

**Информационная карточка к  
многофункциональному магнитному развивающему игровому пособию  
по окружающему миру для дошкольников на двух языках  
(крымскотатарском и русском)  
«Этрафтаки алем» / «Мир вокруг нас»**

*«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»*

В. А. Сухомлинский

В жизни детей ведущим видом деятельности является игра. Удовлетворить любознательность, вовлечь ребёнка в активное освоение окружающего мира, помочь ему овладеть способами познания связей между предметами и явлениями позволит именно игра. Игра – это эмоциональная деятельность: играющий ребенок находится в хорошем расположении духа, активен и доброжелателен. Игра доставляет радость ребёнку, поэтому познание природы, общение, происходящее на её фоне, будут особенно эффективны. Известно насколько игра многогранна, она обучает, развивает, воспитывает, развлекает и дает отдых. Но одна из первых ее задач – обучение.

Многофункциональное магнитное развивающее игровое пособие по окружающему миру для дошкольников на двух языках (крымскотатарском и русском) «Этрафтаки алем» / «Мир вокруг нас» (далее Пособие) разработано с учетом современных педагогических технологий, способствующих активизации деятельности дошкольников, индивидуализации обучения и воспитания.

Данное пособие предназначено для знакомства детей 4-7 лет с многообразием окружающего мира.

Эта разработка уникальна и универсальна. Уникальность ее заключается в форме организации представленного материала, универсальность - в возможности использовать пособие для закрепления детьми имеющихся представлений об окружающем мире и познания нового, для формирования речевых навыков на двух языках (крымскотатарском и русском).

**Цель:** формировать потребность воспитанников активно и самостоятельно изучать окружающую среду и весь мир в целом.

**Задачи:**

**Познавательное развитие:** закреплять знания детей о домашних животных; расширять знания о диких животных-обитателях леса; продолжать формировать знания детей о животных жарких и холодных стран; сформировать понятие: «профессия», «среда обитания», «чем питаются животные»; добиться уточнения знаний детей о материалах, из которых делаются

предметы, систематизировать знания детей о названиях детенышей животных. Расширять знания о живых и неживых предметах. Формировать представления об окружающем мире, о взаимосвязи смены сезонов с объектами живой природы и человеком; закреплять знания о признаках весны, лета, осени, зимы; формировать и закреплять представление о том, где обитают дикие животные, птицы; закреплять представление о частях суток, научить правильно употреблять слова «утро», «день», «вечер», «ночь».

**Речевое развитие:** создание условий для организации речевой практики на двух языках (крымскотатарском и русском): обыгрывание ситуаций, которые связаны с необходимостью присоединиться к разговору в процессе игры, поощрение инициативы детей высказываться, делиться знаниями.

**Социально-коммуникативное развитие:** содействие созданию обстановки эмоционального и коммуникативно-речевого благополучия, навыков сотрудничества. Развитие эмоциональной отзывчивости, сопереживания, готовности к совместной деятельности со сверстниками.

**Перспектива:**

- содержание представленных в пособии игр может меняться в соответствии с мотивацией, темой образовательного комплекса;

- использование пособия в летний период на прогулке для знакомства и закрепления знаний о других представителях животного мира (птицы, насекомые, морские обитатели и др.), о растительном мире и т.д.

**Пособие состоит из сменных игровых сегментов-заданий.**

В игре могут принимать участие как группа детей, так и индивидуально.

Ребята выполняют задания по очереди. В процессе игры нужно прокрутить стрелку, там, где она остановится - эта картинка и будет заданием или действием к его выполнению.

**В развивающем пособии представлены игры:**

✓ **«Кто что ест?» / «Ким не ашай?»**

В игре «Кто что ест?» на табло выкладываем основной сегмент, а фишки расставляем только с одной стороны. Можно задать детям вопрос: «у каждого животного есть свое любимое лакомство. Кто-то любит сыр, а кто-то морковку. Сможешь ли ты угадать, что любят кушать разные животные», затем предложить ему покрутить стрелку, на каком животном остановится стрелка, назвать его лакомство.

✓ **«Где чей малыш?» / «Къайда кимнинъ баласы?»**

На табло выставляем основной сегмент «Где чей малыш?». Фишки расставляем с одной стороны и предлагаем ребёнку прокрутить стрелку и найти его детёныша. Например, предложить рассмотреть фишки с изображением на них взрослых животных и назвать их, назвать в единственном и множественном числе. Затем, можно спросить: «Как называют детенышей лисы?» (если показывали взрослую лису).

✓ **«Среда обитания» / «Ким къайда яшай»**

Игра также состоит из сменных сегментов – заданий (идёт замена только центрального сегмента).

На табло выставляются фишки, ребёнку предлагается прокрутить стрелку, на каком животном остановится стрелка назвать среду обитания, при этом задает вопрос, например: почему ты поставил верблюда в пустыне? Ответ: это животное жарких стран, верблюд живет в пустыне.

В конце игры все животные должны быть расставлены соответственно их месту обитания.

Так же на каждой картинке с обратной стороны есть описание птиц, рыб и животных, которое педагог может прочитать детям старшего возраста или кратко рассказать детям

младшего возраста. Необходимо обращать внимание детей, что мы должны знать животных и беречь их.

✓ **«Времена года» / «Йыл мевсимлери»**

Игра также состоит из сменных сегментов – заданий (идёт замена только центрального сегмента).

Можно использовать по отдельности каждое время года.

1. На табло выкладываем фишки определённого времени года. Ребёнок крутит стрелку, на какой фишке остановилась стрелка ему необходимо соотнести с определённым временем года. В процессе игры закрепляется счет от 1 до 4 и последовательность времен года.

2. На основном круге дети рассматривают картинки и соотносят. Ребёнку надо вспомнить характерные особенности данного времени года, можно разместить несколько несоответствующих картинок в разных секторах и предложить детям разложить правильно. Устроить соревнование: одни дети расставляют, а другие определяют правильность выбора.

✓ **«Профессии» / «Зенаат»**

На табло выставляем основной сегмент «Профессии». Фишки расставляем, с одной стороны, ребёнок крутит стрелку, на ту фишку, которая показала стрелка нужно назвать профессию и рассказать с каким предметом работает этот человек.

Например, предлагается по очереди назвать профессии, которые они уже знают и инструменты, которые нужны людям этих профессий, затем пробовать соотносить действия людей с их профессией, образовывать от существительных соответствующие глаголы (повар – готовит, строитель — строит и т. д.).

2. Или другой вариант перемешать людей разных профессий, рассказать, что все инструменты перепутаны, и люди не могут работать. Помочь правильно распределить инструменты. Раздать детям по фишке. Затем педагог приглашает по одному ребёнка к своему столу (можно всем сесть за круглый стол). Ребёнок вращает стрелку и называет профессию, затем из представленных вне игрового поля предметов выбирает тот, который необходим для работы человеку указанной профессии, кладёт фишку поверх профессии.

✓ **«Живая и неживая природа» / «Джанлы ве джансыз табиат»**

На табло выставляем основной сегмент «Живая- неживая природа». Ребёнок крутит стрелку, в какой части сегмента останавливается стрелка, на ту же часть ребёнку нужно выбрать из фишек ту, которая соответствует указанной стрелкой сектору.

✓ **«Что из чего сделано?» / «Не ве неден япылгъан?»**

В игре «Что из чего сделано?» на табло выкладываем основной сегмент и фишки с изображением предметов, ребёнок крутит стрелку и соотносит указанный стрелкой предмет с материалом из чего выполнен или изготовлен этот предмет (например, стрелка указала на ведро оно сделано из металла и т.д.).

✓ **«Где чей дом?» / «Къайда кимнинъ эви?»**

На первом этапе дидактической игры «Где чей дом» педагог предлагает детям рассмотреть изображения на фишках, рассказывает, что каждое живое существо имеет свой дом, где прячется, отдыхает и кормится. В процессе беседы с педагогом дети выясняют, как называются «домики» и их обитатели. Затем воспитатель предлагает покрутить стрелку и просит детей правильно, поселить животное в свой «домик». Ребёнок выполняет задание, комментируя действия. Например, «это белка, она живет в дупле», «это муравей, его жилище – муравейник», «это лиса, она живет в норе» и т.д.

✓ **«Части суток» / «Кунь вакъытлары»**

1. На табло устанавливаем основной сегмент «Части суток», затем педагог предлагает покрутить стрелку и назвать ту часть суток, на которую показывает стрелка. Например, стрелка указала на часть суток - утро, ребёнок отвечает, что изображено утро. Можно задать

дополнительные вопросы: когда это бывает? А что мы делаем утром? (просыпаемся, делаем зарядку, умываемся, завтракаем, занимаемся и т. д.). Утром становится светло, солнышко поднимается.

Где изображён день, спрашивает: когда это бывает? А что мы делаем днём? (Гуляем, ходим на экскурсию, обедаем, ложимся отдыхать и т. д.) Днём светло, солнышко – высоко на небе.

Часть суток, где изображён вечер, спрашивает: когда это бывает? А что мы делаем вечером? (Гуляем, ужинаем, играем, читаем, ложимся спать и т. д.) - Вечером темнеет, солнышко опускается.

Часть суток, где изображена ночь, спрашивает: когда это бывает? А что мы делаем ночью? (Спим) Ночью светит луна, темно.

Затем можно обобщить, что: утро, день, вечер, ночь можно назвать одним словом – сутки. Они, как четыре сестрички – друг без друга они не могут, и всегда ходят друг за другом.

Для детей старшей и подготовительной группы можно усложнить задание цифрами.

✓ **«Домашние животные и птицы» / «Эвде яшагъан айванлар ве къушлар»**

Есть несколько вариантов игры:

1. На табло выкладываем основной сегмент с изображением домашних животных и фишки по секторам только домашних животных и птиц. Ребёнок крутит стрелку, как только останавливается стрелка ребёнок называет животное или птицу, описывает её, объясняет почему оно относится к домашнему животному или птице. Можно задать дополнительные вопросы: «Какую пользу приносят домашние животные? Чем одарит нас корова? Молоко, сметана, творог, сыр, мясо, шкура. Чем одарит нас свинья? Мясо, сало. Чем одарит нас коза? Мясо, молоко, шерсть, сыр. Чем одарит нас овца? Шерсть, мясо, шкура. Чем одарит нас кролик? Меха, мясо. Чем одарит нас лошадь? На лошади можно ездить верхом, возить грузы. Мясо, шкура. Чем одарят нас куры, гуси, утки? Яйца, мясо, перо и пух.

2. Нам нужно определить лишнее животное или птицу. На табло выкладываем основной сегмент с изображением домашних животных, а фишки не только домашних, но и диких животных и птиц, ребёнок крутит стрелку, как только стрелка останавливается он называет животное или птицу и объясняет свой выбор.

Так же можно проиграть с дикими животными и птицами.

✓ **«Дикие животные и птицы» / «Кийик айванлар ве къушлар».**

Действия в дидактических играх по ознакомлению с окружающим миром различны как в практическом, так и в умственном плане – начиная с действий, позволяющих развивать такие познавательные качества как умение устанавливать причинно-следственные связи между природными явлениями, и заканчивая сложными логическими умозаключениями.