



Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение муниципального образования город Краснодар
«Центр развития ребёнка – детский сад №110 «Теремок»

Мастер-класс для воспитателей
«Экологическое воспитание дошкольников
через игры экологической направленности»

Воспитатель: Носонова О.И.
Дата: 22.01.2020г.

2020 г.

Цель мастер-класса: повысить уровень профессионального мастерства педагогов, в развитие познавательной активности детей дошкольного возраста посредством игр с объектами и явлениями окружающей действительности.

Задачи:

- Показать, как можно использовать игры как средство экологического воспитания.
- Развивать познавательный интерес к окружающему, умение делиться приобретенным опытом с другими людьми, установить тесное сотрудничество между педагогами.
- Повысить уровень профессиональной компетенции участников мастер – класса в воспитании дошкольников через игровую деятельность.
- Сформировать у участников мастер – класса мотивацию на использование игр в воспитательно – образовательном процессе опытно – экспериментальной деятельности дошкольников.

Практическая значимость: данный мастер-класс может быть интересен педагогам, работающим по теме экологическое воспитание. Педагог, использующий игры в своей работе, найдет для себя что-то новое, а неработающий, поймет насколько это интересное и увлекательное занятие.

Мастер – класс проводится для педагогов ДОУ.

Количество часов – 35 минут

Периодичность:

1 день

Форма проведения:

7 минут — визитка

10 минут – консультация

15 минут – практическая деятельность

3 минут — рефлексия

Конечный результат: повышение уровня профессионального мастерства педагогов ДОУ в экологическом воспитании дошкольников, а именно овладение знаниями, посредством игр объектами и явлениями окружающей действительности.

Тематический план

№ п/п	Содержание мастер-класса	Количество теоретических часов
1.	Вхождение в тему - общие сведения; - игра «Барометр настроения».	7 мин.
2.	Консультация: «Игра как средство экологического воспитания детей дошкольного возраста».	10 мин.
3.	Практическая деятельность	15 мин.

	— Сказка в игровой форме «Путешествие утенка, или мир за забором птичьего двора».	
4.	Рефлексия	3 мин.

Оборудование: маленькое насекомое, 3х-литровая банка, пищевая пленка, скотч, 2 тазика, цветы лотоса из бумаги, лодочка, 2-банки пол-литровые, 1 – литровая, соль, ложка, поднос, тарелочки, спички, трубочки для коктейля, гуашь, альбомные листы, музыка Ю. Антонова, мыльные пузыри.

Ход мастер – класса

1 часть мастер – класса - «Барометр настроения»

Перед тем как начать мастер-класс, мне хотелось бы узнать с каким настроением вы пришли. Представьте, что ваши ладошки – это барометр настроения, и, разводя их в стороны, покажите, насколько хорошее у вас настроение. Чем шире расставлены ваши ладошки, тем настроение лучше, чем уже сведены ладошки, тем настроение хуже. Сегодня, у большинства из вас настроение хорошее, но у некоторых из вас я вижу настроение оставляет желать лучшего. Я надеюсь, что к концу нашего мастер-класса оно обязательно поднимется.

2 часть мастер – класса Консультация

Игра, несомненно, является ведущим видом деятельности дошкольника. Именно через игру ребёнок познаёт мир, готовится к взрослой жизни. Игра основана на восприятии представленных правил, тем самым ориентирует ребёнка на соблюдение определённых правил взрослой жизни. Игра привлекает ребёнка больше, чем любая другая деятельность. В ней происходит развитие эмоциональной сферы, напрямую связанной с отношениями.

Учитывая, что игра является ведущей деятельностью дошкольников, представляется возможным выделить три класса игр.

Первый класс – игры, возникающие по инициативе самих детей. Они являются своеобразной практической формой размышления ребенка об окружающей его природной и социальной действительности. К ним относятся игры – экспериментирования, сюжетные самостоятельные игры. Вторым классом – игры, возникающие по инициативе взрослого. Это обучающие и досуговые игры. К детям они приходят от взрослых, но, освоив их, дети могут играть в них самостоятельно, что способствует обогащению игр первого класса. Третий класс – традиционные и народные игры, идущие из глубины этноса.

Среди игр первой группы выделяются игры с природными объектами, животными и людьми. Эти игры позволяют понять взаимосвязь в природе, почувствовать свое отношение к живому, несут большой познавательный интерес: «Тонет – не тонет», «Кто скорее соберет в корзину», «Беги ко мне», «Кто как одет», «Что мягкое, что жесткое» и др.

Сюжетно — отобразительные и сюжетно-ролевые игры возникают по инициативе детей и носят творческий характер. Например: «Консервный завод», «Зоопарк», «Ветеринарная поликлиника». Они позволяют углубить имеющиеся у детей знания, формируются правильное, гуманное отношение к миру животных. Наделяя себя ролью в игре, ребенок эмоционально проникается осознанием необходимости бережного отношения к животным и растениям. Еще одним подвидом экологических игр являются театрализованные игры. Это «Колобок путешествует», «Отдых на реке», «Вершки, корешки» и др.

Экологическим содержанием наполняются и подвижные игры. В них происходит закрепление знаний о живой природе, ее обитателей в непринужденной игровой форме. «Звери, птицы, рыбы», «Фруктовый салат», «Птицелов», «Четыре стихии», «Цветочный магазин».

Музыкальные игры позволяют активизировать экологическое образование детей через слуховые рецепторы. Наполненные музыкой игры впечатляют ребенка, тем самым закрепляют в сознании детей усвоенный материал, например такие игры, как «Времена года», «Какой сегодня день?», позволяют указать и объяснить природные явления. Это могут быть игры: «Что за птица прилетела?»; «Какое море?» и другие.

К интеллектуальным можно отнести игры: «Экологические кубики», «Волшебные превращения», «Приготовить лекарство», «Вся земля». Они позволяют развивать познавательный интерес, формируют знания о единстве природы.

Следующим видом игр можно назвать игры-забавы и развлечения. К ним относятся викторины, конкурсы-аукционы, конкурсы-марафоны. КВН, «Поле чудес» и другие. Расширяют кругозор детей, учат обмениваться информацией друг с другом, доставляют большое удовольствие.

Празднично-карнавальные игры тоже носят экологический характер. В них дети выражают свое отношение к данным объектам и явлениям природы, углубляют свои представления о них «Сбор урожая», «Новогодний карнавал», «Золотая осень» и другие.

Культовые игры основаны на исторических традициях. Эти игры также находят свое отражение в процессе экологического образования дошкольников. С детьми проводят игры со встречей Масленицы, закликают жаворонок, провожают зиму. И прочее. Через истоки истории дети по-новому учатся любить и уважать природу, учатся быть ценителями и защитниками красоты. Сенсорные игры помогают преподнести детям необходимые знания об окружающем мире через сенсорные ощущения. Они позволяют развивать мышление, наблюдательность, быть внимательными к живущим рядом объектам и явлениям

природы. Можно назвать такие игры: «Радуга», «Что бывает желтым?», «Какие цветы красного цвета», «Мягкий, колючий».

3 часть мастер – класса Практическая

Сегодня в игровой форме на основе сказки я представлю вам и с вами вместе опробуем некоторые игры с разными материалами. Каждая группа участников мастер-класса поучаствует в проведении игр, обсудит результаты и обоснует свои выводы.

Сказка «Путешествие утенка, или мир за забором птичьего двора».

В деревушке, на птичьем дворе жил очень любопытный утенок. Его братья и сестры были очень послушными, а он везде совал свой нос. Однажды ему захотелось узнать, что же там за забором птичьего двора, и он пошел открывать мир. Выйдя за забор, он отправился по тропинке и вдруг он заметил на земле маленького муравья. Ему захотелось разглядеть его поближе. Как можно это сделать?

Опыт №1.

Посадите насекомое в трехлитровую банку. Сверху затяните горлышко пищевой пленкой, но не натягивайте ее, а наоборот, продавите ее так, чтобы образовалась небольшая емкость. Теперь завяжите пленку веревкой или резинкой, а в углубление налейте воды. Что вы видите? Почему это произошло? Вывод: если смотреть на воду сквозь пищевую пленку, то получим эффект увеличительного стекла. Тот же эффект получится, если смотреть на предмет сквозь банку с водой, закрепив его на задней стенке банки прозрачным скотчем. Неподалеку он увидел небольшое озеро, в нем плавало много загадочных цветов, это были кувшинки. Утенок думал, как же до них добраться? На берегу озера он заметил, качающуюся на волнах небольшую лодочку. Он очень хотел добраться до кувшинок, но боялся, не утонет ли лодочка. Ваши предположения. Почему лодка не тонет?

Опыт №2

Возьмите 2 банки: две пол-литровые и одну литровую. Одну банку наполните чистой водой и опустите в нее сырое яйцо. Оно утонет.

Во вторую банку налейте крепкий раствор поваренной соли (2 столовые ложки на 0,5 л воды). Опустите туда второе яйцо — оно будет плавать.

Вывод: это объясняется тем, что соленая вода тяжелее, поэтому и плавать в море легче, чем в реке. И лодка не тонет.

Утенок так внимательно наблюдал за цветами, что не заметил, как пошел дождик. Прошло немного времени, и дождь закончился, снова появилось солнце.

Утенок решил порисовать немножко на берегу.

Рисование-эксперимент

Звучит песня Ю. Антонова «Море, море...»

Настроение прекрасное –
Не хочется скучать.
Я забавные картинки
Предлагаю рисовать.
Кляксы разные бывают...
Что они изображают?

С помощью трубочек для коктейля и гуаши разных цветов выдувают кляксы разных форм на бумагу, а затем рассказывают по очереди, на что похожа клякса. Утенок решил путешествовать дальше. Солнышко уже было высоко, когда добравшись на лодке до середины озера, утенок увидел, как распускаются эти прекрасные цветы. Почему это происходит?

Опыт № 3.

Вырежьте из цветной бумаги цветы с длинными лепестками. При помощи карандаша закрутите лепестки к центру. А теперь опустите кувшинки на воду, налитую в таз. Буквально на ваших глазах лепестки цветов начнут распускаться. Вывод: это происходит потому, что бумага намокает, становится постепенно тяжелее и лепестки раскрываются.

Потом он увидел, что написано на лепестках лотоса: «Тебя поведет вперед звезда!» Ребята, а вы видите где-нибудь звезду? И я никакой звезды не вижу! Где же нам ее искать? Ведь звезды всегда указывали путь путешественникам. А может, ее нужно сделать самими?

Опыт № 4

Посмотрите на предметы на столе. (На столе в нескольких тарелочках разложены по 5 надломленных под прямым углом спичек) из чего можно сделать звезду? Если капнуть несколько капель воды на сгибы спичек, они выпрямятся и образуют звезду.

Вывод: Волокна дерева впитывают воду, «толстеют» и не могут сгибаться – выпрямляются.

Утенок так внимательно наблюдал за звездами, что не заметил, как уснул. Так закончилось путешествие любопытного утенка. Утенку очень понравилось гулять и познавать этот огромный и интересный окружающий мир. И теперь на многие вопросы он знал ответы:

1. Почему через банку с водой можно рассмотреть предмет?
2. Почему лодка не тонет?
3. Почему же распускаются кувшинки?
4. Как можно сделать звезду?

Вывод: Познавательная деятельность понимается не только как процесс усвоения знаний, умений и навыков, а, главным образом, как поиск знаний, приобретение знаний самостоятельно или под тактичным руководством

взрослого. Знания, добытые самостоятельно, всегда являются осознанными и более прочными.

4 часть — Рефлексия по результатам совместной деятельности.

Уважаемые коллеги! Прошу Вас высказать свое мнение по поводу увиденного и услышанного сегодня мастер – класса.

1.Ваши впечатления, что нового для себя вы узнали, что возможно будете применять в своей работе с дошкольниками?

2.Все ли вам было понятно в содержании мастер – класса?

3.Полезна ли была вам информация мастер – класса?

4.Если у вас появился интерес и желание применять его в своей работе прошу вас пустить мыльные пузыри.

Спасибо за внимание и участие мастер – классе.