

Дидактические игры по энергосбережению

«ЧТО ДЛЯ ЧЕГО»

Дидактические задачи:

- уточнять и закреплять знания детей о предназначении домашних электроприборов способом соотнесения;
- расширять знания детей о простейших способах экономии в быту при пользовании электроприборами посредством вопросно-ответной формы беседы.

Игровые правила:

Называть электроприборы и знать их бытовое предназначение. Называть простейшие способы экономии света при пользовании каждым из названных электроприборов.

Игровые действия:

Поиск нужных предметов, комментарии по способам экономии.

Ход игры:

У педагога на столе приготовлены игрушки-электроприборы, применяемые в быту: стиральная машина, электропечь, утюг, холодильник, пылесос, фен, телевизор и др.

Приглашается по одному участнику к столу. Тот берёт какой-либо электроприбор и называет его. Остальные дети должны назвать кому что нужно для ведения домашнего хозяйства. Например, ребёнок показал утюг. Дети хором отвечают: «Он нужен для того, чтобы гладить бельё».

- Можем ли мы отказаться от утюга, чтобы беречь электричество? – спрашивает воспитатель у приглашённого к столу ребёнка.
- Нет, тогда мы будем ходить в мятой одежде и неопрятные.
- А как быть опрятным и беречь электричество? – продолжает разговор воспитатель.
- Не оставлять утюг включенным после окончания работы или, если приходится прерваться.

Другие дети могут дополнить ответ.

Если есть несколько приборов для выполнения одного и того же действия, воспитатель предлагает их найти. Приглашенные к столу находят предметы и правильно называют их. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы все имеющиеся электроприборы.

Закончить игру можно так: дети делятся на две группы; одна группа называет электроприборы, а другая – выполняемые ими функции. Выигрывает та группа, участники которой ни разу не ошиблись.

«РАЗДЕЛИ НА ГРУППЫ»

Дидактические задачи:

- формировать понятие «тепло» способом различения предметов по функциональной значимости для человека;
- учить детей беречь тепло при обсуждении функциональности каждого предмета.

Игровые правила:

Собирать в корзинку предметы, сортируя их по вопросам «Что согревает человека?» и «Что сохраняет тепло?»: печь, шуба, камин, свитер, шарф, огонь, солнце, одеяло, батарея, шапка.

Игровые действия:

Поиск предметов ведут звенья, они соревнуются: кто быстрее наполнит корзинку и не ошибётся, тот и выиграет. Поиск начинается и заканчивается по сигналу ведущего.

Ход игры:

Игра начинается с краткой беседы педагога с детьми о том, человеку для жизни необходимо тепло и его нужно беречь. Педагог предлагает детям совершить рейд бережливых по классу, школе и проверить, как в школе бережётся тепло, заклеены ли окна, плотно закрыты двери и т.п.

Далее вернувшись в класс педагог сообщает о предметах, которые согревают человека вырабатывая тепло, и предметах, которые сохраняют тепло.

- Сейчас, ребята мы поиграем в игру «Не ошибись!» У нас будет два звена. Выберем считалочкой командиров. Каждому командиру дадим по корзинке: вот на этой корзинке наклеена печь, она вырабатывает тепло и согревает человека. Сюда надо будет найти и положить все предметы со стола, которые вырабатывают тепло и согревают человека. А на этой корзинке наклеена шуба, она не вырабатывает тепло, а его сохраняет.

Считалочкой выбирают двух командиров. Они берут корзинку и вместе с членами своего звена (их должно быть поровну) после звука бубна идут собирать предметы. После второго удара в бубен все подходят к столу воспитателя, по очереди выкладывают предметы, пересчитывают их, проверяют, не было ли допущено ошибки, рассказывают о свойствах предметов и бережном к ним отношении.

В конце объявляется звено-победитель. Победителей приветствуют аплодисментами.

НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫЕ ИГРЫ

«КТО ПОМОЖЕТ ЭЛЕКТРОТОКУ»

Дидактические задачи:

- уточнять и закреплять знания детей о предназначении домашних электроприборов способом соотнесения функций и изображением предмета на картинке;
- воспитывать бережное отношение к электроприборам и электричеству.

Игровые правила:

Находить картинку по функциональному предназначению в помощь человеку.

Игровые действия:

Поиск нужных картинок по озвученному действию; рассказывание о простейших способах экономии электричества при пользовании тем или иным электроприбором. Соревнование – кто правильно найдёт картинку.

Ход игры:

Игра начинается с краткой беседы об электрических помощниках человеку, в ходе которой дети вспоминают о разных электроприборах. Затем педагог напоминает правила игры: у каждого ребёнка набор картинок. Педагог называет действие прибора, а дети находят картинку с электроприбором по заданному действию и показывают педагогу. Усложнение в этой игре заключается в том, что разбившись на пары, дети друг другу загадывают найти картинку по действию электроприбора.

Электроток все может, но кто ему поможет:

- показать мультфильм (телевизор);
- сварить кашу (электроплита);
- вскипятить воду (электрокипятильник, электрочайник);
- испечь пирог (микроволновая печь, электроплита);
- высушить грибы (электроплита, электросушилка);
- взбить тесто (миксер);
- заморозить фрукты, овощи, мясо, ягоды (холодильник);
- сделать причёску (электроплойка) и т.д.

В конце игры педагог моделирует ситуацию, когда включили все приборы сразу, не берегли электричество, и оно обиделось и отключилось. Школьники должны назвать, что они не смогут сделать без электричества. Делается совместный вывод о бережном отношении к электричеству и электроприборам.

«ПАРНЫЕ КАРТИНКИ»

Дидактические задачи:

- расширять знания детей об изменениях научно-технического прогресса путём подбора парных картинок с изображением предметов-помощников человеку в быту из разных исторических периодов;
- развивать у детей наблюдательность способом сравнения предметных картинок;
- активизировать словарь детей с помощью слов «похожие», «разные», «одинаковые», «старинные», «современные»;
- воспитывать бережное отношение к электричеству и электроприборам.

Игровые правила:

Отбирать картинки с изображением предметов с одинаковой функциональной значимостью для человека. Пояснить, как усовершенствовались предметы с течением времени. Выигрывает тот, кто не ошибётся.

Игровые действия:

Поиск парных картинок.

Ход игры:

Дети сидят за столом, на котором разложены картинки с изображением старинных и современных предметов. Их много (18), все они разные, но среди них есть две одинаковой функциональности (старинный и современный предмет).

Старинные предметы - Современные электроприборы

Утюг - Электроутюг

Метла - Пылесос

Сковорода - Блинница

Самовар - Электрочайник

Ступка - Кофемолка

Бигуди - Плойка

Печь - Микроволновая печь

Свеча - Лампочка

Педагог просит кого-либо из ребят найти и назвать парные картинки и показать их всем играющим.

Игра проводится с небольшой группой детей так, чтобы все дети сидели с одной стороны стола и всем хорошо были видны картинки. Усложняя игру, можно предложить найти не одну, а несколько пар. Дети рассказывают о предметах, отмечают, чем они сходны, а чем отличаются, что изменилось, усовершенствовалось в предметах с течением времени, как облегчилась жизнь человека с применением электроприборов.

В конце игры вопросы для обсуждения:

1. Стало ли человеку легче трудиться с современными приборами?
2. Если не беречь электричество, придётся ли вернуться к старинным приборам?
3. Усложнится ли тогда жизнь человека.

СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ

«ЗАМЁРЗЛИ - ПОГРЕЕМСЯ»

Дидактические задачи:

- развивать двигательную и речевую активность детей посредством обучения соотнесения действий со словами стихотворения;
- расширять знания детей о строении человеческого тела и способах согревания с помощью физических упражнений.

Игровые правила:

Соотносить движения со словами стихотворения.

Игровые действия:

Во время прогулки на улице разучить стихотворение с движениями.

Ход игры:

Дети собрались в кружочек вокруг педагога. Педагог говорит:

- Дети, сегодня на прогулке мы научимся с вами согреваться с помощью физических упражнений. Какие части тела могут замёрзнуть на улице? Почему?

- На улицу в прохладное время года нужно тепло одеваться, чтобы тепло человеческого тела сохранялось. Но лицо и уши, руки, ноги могут всё равно мёрзнуть, если не двигаться.

- Движение для человека – это способ сохранить тепло собственного тела. И мы с вами сейчас разучим стихотворение с движениями «Замёрзли – погреемся» и будем рассказывать его и выполнять движения во время прогулок на улице.

Щёки замёрзли – потрём!

Уши замёрзли – пощиплем!

Руки замёрзли – похлопаем!

Ноги замёрзли — потопаем!

«НЕЛЬЗЯ, НАДО»

Дидактические задачи:

- закреплять знания детей о способах экономии и бережливости путём обсуждения ситуаций;
- развивать устойчивое внимание способом выбора правильных суждений и сопровождения соответствующих движений;
- развивать речевую активность посредством доказательства каждой ситуации.

Игровые правила:

Кто заметит правильное суждение – хлопает в ладоши и объясняет смысл суждения. Кто заметит неправильное суждение – топает ногами и объясняет суждение.

Игровые действия:

Дети выбирают правильные или неправильные суждения и выполняют в соответствии с правилами движения (хлопают в ладоши или топают ногами) и объясняют свой выбор.

Ход игры:

Педагог объясняет правила игры:

- Сейчас я буду вам о чём-то рассказывать. В моём рассказе вы должны заметить то, что делать нельзя или можно. Если так делать нельзя, вы топаете ногами, если нужно – хлопаете в ладоши. Кто-нибудь из вас объяснит всем подробнее свой выбор.

1. Нужно включать и трогать электроприборы мокрыми руками.
2. Можно играть с включенными электроприборами.

3. Нужно, уходя, выключать электроприборы.

4. Можно садиться близко к включенному телевизору.

5. Марина с сестрёнкой Леной смотрели по телевизору клуб «Дисней». Когда закончились мультфильмы, девочки затеяли игру со своими любимыми куклами. Пусть телевизор работает дальше, он же им не мешает играть.

6. На день рождения к Андрею пришли друзья. Старшая сестра время от времени заходила на кухню, где всё время горел свет, чтобы взять очередное угощение. Пусть горит свет всегда в кухне, нужно включить ещё и на коридоре.

При повторном проведении игры количество ситуаций и высказываний увеличивается.

«ЧЕТВЁРТЫЙ ЛИШНИЙ»

Дидактические задачи:

- учить объединять слова в единое понятие путём исключения слова, не относящегося к этому понятию;
- развивать быстроту мыслительной деятельности;
- формировать понятийный аппарат детей для дальнейшего изучения вопросов экономии и бережливости.

Игровые правила:

Называть только одно слово, не соответствующее общему понятию. Если ребёнок не может справиться с заданием, он ударяет мячом об пол, ловит его и затем бросает назад ведущему.

Игровые действия:

Бросание и ловля мяча.

Ход игры:

Педагог перед игрой проводит короткую беседу, уточняя понимание детьми слов электричество, водопровод, энергосбережение. Затем говорит:

- Дети, важное значение для каждого из нас приобрели правила экономии и бережливости. Об этом мы будем помнить сами и рассказывать своим друзьям и родителям. Для того, чтобы учить других быть экономными и бережливыми, мы должны хорошо разбираться в энергосберегающих понятиях. Игра «Четвёртый лишний» поможет нам запомнить слова, с помощью которых мы сможем с вами говорить об энергосбережении.

Костёр – спичка – электрическая лампа – сапог.

Ручей – водопроводный кран – озеро – река.

Стиральная машина – веник – холодильник – пылесос.

Умывание – купание – стирка белья – чихание.

Ток – электрическая лампа – керосиновая лампа – свеча.

Ответы: сапог, водопроводный кран, веник, чихание, ток.

Выигрывает тот, кто не ошибается.