

муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
«Центр развития ребенка № 11 Красноармейского района Волгограда»  
(МОУ Центр развития ребенка № 11)

# «Вырасти своё дерево!»

Дидактическое игровое пособие



## Авторы:

Масленникова О.М., педагог дополнительного образования;

Иванова Ирина Михайловна, старший воспитатель;

Слободчикова А.С., учитель-логопед

МОУ Центра развития ребенка № 11

Красноармейского района Волгограда

Волгоград 2025

## Оглавление

<b>Содержание</b>	<b>стр.</b>
<b>I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА</b>	<b>3</b>
Актуальность	<b>3</b>
Целевая аудитория	<b>3</b>
Планируемые результаты	<b>4</b>
Материально-технические, информационные ресурсы	<b>4</b>
<b>II. ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ</b>	<b>5</b>
Структура и ход игры	<b>5</b>
1.Модуль «Знакомство с деревьями».	
2.Модуль «С чьей ветки эти детки?»	<b>6</b>
3.Модуль «Вырасти дерево для города».	<b>6</b>
4.Модуль «Зелёный парк»	<b>6</b>
5.Модуль «Раскрась дерево»	<b>7</b>
6. Модуль «Истории про деревья. Сторителлинг»	<b>7</b>
<b>III. РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ДИДАКТИЧЕСКОГО ИГРОВОГО ПОСОБИЯ «ВЫРАСТИ СВОЁ ДЕРЕВО» В ПРАКТИКЕ РАБОТЫ ПО РЕАЛИЗАЦИИ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО ПРОЕКТА «ПРОРОСТОК»</b>	<b>8</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ</b>	
<i>Приложение 1.</i> «Говорящие карточки»	<b>10</b>
<i>Приложение 2.</i> «Пазлы «Дерево. Лист. Плод»	<b>12</b>
<i>Приложение 3.</i> Постер-образец «Цикл развития дерева»	
<i>Приложение 4.</i> Циклические пазлы «Вырасти дерево для города»	<b>18</b>
<i>Приложение 5.</i> Набор картинок для изготовления фигурок деревьев, фонтанчиков, клумб на магнитной основе для моделирования городских парков	<b>21</b>
<i>Приложение 6.</i>	<b>23</b>
1.Набор картинок для изготовления фигурок персонажей на магнитной основе для сторителлинга	
2.Сказка про то, как Липа с насекомыми дружила	<b>25</b>
<i>Приложение 7.</i> Карточки-раскраски «Деревья» (8 карточек)	<b>27</b>

# Авторская дидактическая игра «Вырасти своё дерево»

## I. Пояснительная записка

**Актуальность.** В эпоху экологических вызовов и необходимости формирования у подрастающего поколения чувства любви к Родине особую актуальность приобретают такие эколого-патриотические проекты как проект «Проросток», задачей которого и является формирование у подрастающего поколения основ экологической культуры, осознанного отношения к объектам живой природы через увеличение количества зеленых насаждений на территории города Волгограда.

Педагогический коллектив МОУ Центра развития ребенка № 11 Красноармейского района Волгограда, воспитанники и их родители являются активными участниками городского экологического проекта «Проросток». Нами выращено более 100 саженцев деревьев, большая часть которых передана для озеленения территорий других образовательных учреждений, а также для снижения антропогенной нагрузки и озеленения территории предприятия ООО «НЗ Автотрос», находящегося в промышленной зоне Красноармейского района Волгограда. Педагогическим коллективом накоплен значительный опыт использования инновационных технологий и методов эколого-патриотического воспитания, в том числе и авторских.

Авторская дидактическая игра «Вырасти своё дерево» является одним из таких эффективных инструментов. Игра представляет собой интерактивное пособие, где дети, выполняя широкий спектр заданий по всем образовательным областям ФОП ДО, узнают о жизни дерева, его значении для экосистемы, а также о растительном мире родного края. В процессе игры формируется бережное отношение к природе, осознание ответственности за ее сохранение. Выполнение заданий игрового дидактического пособия «Вырасти своё дерево» способствует развитию у детей чувства принадлежности к родному краю, формируют уважение к природе и культуре. Игра способствует развитию познавательной активности, логического мышления, мелкой моторики. Одной из особенностей познавательной игры является внедрение в образовательный процесс информационных ресурсов в виде использования «QR-код технологии». Такая подача материала для детей не совсем обычна и более интересна. Эмоциональная вовлеченность детей в процесс делает обучение эффективным и увлекательным, формируя устойчивый интерес к изучению природы и любви к Родине.

Важность эколого-краеведческой игры «Вырасти своё дерево» заключается в её способности объединять образовательные и воспитательные аспекты, что способствует гармоничному развитию личности.

**Целевая аудитория.** Игровое пособие предназначено для детей старшего дошкольного возраста. Выполнение определённых заданий игрового пособия «Вырасти своё дерево» может использоваться педагогами также на занятиях как для формирования определённых представлений о деревьях, так и для закрепления знаний и навыков. Не менее важным аспектом является вовлечение родителей

в процесс эколого-краеведческих игр. Игра «Вырасти своё дерево» проста в изготовлении и она может стать любимой семейной игрой!

**Цель игрового пособия.** Создать увлекательную игровую среду, стимулирующую развитие познавательных и коммуникативных способностей, применение своих знаний в области экологического краеведения.

**Задачи:**

- формировать интерес и стремление к активному изучению окружающей природы, а также осознание важности увеличения количества зеленых насаждений на территории города Волгограда;
- способствовать приобщению к использованию информационно-цифровых технологий;
- воспитывать любовь к родному краю, чувство гордости за богатое природное и культурное наследие.

**Планируемые результаты.** Авторы игрового пособия «Вырасти своё дерево» полагают, что оно станет эффективным инструментом эколого-патриотического воспитания детей старшего дошкольного возраста, будет способствовать формированию осознанного отношения детей к природе. Через различные этапы игры дети научатся заботиться о деревьях, у воспитанников разовьются критическое мышление и коммуникативные навыки. Вовлечение родителей и использование интерактивных технологий усилят образовательный процесс и его воспитательный эффект. Дети станут ощущать себя частью нашего общего Дома и поймут, что именно от них в будущем будет зависеть, какое окружение у них будет, именно они смогут сделать Россию и свой родной край прекрасным местом для жизни.

**Материально-технические, информационные ресурсы.** Игровое пособие «Вырасти своё дерево» эстетично оформлено, изготовлено из экологически безопасных материалов, с соблюдением гигиенических требований. Весь раздаточный материал, используемый в игре, заламинирован и легко обрабатывается антибактериальными салфетками.

В комплект игрового пособия входят:

- «Говорящие карточки» — информационный видео-ресурс (*в виде использования «QR-код технологии»*), обеспечивающий детей информацией о деревьях, их особенностях и местах произрастания в нашем регионе (*Приложение 1*);
  - электронный планшет для хранения и считывания информации;
  - Пазлы «Дерево. Лист. Плод» (*Приложение 2*);;
  - Демонстрационный постер-образец «Цикл развития дерева» (*Приложение 3*);
- Набор карточек циклических пазлов для задания «Вырасти дерево для города» (*Приложение 4*);
- Магнитная мини-доска и набор фигурок деревьев на магнитной основе для моделирования городских парков по принципу «Парк лиственных деревьев», «Парк хвойников», «Смешанный парк» (*Приложение 5*);;
- Магнитная мини-доска на подставке и набор фигурок персонажей (*насекомые, птицы, звери, человечки*) на магнитной основе для сторителлинга (*коллективного рассказывания придуманной или уже известной экологической исто-*

рии/сказки про деревья). Текст авторской сказки О.М.Масленниковой «Про то, как Липа с насекомыми дружила» (Приложение 6)

- Карточки-раскраски «Деревья» (Приложение 7);
- Прозрачные пластиковые карманы-ниши для вставки карточек-раскрасок (Приложение 8);
- Призовые фишки (Приложение 9)
- Банк семян деревьев для практической деятельности (Приложение 10);

## II. Основная часть

**Предшествующая работа.** детям рассказывается о различных видах деревьев, их значении для природы и человека

Игровое пособие состоит из 6-ти модулей или этапов. На ознакомительном этапе игрой руководит ведущий — воспитатель и начинать игру в этот период рекомендуется с первого модуля «Говорящие карточки», пока дети хорошо не запомнят названия деревьев, их особенности и места произрастания в нашем регионе.

Когда дети освоят все правила, они могут начинать игру самостоятельно, выбрав любой модуль. За каждое правильно выполненное задание игрок получает фишку. Тот, у кого по завершении игры больше фишек — победитель.

### Структура и ход игры

#### 1. Модуль «Знакомство с деревьями».

##### Задачи:

- вызвать у воспитанников интерес к изучению деревьев и их значению в природе;
- развивать речь детей;
- познакомить с использованием доступных образовательных цифровых технологий.

В начале игры педагог, разложив перед детьми карточки с изображением деревьев, предлагает выбрать любую карточку, назвать дерево, изображённое на ней, попробовать рассказать о нём. Остальные участники игры выслушивают ребёнка, по возможности дополняют его рассказ. После чего воспитатель говорит детям, что карточки с изображением деревьев не обычные, а «говорящие», на них есть специальный значок, это - QR-код. И, если затрудняетесь с ответом, воспользуйтесь QR-кодом и посмотрите короткий видео-рассказ об этом дереве. Для этого игроку необходимо, используя электронный планшет или мобильный телефон, открыть приложение «Объектив», навести камеру телефона/планшета на QR-код, нажать стилусом на появившуюся ссылку и посмотреть короткий видеоролик.

Сегодня уже не возникает сомнений в том, что многие дошкольники свободно владеют различными гаджетами, у них формируется новый тип восприятия информации, поэтому этот этап обучения и приобщения к использованию цифровых технологий происходит довольно быстро и успешно.

## 2. Модуль «С чьей ветки эти детки?»

### Задачи:

- уточнить представления детей о форме листьев деревьев, о плодах и их предназначении;
- продолжать обучать использованию цифровых технологий.

Для выполнения заданий второго модуля детям предлагается 12 пар карточек-пазлов (*Приложение 2*) Пазлы с изображением деревьев раскладываются вниз картинкой. Игрок берёт карточку, не представляя, какое дерево на ней изображено, переворачивает, называет дерево. Затем ребёнок говорит, как называется плод этого дерева и выбирает пару своему пазлу и кладёт карточку так, чтобы пазлы совместились. За каждый правильный ответ игрок получает фишку. Если же игрок сомневается в правильности своего ответа, он может воспользоваться приложением «Объектив». Для этого надо навести камеру телефона/планшета на изображение на карточке (плод/листок), нажать стилусом на поиск (*луна*) и, если умеешь читать, получить правильный ответ, если нет, попросить педагога прочесть ответ. При подведении итогов этого модуля уточняются представления участников игры, зачем нужны дереву плоды. После выслушивания ответов-предположений, педагог обобщает и поясняет, что в плодах деревьев находятся семена. А дерево, как и другие растения, размножается семенами. Далее игрокам (*по желанию*) рассказать/описать цикл развития дерева (*например, дуба или каштана*), используя постер «Цикл развития дерева» (*Приложение 3*). За выполнение этого приложения игроку выдаётся добавочная фишка.

## 3. Модуль «Вырасти дерево для города»

### Задачи:

- учить соотносить дерево и его семена/плоды;
- уточнить представления детей о том, как обеспечить оптимальные условия для роста дерева;
- вызвать желание украсить своими «деревьями» родной город.

Для выполнения этого задания используются набор карточек циклических пазлов «Вырасти дерево для города».

Сначала игрокам предлагается выбрать карточку с изображением дерева, которое они хотели вырастить и подарить городу. Это будет предпоследний пазл. Первым пазлом должна быть картинка с изображением плода или семенами дерева. Для этого игрок должен вспомнить, как называется плод или семя выбранного им дерева, затем найти пазл и положить его первым. После этого ребёнок вспоминает, как надо заботиться о своём дереве, подбирая и выкладывая последовательно нужные пазлы-картинки. Если игрок сомневается в правильности своего выбора пазлов, он может воспользоваться в качестве подсказки постером «Цикл развития дерева». Когда все пазлы собраны и «дерево выросло», нужно подумать, где бы хотелось, чтобы ваше дерево посадили в городе-герое Волгограде и почему. Далее выбирается последний пазл с изображением этого желаемого места.

После освоения правил этого модуля у детей возникает желание применить на практике свои знания. Желательно предоставить им такую возможность. Дети могут выбрать в «Банке семян» семена или плод дерева и посадить его в горшочек с землей, если это зимний период, или в специальной грядке детсадовского мини

питомника, если это теплое время года. При постоянном наблюдении и уходе за своим деревом знания ребёнка превращаются в навыки, формируется заботливое отношение к природному объекту.

#### **4. Модуль «Зелёный парк».**

##### **Задачи:**

- уточнить представление детей о хвойных и лиственных деревьях и кустарниках;
- вызвать желание украсить город красивыми зелёными насаждениями, организовав парки;
- побуждать участников игры комментировать свои действия, придумывать названия паркам.

**Задание:** придумать проект городского парка состоящего только из лиственных пород деревьев; только из хвойных пород деревьев; смешанный парк, дать парку название, дополнить его фонтанами и клумбами (если нужно). Задание можно выполнять в парах, а также в командах. Победителем считается тот, кто быстрее выполнил задание, правильно назвал деревья и аргументированно комментировал свои действия.

Для выполнения этого задания используется магнитная мини-доска, набор картинок фигурок деревьев, фонтанов и цветочных клумб на магнитной основе для моделирования городских парков по принципу «Парк лиственных деревьев», «Парк хвойников», «Смешанный парк» (*Приложение 5*)

#### **5. Модуль «Раскрась дерево».**

##### **Задачи:**

- развивать и совершенствовать чувство цвета, передавать при раскрашивании оттенки заданных времён года;
- совершенствовать умение передавать в рисунке форму листьев определённых деревьев;
- воспитывать аккуратность, желание добиваться хороших результатов.

Карточки-раскраски «Деревья» (*Приложение 7*);

Детям на выбор предлагаются карточки-раскраски с изображением уже знакомых деревьев и даются задания: «Раскрась изображение дерева в летнее время года», «Раскрась дерево в осеннее время года», «Раскрась дерево так, как будто наступила весна».

Для выполнения заданий дети вставляют в прозрачные планшеты-вкладыши, обводят контур дерева, прорисовывают детали и раскрашивают изображение смываемыми фломастерами. Все работы выставляются на краткосрочной выставке.

#### **6. Модуль «Истории о деревьях. Сторителлинг»**

##### **Задачи:**

- обогащать словарный запас детей, побуждать к рассуждению, к рассказыванию;
- активизировать память и внимание;
- способствовать развитию логического мышления
- воспитывать любовь к природе малой Родины.

- Для овладения технологией сторителлинг не требуется специального дополнительного обучения. Возможно использование следующих видов сторителлинга:

- **классический**, когда педагог выступает эталоном для подражания, самостоятельно иллюстрируя какую-либо информацию, сказку или рассказ о конкретном природном объекте — дереве;

- **активный**, когда педагогом формируются проблемы, цели и задачи будущей истории, а дети вовлекаются в процесс формирования и пересказа истории. Этот вид более сложный, поэтому пока дети не усвоят правила и не познакомятся со всеми картинками-персонажами, торопиться не следует.

Говоря о структуре создаваемых историй, стоит отметить, что они состоят из трёх традиционных частей:

1. *Вступление* (короткое, постановка вопроса, обозначение проблемы, которые должны вызвать у слушателя интерес).

2. *Развитие события*.

3. *Заключение* (короткое).

Опыт использования технологии сторителлинг позволяет сделать вывод, что у воспитанников не только расширяется познавательная сфера, но и развивается речь, совершенствуются коммуникативные навыки. Рассказчик сопровождает свой рассказ, сказку или историю яркими магнитными иллюстрациями, размещая их на магнитной доске. Получается, как бы, театр, наоборот, наполнение и декорации появляются постепенно, по мере того, как разворачиваются действия или события в пьесе. При этом по ходу действия факты и события могут варьироваться и меняться.

### **III. Рекомендации по использованию дидактического игрового пособия «Вырасти своё дерево» в практике работы по реализации экологического проекта «Проросток»**

Авторское дидактическое игровое пособие «Вырасти своё дерево» — это не просто игра, а своеобразная образовательная платформа, которая способствует развитию познавательной активности, экологического сознания, логического мышления, мелкой моторики, формированию у детей интереса к природе и родному краю, совершенствованию интеллектуальных способностей, обогащению связной речи, воспитанию художественно-эстетического вкуса.

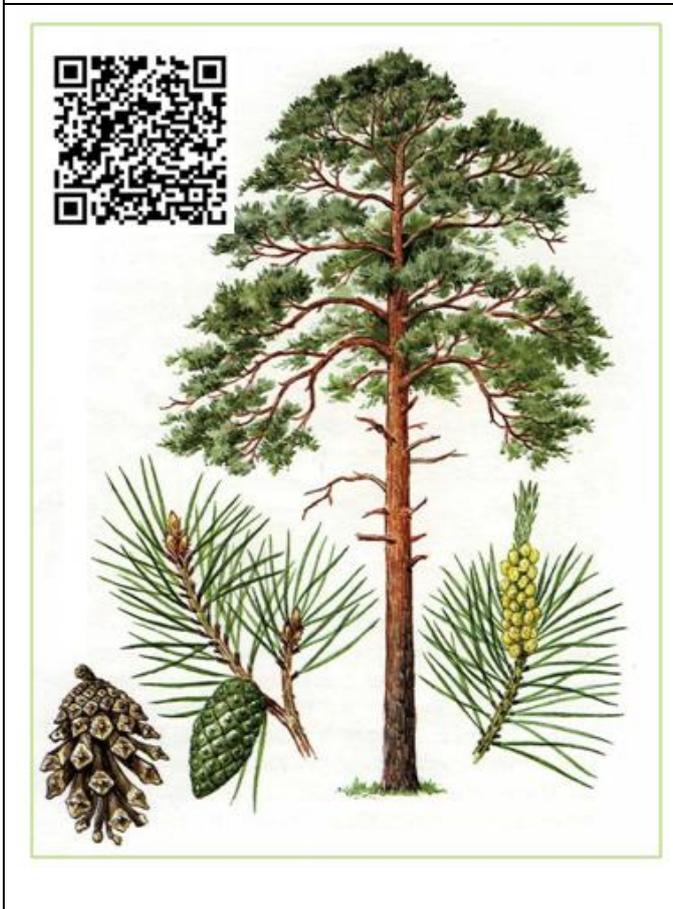
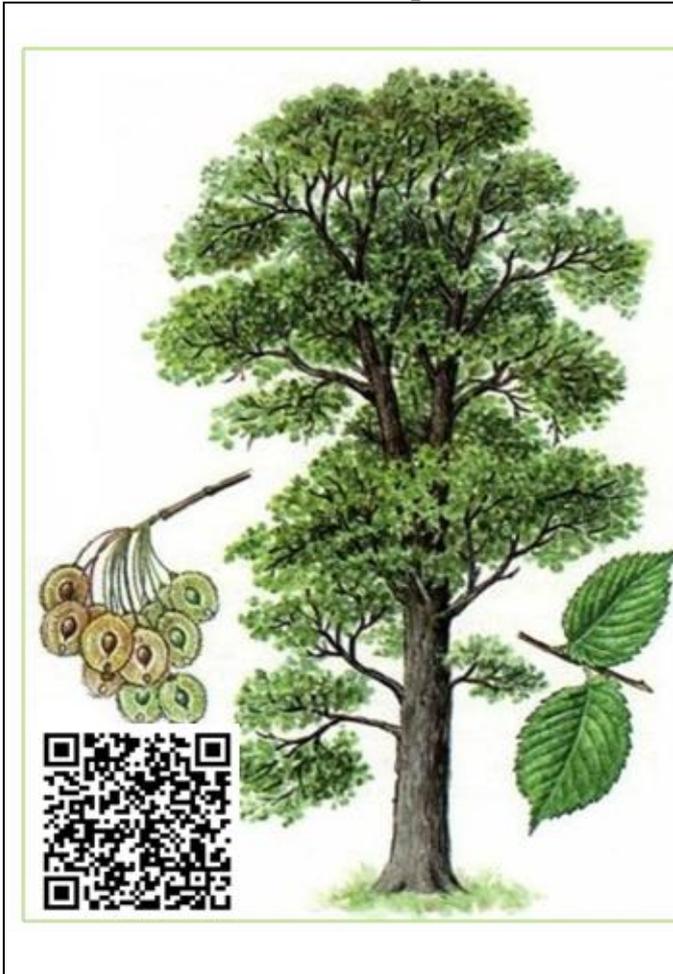
Эмоциональная вовлеченность детей в процесс делает обучение эффективным и увлекательным, формируя устойчивый интерес к изучению природы и любви к Родине.

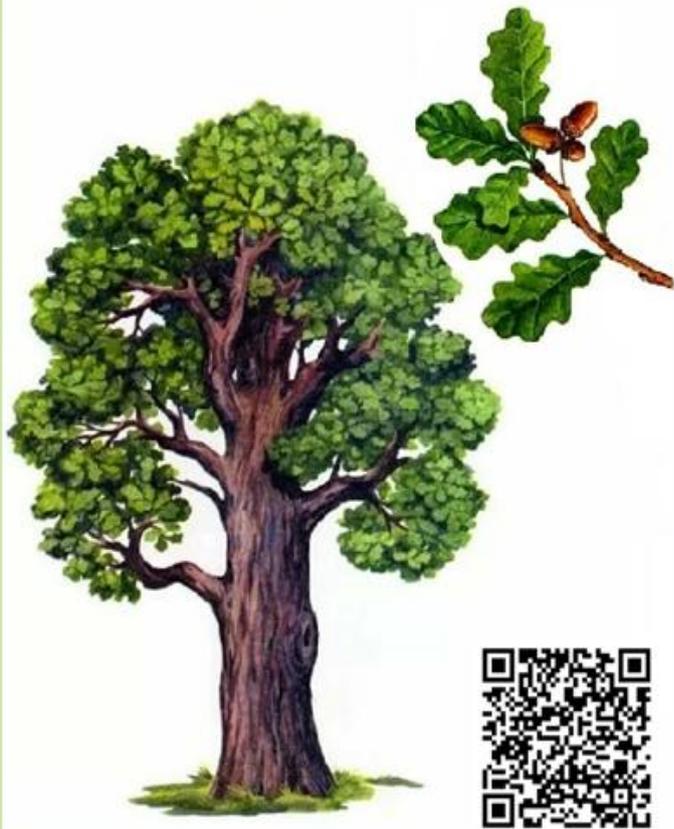
В представленной методической разработке подробно описана технология реализации целей и задач игрового пособия. Имеются приложения к каждому модулю. Такое игровое пособие при желании можно изготовить в любом дошкольном учреждении, участвующем в реализации городского экологического проекта «Проросток».

Игра «Вырасти своё дерево» может стать началом более глубокого изучения экологии и формирования патриотизма. Воспитатели могут предложить детям продолжить заботиться о реальных деревьях, например, участвуя в акциях по

озеленению или высаживая саженцы в своем дворе или на территории детского сада. Это позволит детям не только применить полученные знания на практике, но и ощутить свою значимость в процессе сбережения и охраны окружающей среды. Важно вовлекать родителей в процесс эколого-патриотического воспитания. Воспитатели могут организовать детско-взрослую игру, где дети и их родители смогут вместе выполнять игровые задания, быть примером для своих детей. А затем вместе ухаживать за деревьями, участвовать в экологических акциях или просто наслаждаться природой. Это создаст единую эколого-патриотическую среду, где семья будет поддерживать, и развивать ценности, заложенные в детях.

**IV. Приложения.**  
*Приложение 1. «Говорящие карточки»*





Приложение 2. «Пазлы «Дерево. Лист. Плод»»



ДУБ



БЕРЕЗА



ЕЛЬ





ОСИНА



КЛЁН



ЛИПА





ЛИСТВЕННИЦА



РЯБИНА



ЯСЕНЬ





КАШТАН



ИВА



ВИШНЯ



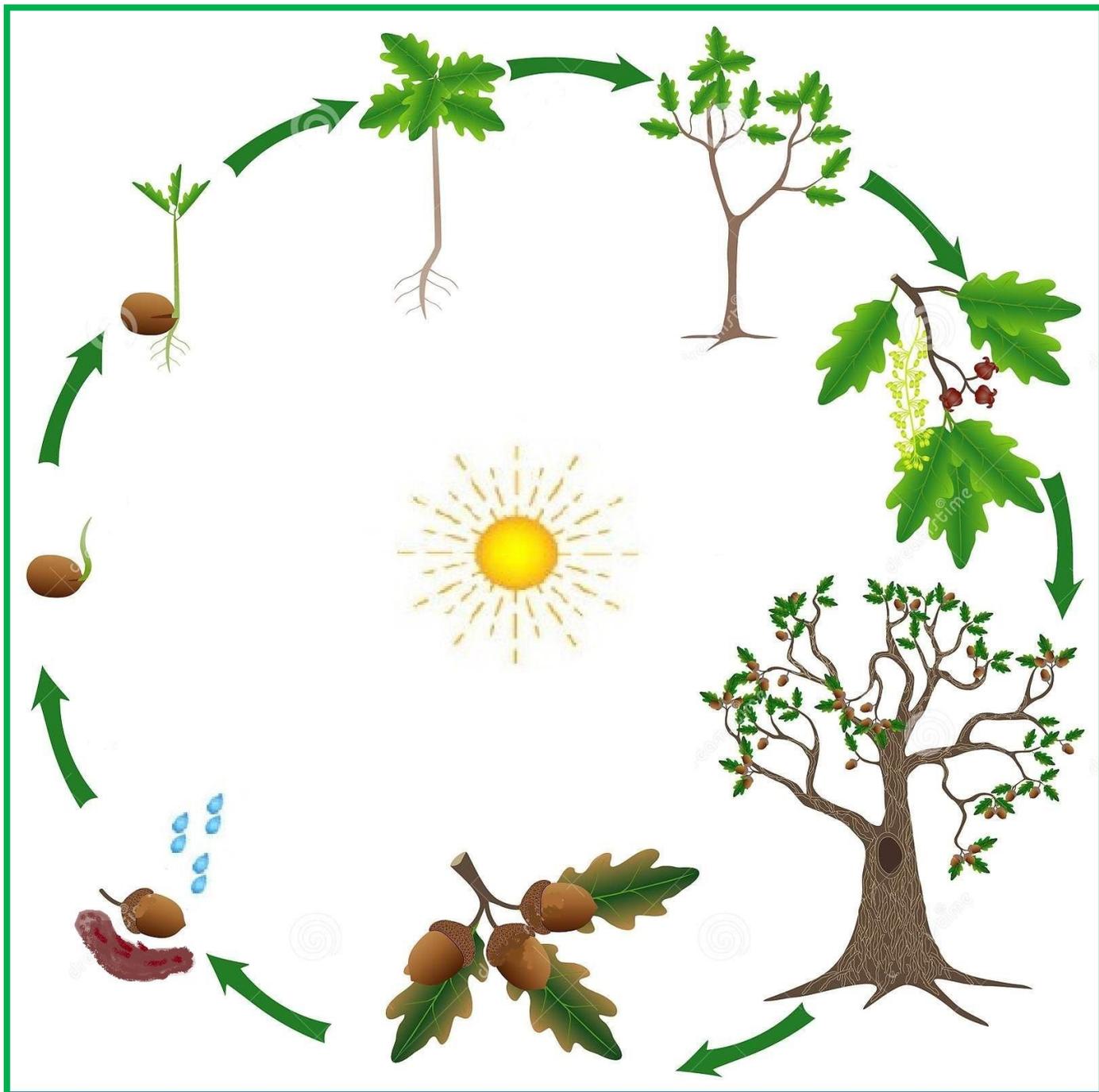
Приложение 3. Постер-образец «Цикл развития дерева»

Каштан конский

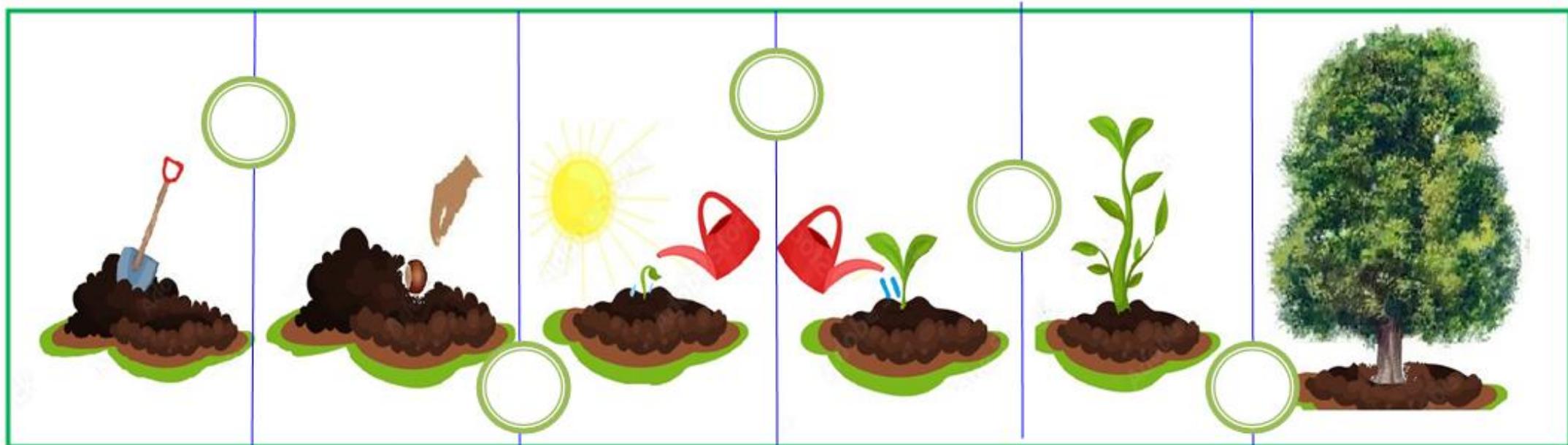


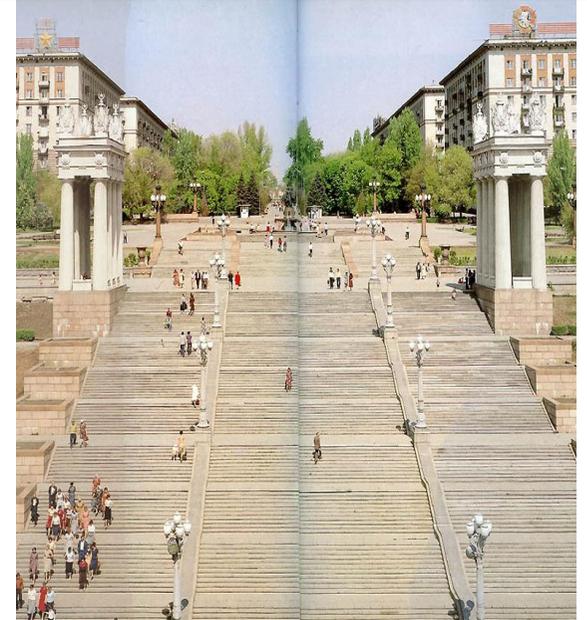
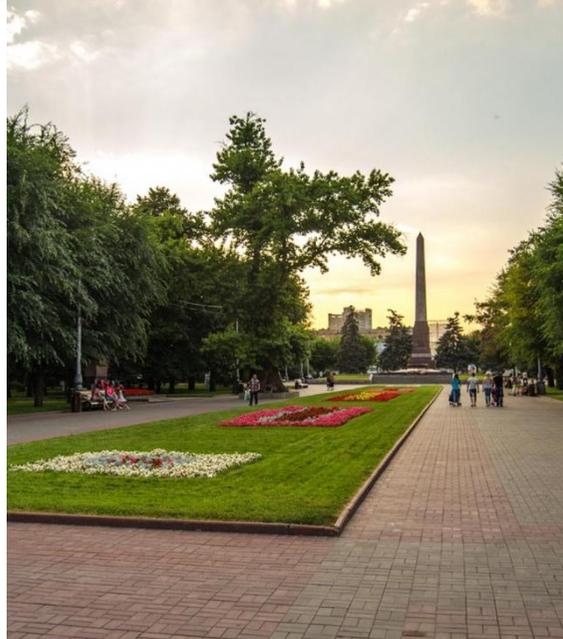
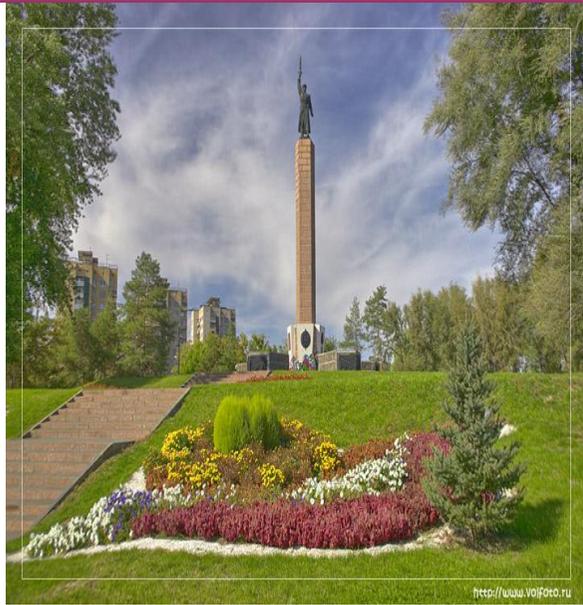
Постер-образец «Цикл развития дерева»

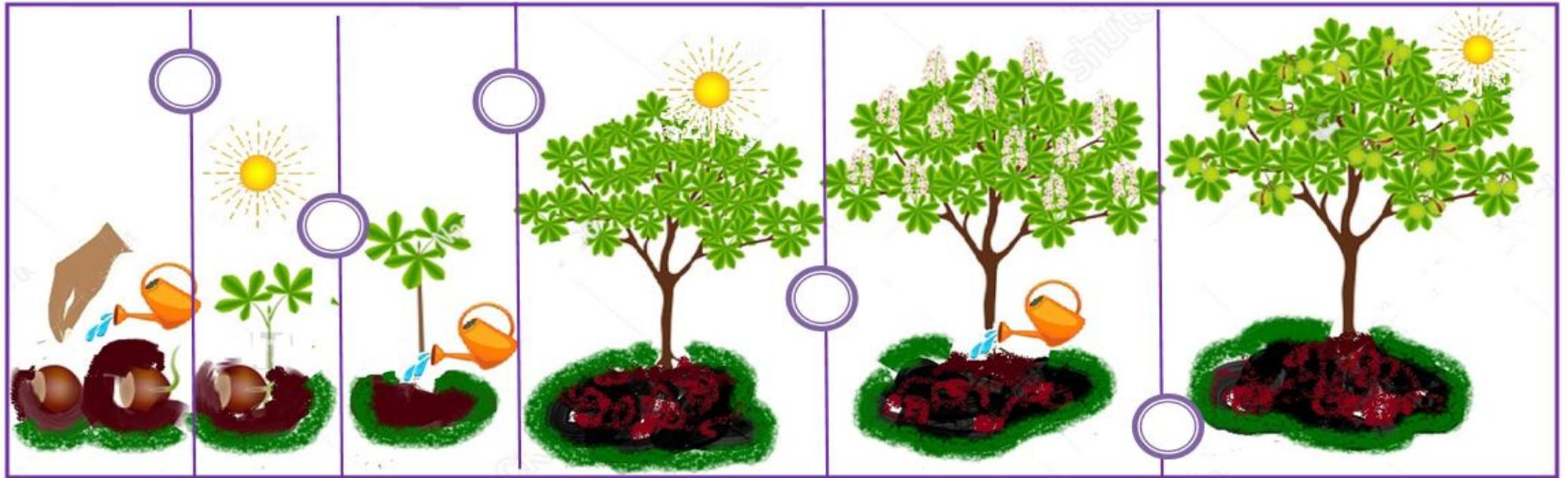
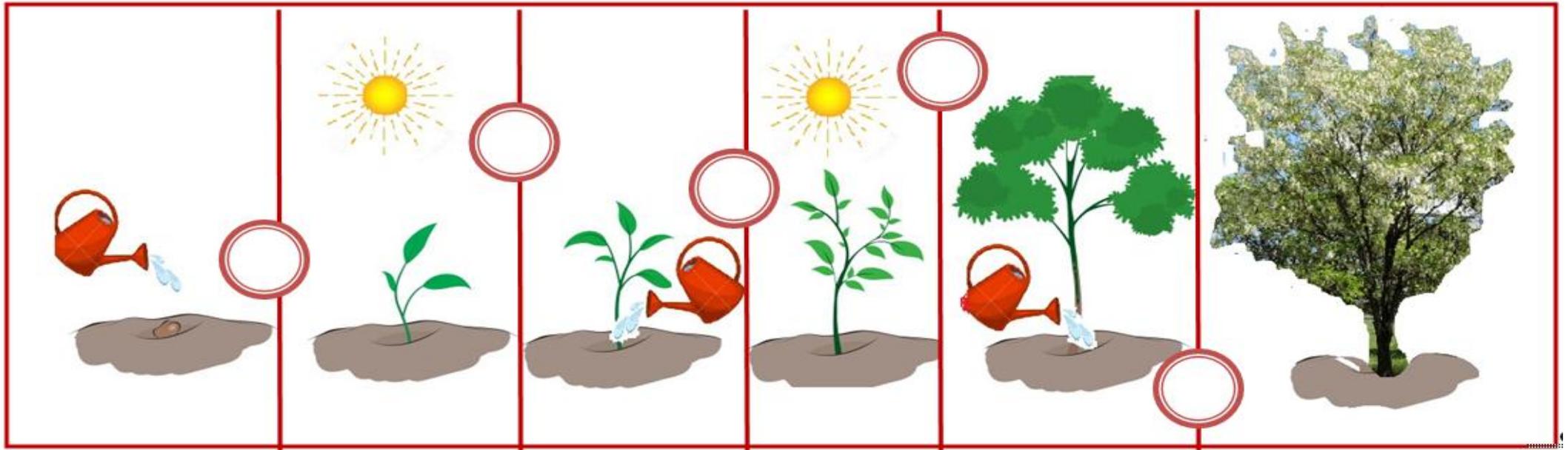
Дуб черешчатый



Приложение 4. Циклические пазлы «Вырасти дерево для города»





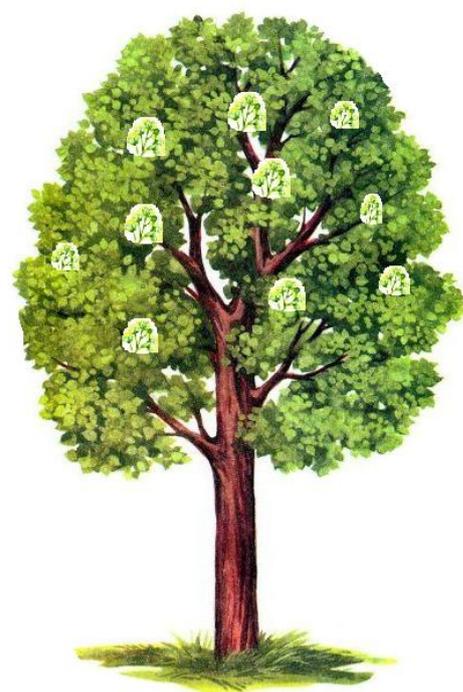
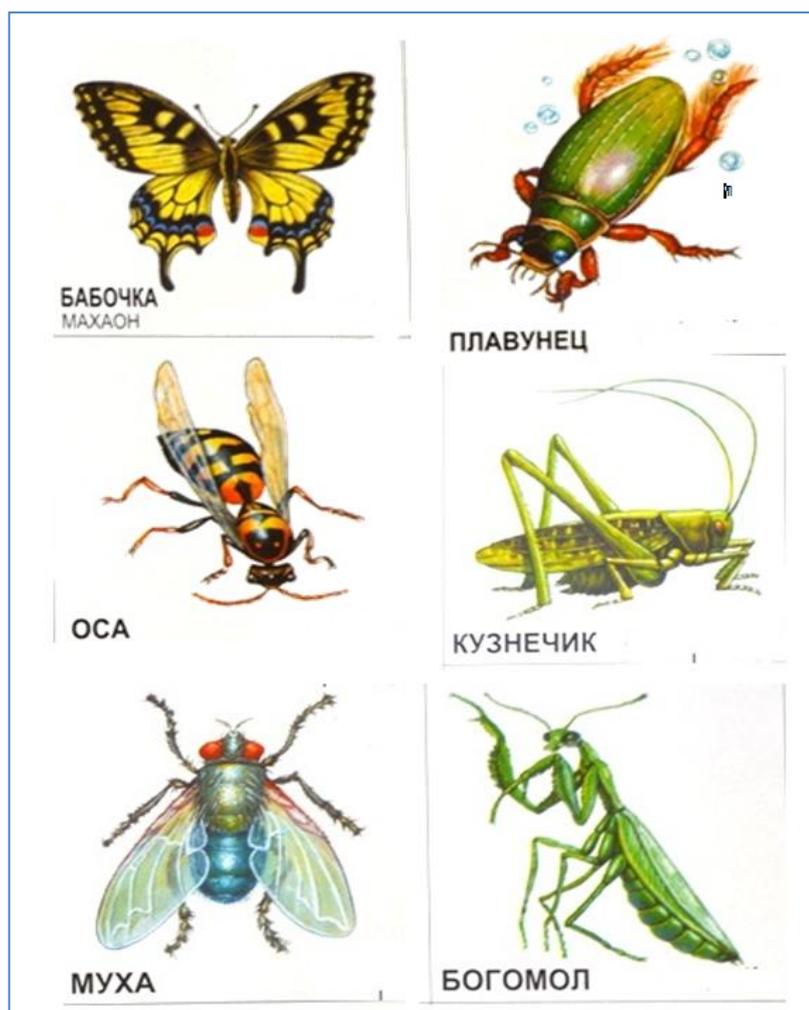


**Приложение 5.** Набор картинок для изготовления фигурок деревьев, фонтанчиков, клумб на магнитной основе для моделирования городских парков.





**Приложение 6.** Набор картинок для изготовления фигурок персонажей на магнитной основе для сторителлинга.





## Сказка про то, как Липа с насекомыми дружила

*Автор: Масленникова Ольга Михайловна,  
педагог дополнительного образования  
МОУ Центра развития ребенка № 11  
г. Волгограда*

**Ведущий:** Ребята, сейчас дети подготовительной группы сажают на своём участке замечательное дерево липу. А вы у нас большие знатоки мира насекомых. Вот и подскажите нам, нужна ли насекомым липа и сможет ли она обойтись без насекомых?

**Воспитатель:** Ребята, давайте вспомним сказку о насекомых и липе!

Жил-был дед Митрофан.

**Ребенок 1:** И был он пчеловодом.

**Ребенок 2:** Была у Митрофана своя собственная пасека.

**Ребенок 3:** Находилась пасека недалеко от липовой рощицы.

**Ребенок 4:** Однажды из улья вылетела самая проворная пчелка. Это была рабочая пчела собирательница и звали ее Марусей. «Откуда так приятно пахнет?» – подумала она и полетела на запах.

**Ребенок 5:** «Быстрее, быстрее, – крикнула Маруся другим пчелам-собирательницам. – Полетели вместе со мной! Я знаю, откуда доносится этот аромат».

**Ребенок 6:** Мимо пролетала большая бабочка. «Ой, куда полетели эти пчелы? Мои антеннки почувствовали запах любимого дерева. Это липа!».

**Ребенок 7:** А звали эту бабочку «Липовый бражник». Подлетела бабочка к липе, но не села на душистый липовый цветок, а запорхала над её цветами. Бражник тяжёлая бабочка, поэтому на цветы она не садится, а порхает над ними, опуская свой длинный хоботок, и пьёт нектар «не лету».

**Ребенок 8:** Попила бражник нектара и присела отдохнуть до вечера на липовый ствол. И стала на нём совсем незаметной. Потому что раскраска её крылышек точно такая, как ствол липы.

**Ребенок 9:** Пролетала мимо липы божья коровка и увидела свое любимое лакомство – тлю. «Сейчас я наемся», – подумала она.

**Ребенок 10:** Но тут откуда-то появился храбрый муравей и сказал: «Не трогай тлю! Она наша! Мы – великие труженики! Мы сами принесли ее сюда, рассадили по молоденьким листочкам и ждем, когда она хорошенечко поест. А потом мы пощекочем ее своими усиками, и она нам даст вкусенький сиропчик. Улетай отсюда!». И муравьи стали атаковать божью коровку.

**Ребенок 11:** Рассердилась божья коровка, что не удалось ей полакомиться тлей. И чтобы защититься от муравьёв, поднатужилась и выпустила капельку оранжевой жидкости. Это ее яд для отпугивания врагов. И улетела на другой цветок.

**Ребенок 12:** Тем временем, пока божья коровка и муравьи спорили между собой, пчелки в поисках нектара, перелетая с цветка на цветок, на своих лапках переносили пыльцу. Тем самым опыляя все цветочки липы. Но и не забывали напиться

сладкого нектара. Они опускали свой хоботок вглубь каждого цветка и набирали нектар в свой медовый зобик (такой внутренний резервуарчик). Собирали столько, сколько весили сами! Потом летели в улей, оставляли нектар в сотах и снова возвращались к липе.

**Ребенок 13:** Когда наступил вечер, насекомые разлетелись. Липа осталась стоять одна-одинешенька. Но она не грустила, так как пчелки опылили все ее цветочки, а когда они отцветут, появятся плоды, похожие на маленькие горошины.

**Воспитатель:** Эти горошины – семена липы. Липовыми семенами питается целая армия мелких птиц – Чечёток, Снегирей, Чижей и многих других, а также грызунов – мышей и полёвок. Они тоже помогают липе: разносят семена липы по разным местам, роняют их, теряют. Падают семена на землю и некоторые из них прорастают. И может через несколько лет на этом месте вырастет целая липовая роща и прилетит еще больше насекомых. Но случится это не так скоро, потому что зацветает липа в естественных условиях на 20-м году жизни, а в насаждениях — только после 30 лет

Приложение 7. Карточки-раскраски «Деревья» (8 карточек)

