия для формирования у дошкольников эколого-краеведческих представлений о деревьях Волгоградского региона.

Задачи:

образовательные:

•формировать у детей представления об основных видах деревьев, произрастающих на территории Волгоградской области и их особенностях;

•упражнять в назывании частей деревьев, соотносить листья, плоды и деревья; *развивающие:*

•развивать у детей интерес к поисково-исследовательской деятельности, умение размышлять, самостоятельно формулировать мысли;

•развивать воображение, память;

•приобщать детей к использованию информационно-цифровых технологий *воспитательные:*

•воспитывать бережное отношение к природе родного края; прививать любовь к родному краю, в котором ты живёшь.

Игровые задания пособия включают три уровня сложности, первые два направлены на приобретение знаний и представлений о деревьях Волгоградской области для успешного выполнения заданий третьего уровня сложности.

Оборудование:

1) карта растительного мира Волгоградской области [3].с обозначением некоторых административных единиц отмеченных на карте (города, поселения, районы области), а также рек, озёр *(рис. 1)*

2) мини атлас «Ареал распространения деревьев в Волгоградской области» [4] *(рис. 4).*

2) постер информационно-цифрового сопровождения игры [5].;обеспечивающий доступные голосовые пояснения по каждому виду деревьев *(рис.2)*

3) карта игрового поля «Увлекательный мир деревьев Волгоградской области» с экспликацией в виде изображений деревьев Волгоградского региона *(рис. 6).* Карта выполнена на листе формата А-2. Линией зелёного цвета обозначен путь передвижения игроков *(по принципу игры-бродилки).* На зелёной линии расположены пронумерованные кружочки 5-ти цветов: ***белый —*** ход вперёд, ***жёлтый*** — перемещение по стрелочке вперёд на несколько ходов; ***красный —*** пропустить ход; ***синий —*** вернуться по стрелочке назад на каждой ***остановке - кружочке*** игроку надо выполнить задание или ответить на вопрос карточки, соответствующей номеру кружочка;

4) набор карточек из 70 карточек (*«Вопрос - ответ»)*; с вопросами, заданиями и ответами, номер карточки соответствует номеру на кружочках игрового пути (рис.7).

5) фишки для участников игры (дети 2,4,6);

6) игральный кубик;

7) мобильный телефон или планшет *(с приложением «Объектив»),* стилус.

Перед тем как предложить детям поиграть в данную игру сначала рекомендуется отправиться в ознакомительные «путешествия» по карте Волгоградской области, ознакомиться с называнием некоторых административных единиц, отмеченных на карте (города, поселения, районы области), а также рек, озёр.

Рисунок 20.Карта растительного мира Волгоградской области

1 уровень. Ознакомление с содержанием постера информационно-цифрового сопровождения игры. Рассматривание картинок-иллюстраций с изображением деревьев Волгоградской области (рис.2).

Задачи:

•уточнить и расширить представления детей об особенностях деревьев, произрастающих на территории Волгоградской области;

•обучать и приобщать воспитанников к использованию доступных цифровых технологий.

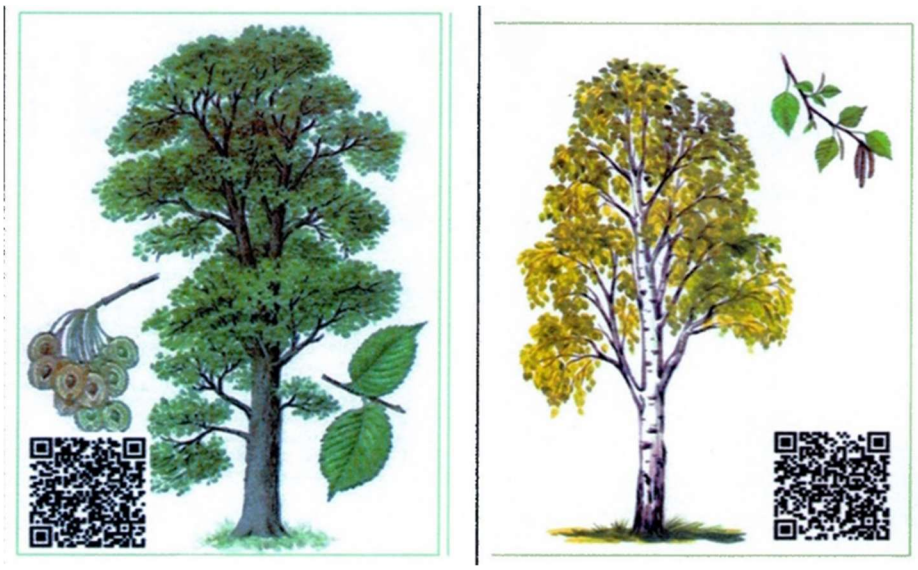

Рисунок 2. Фрагмент постера информационно-цифрового сопровождения игры

Игровые задания.

1) Предложить детям рассмотреть картинки с изображением деревьев и сказать как они называются.

2) Если дети затрудняются с правильным ответом, предложить им воспользоваться QR-кодом.

3) Дети, выслушав содержание видеоролика, рассказывают о дереве и его особенностях самостоятельно.

Рисунок 3.Путешествие по карте с экспликацией

2 уровень. Ознакомление с картами атласа «Ареал распространения деревьев Волгоградского региона

Задачи:

•сформировать представление о карте Волгоградской области; познакомить с условными обозначениями ареала произрастания наиболее распространённых видов деревьев (рис. 4);

•вызвать интерес к путешествию по карте, желание узнать об эколого-краеведческих достопримечательностях Волгоградской области.

Рисунок 4. Фрагмент атласа "Ареал распространения деревьев Волгоградской области

Игровые задания.

1) Предложить детям на первом этапе внимательно рассмотреть страницы атласа.

2) Предложить детям выложить карточки с изображением деревьев по местам их произрастания.

3) По мере усвоения знаний дети выполняют задание самостоятельно (рис. 5).

Рисунок 5. Самостоятельная работа с мини атласом

3 уровень. Непосредственно игра «Увлекательный мир деревьев Волгоградской области».

В начале игры в качестве разминки воспитатель всякий раз обращает внимание на детей на условные обозначения деревьев на карте — игровом поле и на экспликацию внизу карты, предлагает найти парные изображения и посмотреть, и прослушать информацию о деревьях с помощью QR-кода.

Далее игроки выбирают себе по фишке и ставят их на "Старт» (на карте — это г. Волгоград). Затем определяется очередность хода. Для этого каждому игроку необходимо бросить игральный кубик по 1 разу. Тот, у кого выпало наибольшее значение, будет ходить первым.

Ход игры

Ставим фишки на «Старт» (г. Волгоград), кидаем игральный кубик, количество шагов зависит от выпавшего на кубике числа. В свой ход игрок бросает игральный кубик и, присчитывая, передвигает свою фишку на количество кружков, выпавшее на кубике. Путь передвижения игроков обозначен линией зелёного цвета. На пути передвижения расположены пронумерованные кружочки 5-ти цветов: ***белый —*** ход вперёд, если игрок останавливается на кружочке ***желтого*** цвета, то ему предстоит переместиться по стрелочке на несколько ходов вперёд. Если же оказался на кружочке ***красного*** цвета — придётся пропустить ход; Остановка на ***синем*** кружочке рекомендует игроку вернуться по стрелочке назад.

Рисунок 6. Карта игрового поля

Но все кружочки объединяет общее задание: ***на каком бы кружочке игрок не остановился ему предстоит ответить на вопрос карточки соответствующей номеру кружочка-остановки.*** Для этого ребёнок самостоятельно (или с помощью взрослого) находит карточку (рис.5) с таким же

номером как на кружочке-остановке. Если воспитанник умеет читать, то зачитывает вопрос сам, если нет, вопрос читает педагог. Далее игроку следует ответить на вопрос.

Если ответ на вопрос карточки у ребёнка вызывает затруднение, то он может перевернуть эту самую карточку тыльной стороной и увидеть там картинку подсказку и даже прочесть текст, написанный для чтения по слогам. Например:

Рисунок 7. Фрагмент одной из 70-ти карточек "Вопрос-ответ"

Игрок отвечает на вопрос. Игра продолжается дальше (рис. 8).

Рисунок 8. участник игры отвечает на вопрос карточки

Выигрывает тот, кто раньше всех попадет на "Финиш" или пересечет его. Задания на некоторых карточках - это своеобразная физкультминутка, обеспечивающая двигательную активность участников игры.

По мере освоения игры, правила передвижения игроков по карте можно немного, усложнять. Например, если игрок самостоятельно ответил правильно и это подтверждено ответом с карточки, то он делает ход вперёд, если ответил неправильно — два хода назад.

Благодаря данной игре дети развиваются комплексно, у них закладывается чувство гордости за богатое природное и краеведческое наследие своего края. Игровое пособие рекомендуется к использованию воспитателями, педагогами и родителями, стремящимися к разностороннему развитию детей дошкольного

возраста.

Ссылки на источники

1. Федеральная образовательная программа дошкольного образования (ФОП ДО), (Приказ Мин просвещения России от 25.11.2022 № 1028(Зарегистрировано в Минюсте России 28.12.2022 № 71847).
2. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (Приказ Министерства образования и науки РФ № 1155 от 17 октября 2013г.) (в ред. приказа Минпросвещения России от 08.11.2022г. № 955, зарегистрировано в Минюсте России 6 февраля 2023 г.) https://docs.cntd.ru/document/499057887
3. Каталог векторных карт https://www.sharada.ru/katalog/maps/regions/juzhnyj-fed-okrug/volgogradskaja-oblast-fizicheskaja-karta [Дата обращения 27.05.202]
4. https://old.domorost.ru/maps/country/rossiya/region/volgogradskaya-oblast/type/related [Дата обращения 25.07.2025 г.]
5. Масленникова О.М. Электронный сборник «Деревья Волгограда» https://cloud.mail.ru/public/Ex7M/XmTrDL6S5 - [Дата обращения 01.10.2025].