

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ С ДВИЖЕНИЯМИ В ЭКОЛОГИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Введение. На современном этапе реформирования образования одним из эффективных направлений модернизации педагогического процесса является интеграция различных образовательных областей с целью более качественного освоения детьми изучаемого материала и формирования необходимых компетенций. Так, интересным вариантом интеграции может выступить использование дидактических игр с движениями в экологическом воспитании детей старшего дошкольного возраста.

Арсенал подвижных игр включает богатый спектр сюжетов на различные темы. Содержание подвижных игр может быть тесно связано с различными направлениями воспитания ребёнка. Дидактические игры с движениями на природную тематику известны давно и широко используются в практике работы с детьми. Например, народные подвижные игры, где сюжет строится на взаимодействии разных животных, знакомят детей с миром и повадками диких животных, птиц («Волк во рву», «Хитрая лиса», «Медведь и пчёлы», «Лиса в курятнике», «Кукушка», «Ястребы и ласточки», «Гуси», «Наседка и птенчики») [1].

При подборе игр следует руководствоваться возрастом детей, опираясь на имеющиеся у детей экологические знания, поскольку подвижные игры здесь выступают в качестве практического метода для закрепления у них представлений о мире природы. Универсальность дидактических игр с движениями позволяет включать их не только в занятия, но и в содержание прогулок, экологических праздников, развлечений и пр.

Основная часть. При включении подвижных игр с экологическим содержанием в занятия по образовательной области «Ребёнок и природа» важно учитывать задачи, решаемые на каждом конкретном занятии. Например, для задач компонента «Неживая природа» — развивать умения замечать объекты и явления неживой природы и их свойства в природе и в быденной жизни, формировать представления об отличительных признаках объектов и явлений неживой и живой природы [2] — детям можно предложить следующие игры: **Метелица.** Дети становятся вокруг дерева. По сигналу «Метелица» — они подпрыгивают, стараясь достать до ветки и стряхнуть как можно больше снега. **Вьюга.** Дети становятся в ряд и двигаются вперёд, захватывая снег двумя руками и подкидывая его вверх. **Пурга.** Дети стоят в кругу возле небольшой ели, каждый лепит снежок. По команде все одновременно бросают снежки, стараясь перебросить через ель. **Буря.** Дети кружатся на месте и с продвижением вперёд, одновременно подкидывая вверх снег. **Лесные тропинки.** Дети выстраиваются в колонну за водящим, который ведёт колонну по тропинкам, сугробам, используя разные движения. Все остальные должны точно их повторять. Задача водящего — разнообразить движения в зависимости от условий — по глубокому снегу идти с высоким подниманием колен, перешагивать с проталины на проталину. Водящий меняется через условленное количество шагов. Можно использовать шуточные задания: идти спиной вперед, придумать шаг для протапывания тропинки, прыгать на одной ноге по глубокому снегу и т. п. **Зима надоела.** Педагог читает стихотворение: «Жаворонки, прилетите, студены зиму унесите, теплу весну принесите: зима нам надоела...» — и спрашивает детей, почему зима надоела. Каждый из детей находит свой вариант ответа. **Измени слово.** Заменить последнюю часть слова «ледоход» так, чтобы получилось другое слово (ледорез, ледокол, ледовоз и т. д.). **Что какое?** Дети поочередно называют предмет и одно его свойство (например, небо голубое, тропинка длинная и т. д.). Кто не может назвать, выходит из игры. **След в след.** Один из детей прыгает на двух ногах с продвижением вперёд так, чтобы чётко обозначились следы — «рисует дорожку» (3—5 прыжков), остальные прыгают, стараясь попасть след в след. **Кривые дорожки.** Пять—шесть детей рисуют «кривые дорожки» (зигзагом, змейкой и т. п.), остальные наблюдают за ними, подсказывают. Готовые дорожки «продаются». Покупатель подходит к владельцу дорожки и говорит: «Хозяин, хозяин, продай дорожку». Тот спрашивает: «Сколько за неё дашь?» Покупатель должен примерно рассчитать длину дорожки в шагах и ответить, например, так: «Десять шагов и все точные». Покупатель идёт по нарисованной дорожке и считает шаги. Если количество шагов соответствует предложенной цене, он становится «хозяином» дорожки. Правила: дорожка может быть продана при двух условиях: 1) количество шагов соответствует названному (равномерность шага не требуется, поэтому шаги можно «подогнать» к названному количеству); 2) пройти надо точно по начерченной линии. **Ручейки и озеро.** Дети строятся друг за другом по 4—6 человек, руки кладут на пояс или на плечи впереди стоящему — это ручейки. По сигналу «Ручейки бегут!» — дети бегут каждый в своей колонне за ведущим. По сигналу «Озеро» — каждая команда, взявшись за руки, образует круг — озеро. Выигрывает команда, которая быстрее построила круг. При повторении игры дети бегут с высоким подниманием колен, в полуприседе; водящим становится замыкающий и «ручейки» бегут в обратном направлении (бег спиной вперёд); всем участникам игры, кроме водящих, предлагается бежать с закрытыми глазами. **Найди по следу.** Дети закрывают глаза, в это время водящий идёт по песку (снегу), запутывая след, затем прячется, дети должны пройти друг за другом «след в след», отыскать спрятавшегося [3].

При решении задач компонента «Растения» можно группировать растения по разным признакам: жизненной форме (трава, куст, дерево), строению листьев (лиственные, хвойные), отношению к человеку (культурные, дикорастущие), способу использования (пищевые, лекарственные, декоративные), месту произрастания (лесные, луговые, растения водоёма, садовые, полевые, огородные, растения цветника) [2]. При этом можно использовать игры: **Найди дерево.** Педагог называет дерево (ель или берёзу), предлагает найти такое дерево, добежать до него и обхватить руками. Используются элементы соревнования: «Кто найдет «своё» дерево?», «Кто быстрее добежит до него?» и т. д. Варианты игры: дети бегут к тому дереву, веточку или лист которого показывает воспитатель, при этом надо назвать дерево; детям предлагается найти такой же лист на земле. **Чудесный мешочек.** Детям даются разные задания: взять на ощупь жёлудь со шляпкой или без неё, самый большой, самый маленький, два одинаковых по величине, один большой и два маленьких и т. д. Игровые задания: найти деревья, которые «подарили» эти удивительные плоды; попасть жёлудем в дерево с определённого расстояния. После игры поблагодарить дуб: погладить его рукой, прижаться щекой, попытаться обхватить руками, сказать ему спасибо. **Найди такое дерево.** Дети находят липу, клён, берёзу по листьям, плодам; используются задания типа: кто быстрее добежит, допрыгает. **Листопад.** Дается задание — найти по два самых крупных ярких листа. Педагог говорит, что каждый из детей будет тем листочком, который у него в руках. «Пришла осень, листья на деревьях из зелёных превратились в разноцветные — жёлтые, красные, рыжие, коричневые. Висели листья на высоком дереве (дети поднимают руки с листочками вверх), а потом оторвались от родной ветки и стали медленно падать на землю, коснулись земли и затихли, как будто уснули. Подул слабый ветерок, подхватил листочки и стал их кружить медленно-медленно (дети кружатся на месте). Поиграл листочками и затих. А потом налетел сильный ветер и погнал листочки вдоль дороги, по лесу, устроил настоящий весёлый листопад (дети бегают по поляне с листочками, кружатся, прыгают, выполняют прыжки с поворотами)». **Послушные листья.** Педагог читает стихотворение: «Падают, падают листья, в нашем лесу листопад, жёлтые, красные листья по ветру вьются, летят...» Затем берёт в руки лёгкий шарф или колючку с привязанными к нему разноцветными ленточками разной длины, машет им над головой и говорит детям: «Я — ветер, вы — листья. Ветер спит, и листья уснули (все приседают, закрывают глаза). Подул ветер и погнал листья (дети двигаются в разных направлениях — прямо, боком, спиной вперёд), закружились листья на месте; стих ветер, листья отдыхают». **С какой ветки детки.** Детям предлагают найти ель, сосну и отнести шишки по назначению, отмечается, кто правильно и быстро выполнил задание. **Берёзонька, выручай.** По сигналу педагога дети разбегаются врассыпную. Проигравшим считается тот, кто не успел добежать до берёзы и его поймал ловишка. **К названному дереву — беги.** Отмечается, кто правильно найдёт названное дерево. Тот, кто ошибся, выходит из игры или становится водящим. Около дерева дети выполняют прыжки до ветки, встают вокруг дерева, взявшись за руки и т. д. **Ветерок и одуванчики.** Все дети — одуванчики, ведущий — ветерок. Дети должны сами найти средства выразительной передачи образа. Педагог может использовать в игре фрагменты рассказов в качестве игрового фона. **Цветы и ветерок.** Дети выбирают для себя название цветка, обращаются к водящему — ветерку: «Здравствуй, ветерок! Угадай наше имя». Ветерок отвечает: «Здравствуйте, цветы!» — и начинает перечислять название цветов. Как только он угадает название, дети разбегаются, а водящий их ловит. При повторении игры выбирается другое название цветка, а также меняется способ бега: спиной вперёд, «галопом», на носках, на внешней стороне стопы. Теми же движениями пользуется и водящий. **К названному цветку — беги.** Дети не должны срывать цветы. Подбежав к цветку, его можно бережно потрогать рукой, наклониться, чтобы понюхать [4].

Компонент «Организм человека» содержит задачу — развивать умения использовать органы чувств для познания окружающего мира [2]. И здесь в работе помогут такие игры: **Что я слышу?** Предложить детям послушать, закрыв глаза, как падают листья, шумит ветер. Пошуршать листвою при ходьбе, не отрывая ног от земли («лыжный шаг»), кружась на месте и с продвижением вперёд, подбрасывать ногами листья вверх. **Что мы видим?** Каждый называет одним словом, что он видит (например, лес, небо). Говорить надо быстро, не повторять слова, сказанные другими. Кто не может быстро сказать слово — выходит из игры. **Послушаем тишину.** Дети закрывают глаза, вслушиваются в звуки леса. Они должны подобрать подходящие слова для описания звуков (например, листья шелестят тихо-тихо). **Запахи леса.** Рассказать о каком-нибудь запахе. **Что там далеко?** Всмотревшись вдаль, постараться заметить какие-то мелкие детали, рассказать о них. **Большие и маленькие ноги.** Дети становятся в ряд. Им предлагается пройти расстояние до черты (3—5 м) «широкими шагами» («посмотрим, чьи ноги самые большие»). Дети считают шаги, отмечается, кому удалось преодолеть расстояние меньшим количеством шагов. Обрато дети идут мелкими шагами («маленькие ноги»). **Пройди прямо.** Дети выстраиваются в шеренгу на расстоянии двух—трёх шагов друг от друга и рисуют впереди себя прямую линию. Им предлагается пройти по этой линии с закрытыми глазами. Отмечается, кому это удалось. Используются разные задания: пройти с закрытыми глазами приставным шагом правым, левым боком; спиной вперёд. **Разведчики.** На тропинке раскладываются разные предметы, найденные в лесу: шишки, веточки, коряги (всего 5—7 предметов). Предлагается пройти по тропинке друг за другом, запомнить, что увидели. Затем каждый рассказывает об увиденном. Для проверки правильности ответа можно снова пройти по тропинке [4].

Компонент «Животные» образовательной области «Ребёнок и природа» включает задачи — узнавать и называть виды перелетных птиц, группировать животных по разным признакам [2]. Для решения данных задач можно использовать игры: **Грачи строят гнезда.** Дети бегают по площадке, изображая грачей, которые

ищут место для гнезда, собирают для него материал. На сигнал: «Грачи строят гнезда» — дети объединяются по двое или четверо, подбегают к деревьям и, взявшись за руки, встают вокруг них. Выигрывает та подгруппа, которая быстрее «свила гнездо». **Пчёлы и одуванчики.** Дети договариваются, кто будет пчёлами, а кто — одуванчиками. Все бегают по площадке. По сигналу дети-одуванчики встают на колени, пчёлы бегают вокруг них, останавливаются, нюхают, делают вид, что собирают нектар (складывают руки трубочкой, подносят ко рту, втягивают воздух). Они перелетают с цветка на цветок, подражая жужжанию пчёл. При новом сигнале дети меняются ролями. **Птицы выют гнезда.** Дети изображают птиц: летают, клюют зёрна. По сигналу они должны найти себе пару, подбежать к любому дереву, принять позу стоя на одной ноге лицом друг к другу, взявшись за руки. Придерживаться правила: бегать бесшумно, легко на носках, не кричать. **Птицы и кукушка.** Перед началом игры загадать загадку: «Какая птица гнезда не выёт?» У каждой птицы гнездо. Только кукушка стоит в стороне — у неё нет гнезда. На слова: «Птицы по лесу летают, комаров, мошек ищут» — все бегают по поляне, вместе с ними кукушка. На слова: «Все в гнезда» — дети стараются занять своё гнездо, оставшийся без гнезда становится кукушкой. В качестве гнёзд можно использовать невысокие пни, кочки и пр. **Пастух и стадо.** Выбирают волка и пастуха, которому вручают рожок и кнут. Остальные дети — коровы. На слова: «Рано, рано поутру пастушок ту-ру-ру-ру» (пастушок играет в рожок). «А коровы в лад ему затянули му-му-му» (дети «мычат»). Пастух гонит стадо на поле (условленную лужайку), все бродят по ней. Через некоторое время пастух щёлкает кнутом и кричит: «Эй, коровы, пить хотите? Так домой скорей идите». Появляется волк, коровы убегают от него к пастуху. **У кого какие рога?** Воспитатель читает стихотворение, дети как можно выразительнее передают его содержание: «Рога у барана, будто две баранки. Рога у коровы, будто две подковы. Рога у козы, будто две косы. Рога у вола, будто два кола. Рога у быка, будто два штыка. Рога у зубра, как у вил зубья. Рога у оленя — два куста сирени. Рога у лося, будто корни сосен. Сам ты можешь догадаться, что рога все, чтоб ... (бодаться)». **Аисты и лягушки.** На поляне с помощью ориентиров определяется болото. Лягушки, спасаясь от аиста, прыгают по болоту на двух ногах в приседе, полуприседе. Аист прыгает на одной ноге и ловит лягушек. Если кто-то встаёт на одну ногу, как аист, его ловить нельзя. Пойманный становится аистом. Если водящему долго не удаётся кого-нибудь поймать, нужно уменьшить размеры болота или сменить водящего [3].

Заключение. Предлагаемые подвижные игры прошли апробацию в практике работы учреждений дошкольного образования. Они включались в содержание прогулок-походов с детьми старшего дошкольного возраста. Эти игры просты в использовании и не требуют какой-либо предварительной подготовки. Включение предложенных подвижных игр в работу с детьми по экологическому воспитанию, без сомнения, будет способствовать обогащению у дошкольников представлений о мире природы и развитию у них интереса к окружающей действительности.

Список цитируемых источников

1. Кенеман, А. В. Детские народные подвижные игры / А. В. Кенеман, Т. И. Осокина. — М. : Просвещение, 1995. — 224 с.
2. Учебная программа дошкольного образования для учреждений дошкольного образования с русским языком обучения. — Минск : Аверсэв, 2024. — 380 с.
3. Шишкина, В. А. Прогулки в природу : учебно-методическое пособие для воспитателей дошкольных образовательных учреждений / В. А. Шишкина, М. Н. Дедулевич. — 2-е изд. — М. : Просвещение, 2007. — 130 с.
4. Шишкина, В. А. Подвижные игры для детей дошкольного возраста : пособие для педагогов учреждений дошк. образования / В. А. Шишкина, М. Н. Дедулевич. — 3-е изд. — Мозырь : Белый Ветер, 2016. — 88 с.

УДК 373

В. В. Драгун

Государственное учреждение образование «Дошкольный центр развития ребёнка г. Мозыря», Мозырь, Республика Беларусь

РОДОСЛОВНОЕ ДЕРЕВО СЕМЬИ КАК СВЯЗЬ ПОКОЛЕНИЙ ПРИ ПЕРЕДАЧЕ СЕМЕЙНЫХ ТРАДИЦИЙ

Введение. Семейные традиции и обычаи являются неотъемлемым атрибутом семейного счастья и благополучия. Некогда традиции были обязательной составляющей сплочённой семьи, отражая нравственную позицию всех её членов. Многие традиции переходят из поколения в поколение, полностью воспринимаясь молодой семьёй современного общества. Приобщение детей с самого раннего детства к семейным традициям прививает им важность семьи и семейных взаимоотношений [1, с. 3].

Каждый из нас стремится создать в своей семье уют, атмосферу гостеприимности, неповторимости, чтобы, находясь вдали от дома, каждый из членов семьи понимал, что его там ждут, обязательно выслушают и поймут, окажут поддержку и помощь в трудную минуту. В каждой семье обязательно должны быть традиции, которые впоследствии дети перенесут во взрослую жизнь и свои семьи. Колыбельная песенка перед сном, сказ-