**«Комплект дидактических игр по формированию предпосылок естественнонаучной грамотности у детей дошкольного возраста как элемента функциональной грамотности»**

*(подготовительная к школе группа)*

Выполнила

Камскова Татьяна Геннадьевна,

воспитатель

СП «Детский сад №62» ГБОУ СОШ №4 г.о.Сызрань

Сызрань,2021

**Комплект дидактических игр по формированию предпосылок естественнонаучной грамотности**

|  |
| --- |
| 1. **Географическое разнообразие** |
| ***Название игры «Поверхность Земли»:*** |
| *Задача игры (замысел):* Формировать на наглядной основе представления о следующих разновидностях природных ландшафтов Земли: озеро, море, обрыв, скалы, овраг, холм, гейзер, вулкан, барханы, айсберг, остров, полуостров, водопад, равнина, мыс. |
| *Понятийный аппарат:* озеро, море, обрыв, скалы, овраг, холм, гейзер, вулкан, барханы, айсберг, остров, полуостров, водопад, равнина, мыс. |
| *Оборудование:* маленькие картинки с изображением разных видов ландшафта (лес, луг, сад, поле, река, ручей, горы, пруд, озеро, море, обрыв, скалы, овраг, холм, гейзер, вулкан, айсберг, остров, полуостров, водопад, равнина, мыс) (от 3-х до 8-ми картинок), а также картинки побольше размером, с изображением вышеперечисленных видов ландшафта. |
| *Игровые правила и содержание (ход игры).*  Воспитатель раздаёт детям по 5-8 картинок с изображением разных видов ландшафта. Затем показывает большую картинку, и называет, что на ней изображено. Спрашивает, у кого из детей есть картинка, с изображением леса, поля, луга, сада, вулкана, моря и.т.д. Первый, кто ответил, получает фишку и отдаёт картинку воспитателю. Игра заканчивается в тот момент, когда у кого-то из детей не остаётся картинок. Затем подсчитывается количество фишек у детей. Выигрывает тот, у кого больше всех фишек. |
| *Работа с картой:* поиск на физической карте мира морей, озер, рек, островов, полуостровов, равнин, мысов, расположенныхна территории России. Домашнее задание : найти на карте или глобусе моря, озера, реки, острова, полуострова, равнины, мысы Западного полушария Земли. |
| *Результат*: дети получили первоначальные представления о таких видах ландшафта как озеро, море, обрыв, скалы, овраг, холм, гейзер, вулкан, барханы, айсберг, остров, полуостров, водопад, равнина, мыс |
| 1. **Природное разнообразие** |
| ***Название игры* Лото«Животные и птицы Самарской области»:** |
| *Задача игры (замысел):* сформировать представление о животных, обитающих в Самарской области, о Красной книге Самарской области |
| *Понятийный аппарат:* Красная книга Самарской области, Европейская норка, Вечерница, Слепыш обыкновенный, Соня садовая, Выхухоль русская, Ушастый еж, Выдра речная;  Черный аист, Орлан-белохвост, Журавль-красавка, Беркут, Черный дрозд, Филин, Лебедь-кликун, Лесной жаворонок |
| *Оборудование:* карты с изображением 6-ти млекопитающих и птиц (6 карт с разными набором) , обитающих в Самарской области), маленькие карточки с изображением этих млекопитающих и птиц, карта млекопитающих и птиц Самарской области |
| *Игровые правила и содержание (ход игры)*  Детям раздаются карты с изображением 6-ти животных, обитающих в Самарской области. Воспитатель показывает и называет животное с маленькой карточки. Ребенок, у которого есть соответствующая картинка с изображением животного, поднимает руку, берет ее и кладет на карту. Тот, у кого быстрее заполнится карта, тот выигрывает и получает фишку. Игра проводится несколько раз. |
| *Работа с картой:* закрепить на карте млекопитающих и птиц Самарской области красный флажок рядом с редкими животными и птицами, занесенными в Красную книгу,. |
| *Результат*: сформировано представление о животных, обитающих в Самарской области, о Красной книге Самарской области |
| 1. **Культурное разнообразие** |
| ***Название игры* «Путешествие из прошлого в настоящее»:** |
| *Задача игры (замысел):* закреплять знания детей об историческом прошлом и настоящем города Сызрани, о внешнем виде зданий. |
| *Понятийный аппарат:* памятник, старина, архитектура , особняк купца Стерлядкина(ЗАГС), Дом купца Леднева(Краеведческий музей), улица Советская(Большая), Сызранский Кремль, дом купца Чернухина(Выставочный зал) |
| *Оборудование:* карточки с изображением исторических зданий города Сызрани в старом и современном виде(особняк купца Стерлядкина(ЗАГС), Дом купца Леднева(Краеведческий музей), улица Советская(Большая), Сызранский Кремль, Драматический театр им. А.Толстого, дом купца Чернухина(Выставочный зал) |
| Игровые правила и содержание (ход игры) Дети сидят за столом, на котором разложены картинки с изображением цветных памятников архитектуры «рубашкой вверх». Рядом разложены картинки с чёрно-белыми фотографиями тех же самых памятников архитектуры, но выполненных несколько десятков лет назад. По порядку каждый ребенок открывает картинку с цветной фотографией и ищет соответствующую картинку с изображением одного и того же здания. Дети называют здания. Выигрывает тот, кто правильно подберет пары и назовет памятник. |
| Работа с картой: дети находят город Сызрань на карте Самарской области. |
| *Результа:* закреплены знания детей об историческом прошлом и настоящем города Сызрани, о внешнем виде исторических зданий |
| 1. **Этнографическое разнообразие** |
| ***Название* игры «Народный костюм: татары+русские=дружба»:** |
| *Задача игры (замысел*): приобщать детей к прошлому национальной культуры русского и татарского народов. Закреплять знания об особенностях русского и татарского национального костюма: головные уборы, элементы одежды. Развивать эстетический вкус, воспитывать толерантность. |
| *Понятийный аппарат:* кокошник, кафтан, лапти, душегрейка  Халат, камзол, тюбетейка, платок, шаровары |
| *Оборудование:* силуэты вырезных из картона  кукол – мальчиков и девочек, вырезанные из бумаги элементы русского народного костюма- мужского и женского(Кокошник, кафтан, лапти, душегрейка; Халат, камзол, тюбетейка, платок, шаровары*)* |
| *Игровые правила и содержание (ход игры)* В игре участвуют от 1 до 5 человек. Играющие выбирают силуэты вырезных из картона  кукол, находят  элементы бумажного русского и татарского народного костюма , одевают куклу, и рассказывают, почему именно этот костюм выбран, описывают части костюма, вышивку, цвет. |
| *Работа с картой*  Обозначить флажками (зеленым и красным) на карте Самарской области места проживания татар и русских. |
| *Результат:* дети приобщились к прошлому национальной культуры русского и татарского народов. Закреплены знания об особенностях русского и татарского национального костюма: головные уборы, элементы одежды. Развит эстетический вкус, сформировано толерантное отношение к разным народам |
| 1. **Социально-экономическое разнообразие** |
| ***Название игры-* ходилки «Где работают наши родители?»** |
| *Задача игры (замысел):* Расширить представление детей о  профессиях родителей и предприятиях на территории города Сызрани, в которых они работают. |
| *Понятийный аппарат:* завод Тяжмаш, завод СНПЗ , аптека, школа, детский сад, Администрация, Драматический театр, Хлебзавод, Краеведческий музей, Завод медицинского оборудования, Вокзал, МЧС(пожарная часть), пожарный,юрист, пекарь, учитель, воспитатель, няня, фармацевт, нефтяник, слесарь, актер, железнодорожник, экскурсовод, машинист поезда, |
| *Оборудование*: игровое поле - маршрут с  обозначениями мест работы родителей (фото с названиями предприятий), Кубик, фишки. |
| *Игровые правила и содержание (ход игры)*  Ребенок кидает фишку и передвигается по городу, где обозначены места работы родителей: завод Тяжмаш, завод СНПЗ , аптека, школа, детский сад, Администрация, Драматический театр, Хлебзавод, Краеведческий музей, Завод медицинского оборудования, Вокзал, МЧС(пожарная часть). В процессе игры называет это место работы и профессии, которые там встречаются, кем работает родитель. |
| *Работа с картой*  Предложить заштриховать территорию города Сызрань на контурной карте Самарской области. |
| *Результат*  Расширены представления детей о  профессиях родителей и о предприятиях на территории города Сызрани |