



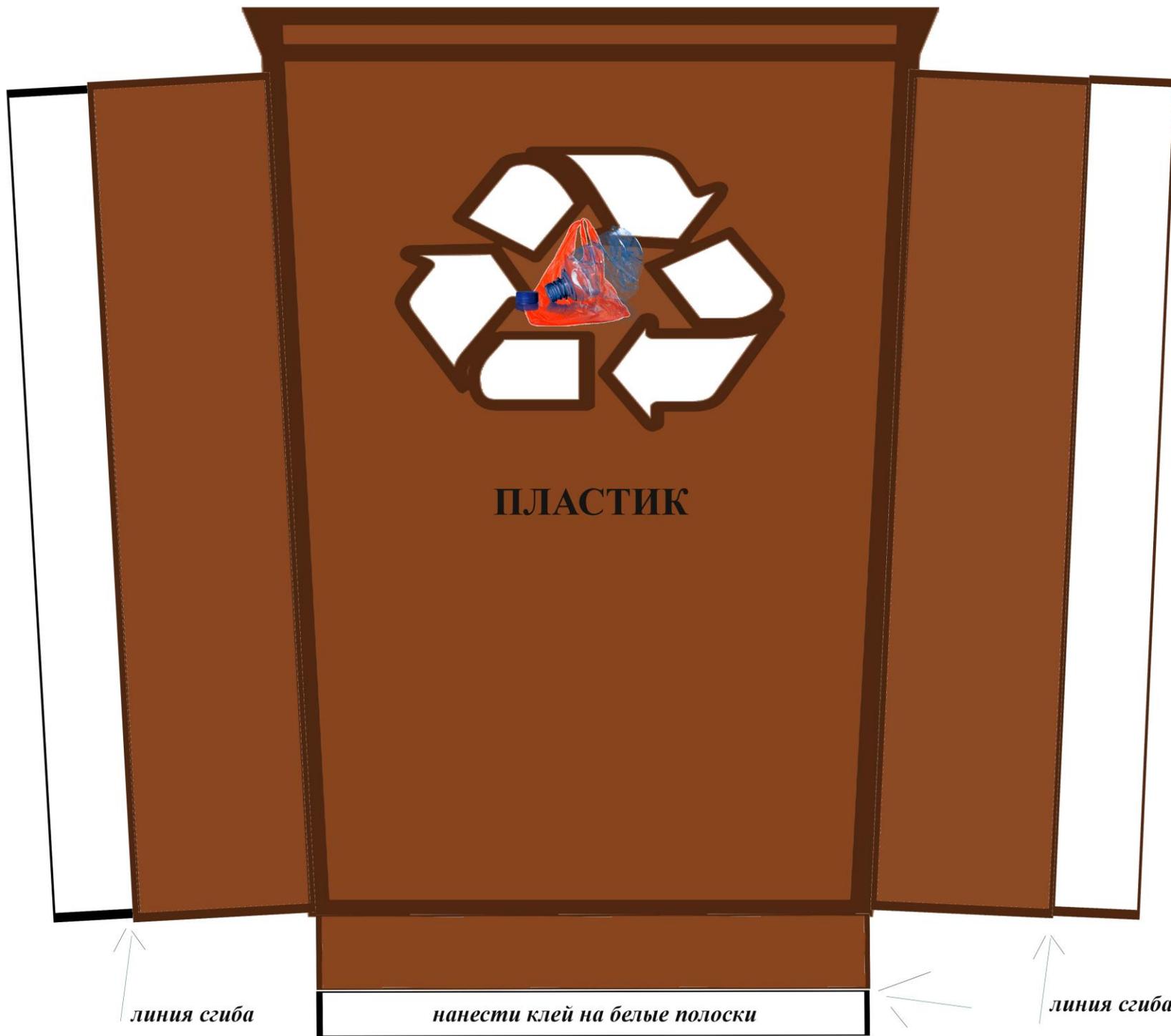


ПИЩЕВЫЕ ОТХОДЫ

линия сгиба

нанести клей на белые полосы

линия сгиба



ПЛАСТИК

линия сгиба

нанести клей на белые полоски

линия сгиба

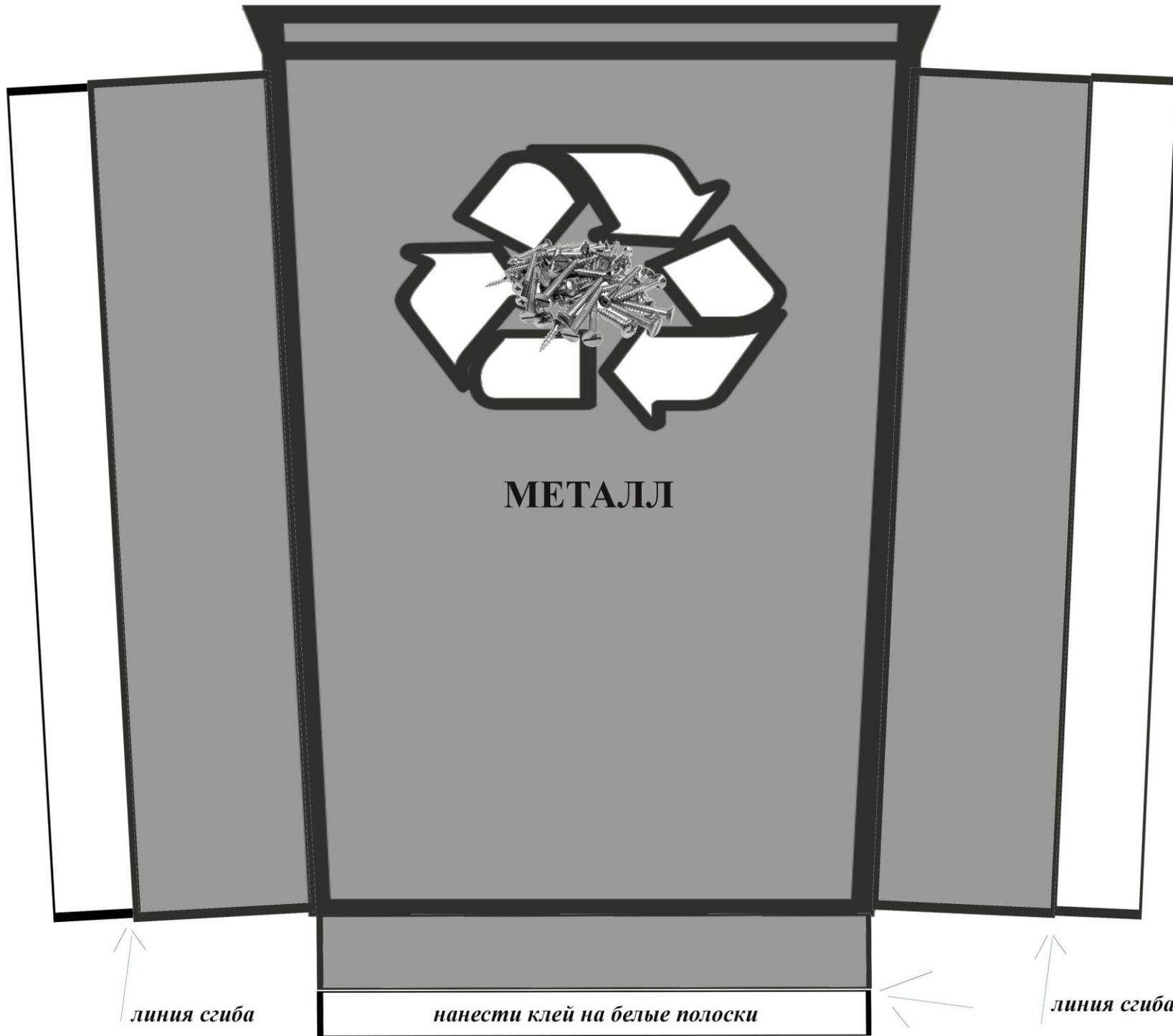


**НЕСОРТИРОВАННЫЕ
ОТХОДЫ**

линия сгиба

нанести клей на белые полоски

линия сгиба

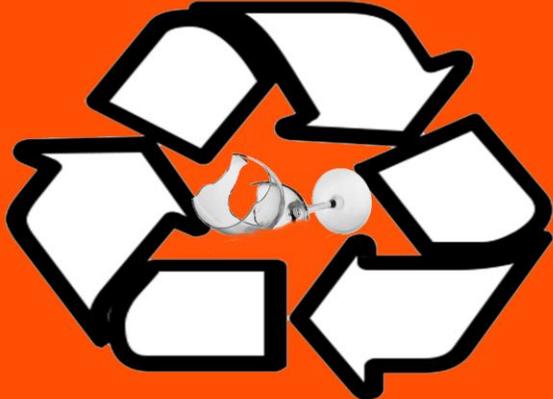
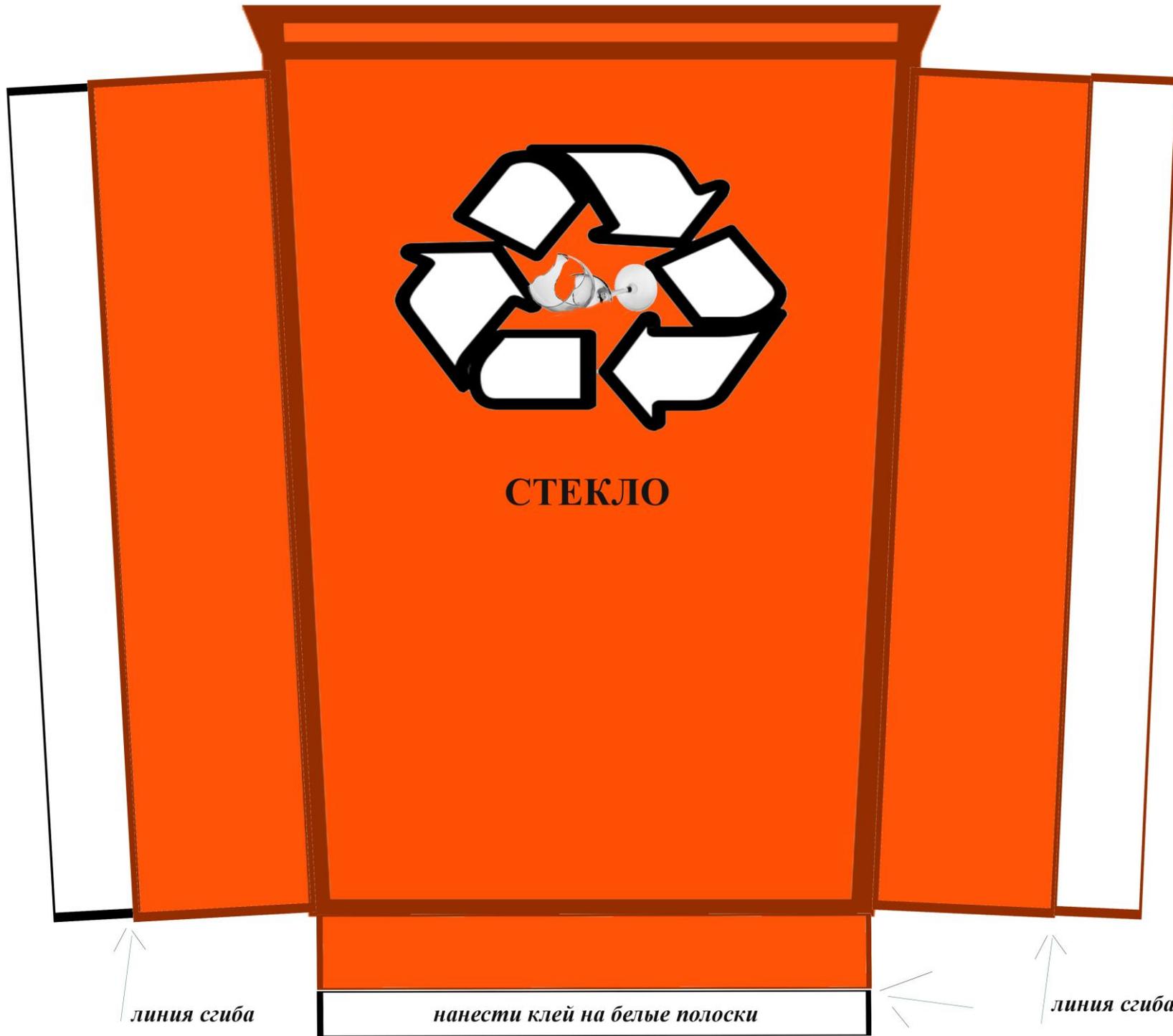


МЕТАЛЛ

линия сгиба

нанести клей на белые полосы

линия сгиба

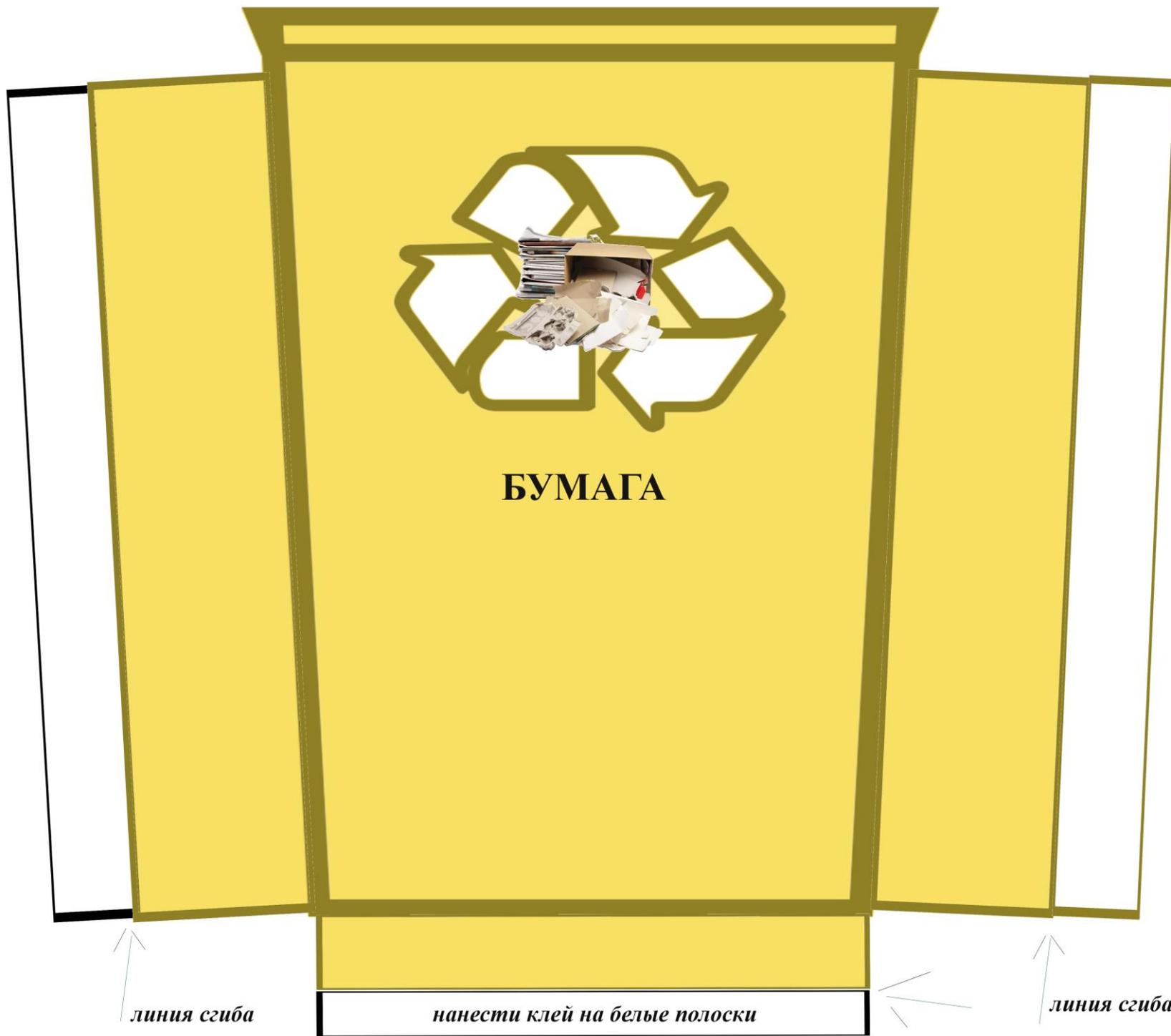


СТЕКЛО

линия сгиба

нанести клей на белые полосы

линия сгиба



БУМАГА

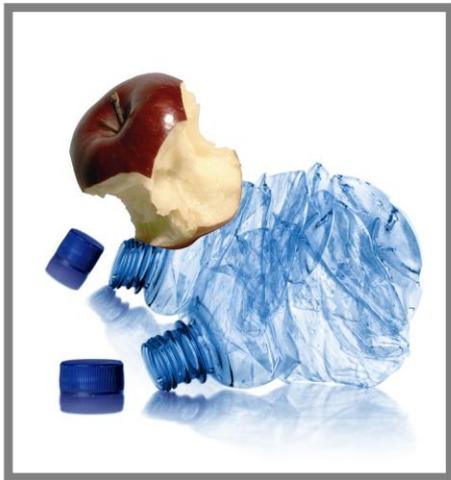
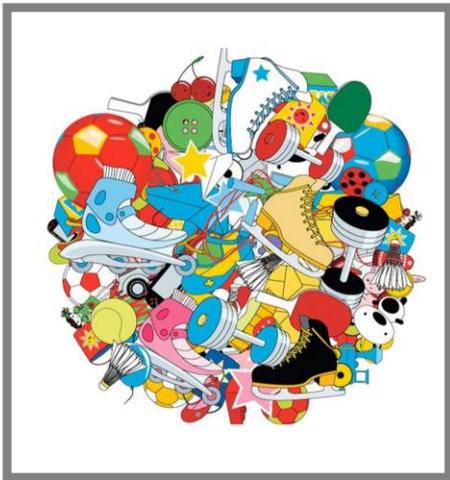
линия сгиба

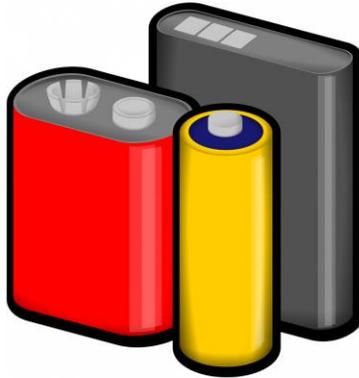
нанести клей на белые полосы

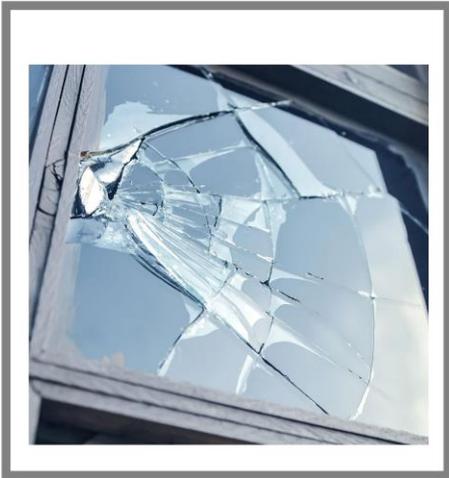
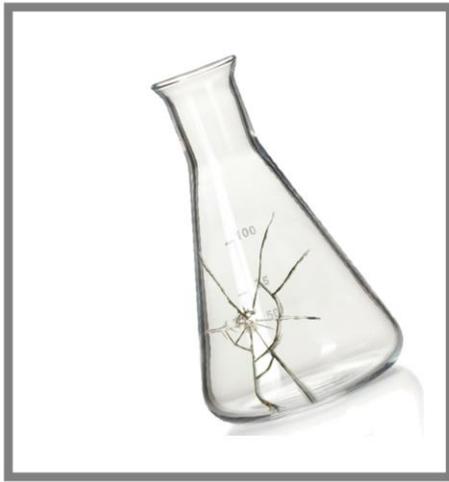
линия сгиба

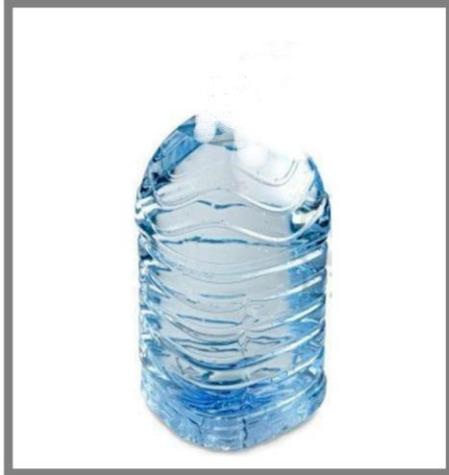


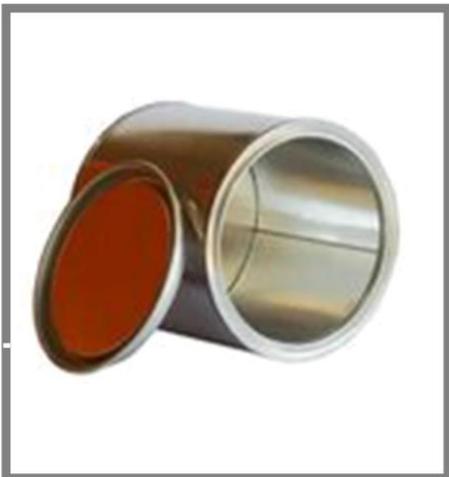
несортированные отходы

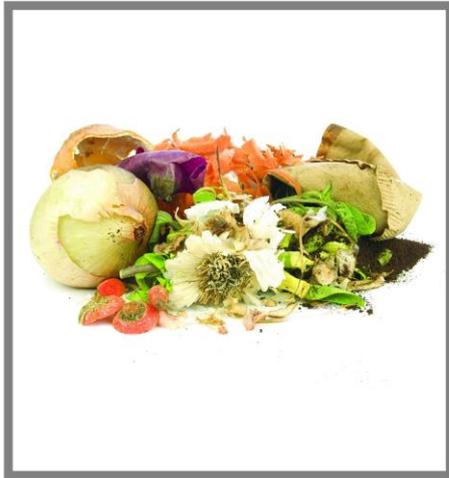
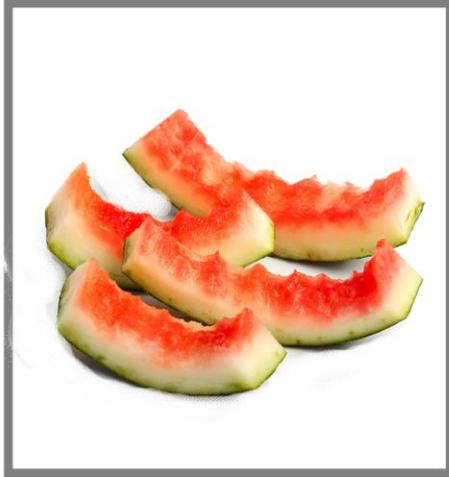


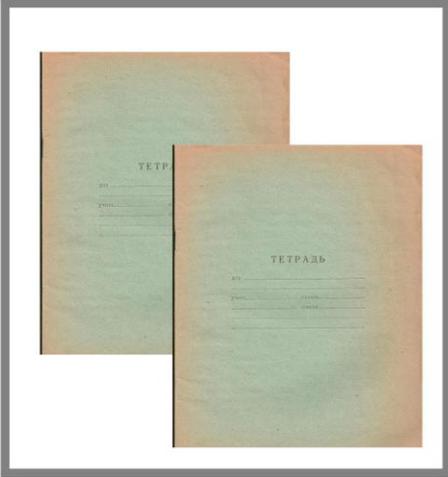
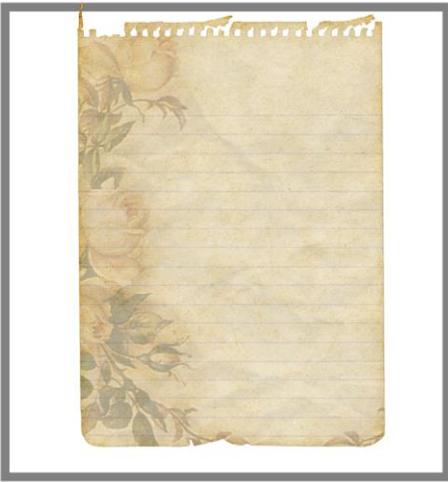












Дидактическая игра

**«СОРТИРУЕМ МУСОР -
БЕРЕЖЁМ ПРИРОДУ»**



Дидактическая игра «Сортируем мусор — бережем природу»

Пособие направлено:

- на облегчение усвоения материала с опорой на наглядность;
- развитие познавательного интереса, речи;
- формирование экологических представлений;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие зрительного восприятия, самостоятельности.

Назначение : дидактическая игра «Сортируем мусор — бережем природу», предназначена для индивидуальной и подгрупповой самостоятельной работы детей; на занятиях имеет общеразвивающий эффект; дети знакомятся со свойствами предметов и правилами сортировки мусора.

Пояснительная записка к методической разработке «Сортируем мусор — бережем природу»

Актуальность: Проблема утилизации и переработки мусора актуальна во всём мире, поэтому необходимо привлечение внимания к проблемам загрязнения окружающей среды, проявление инициативы в решении задач по охране окружающей среды, вовлечение в практическую природоохранную деятельность. Проблема отходов стала сегодня одной из самых важных экологических проблем, с которой столкнулось человечество. После появления искусственных материалов, наши отходы будут оставаться на свалках десятки и сотни лет, отравляя землю, воду и воздух. От одного только пластика каждый год в мире умирает сто тысяч морских животных и миллион птиц. Вещи служат нам очень недолго, а покупаем мы их всё больше. В результате всё больше становится и отходов. Современный метод решения этой проблемы — раздельный сбор отходов и их переработка. Сегодня это признано во всем мире.

Цель: Повышение уровня экологической культуры и информированности о проблеме обращения с отходами.

Задачи:

1. Формировать представления у детей о том, что вторичная переработка мусора необходима для сохранения окружающей среды.
2. Развивать умения дифференцировать, сортировать предметы по материалам, из которых они были изготовлены.
3. Развивать логическое мышление, наблюдательность, внимание, память.
4. Воспитывать любовь и бережное отношение к природе.

Ход игры:

Детям предлагается экологическая ситуация: «Люди приехали на пикник и оставили после себя мусор. Представьте ребята, что получится, если мы не научимся убирать за собой мусор, к чему это может привести? А сколько будет за целый год? Даже подумать страшно! Целые горы старых ненужных вещей. Что вы можете предложить? Нужно собрать мусор и разложить его по контейнерам «Бумага», «Пластик», «Стекло», «Металл» и «Пищевые отходы». Для более старших

Пособие состоит из контейнеров для мусора, к ним прилагаются карточки с изображением мусора. Дети, определяя материал, из которого изготовлена ненужная вещь, называют его и выбрасывают в контейнер в соответствии с картинкой на нем.

Рефлексия

Вопросы: Ребята, какая проблема у нас возникла? Как мы ее решили? Для чего сортируют мусор? Что же с ним будут делать? (перерабатывать) Какие вещи можно сделать из этих материалов?

Контейнеры игровые можно прикрепить на обычный белый фон (цветной картон). А можно, если краски не жалко, распечатать цветной фон (приложила), заламинировать, на его наклеить вырезанные шаблоны контейнеров для игры(контейнеры перед ламинированием вырезать, согнуть по линиям сгиба- чтобы потом после ламинирования легче было сгибать по линиям, для контейнера лучше использовать пленку 60-70 микрон, легче сгибается).













