



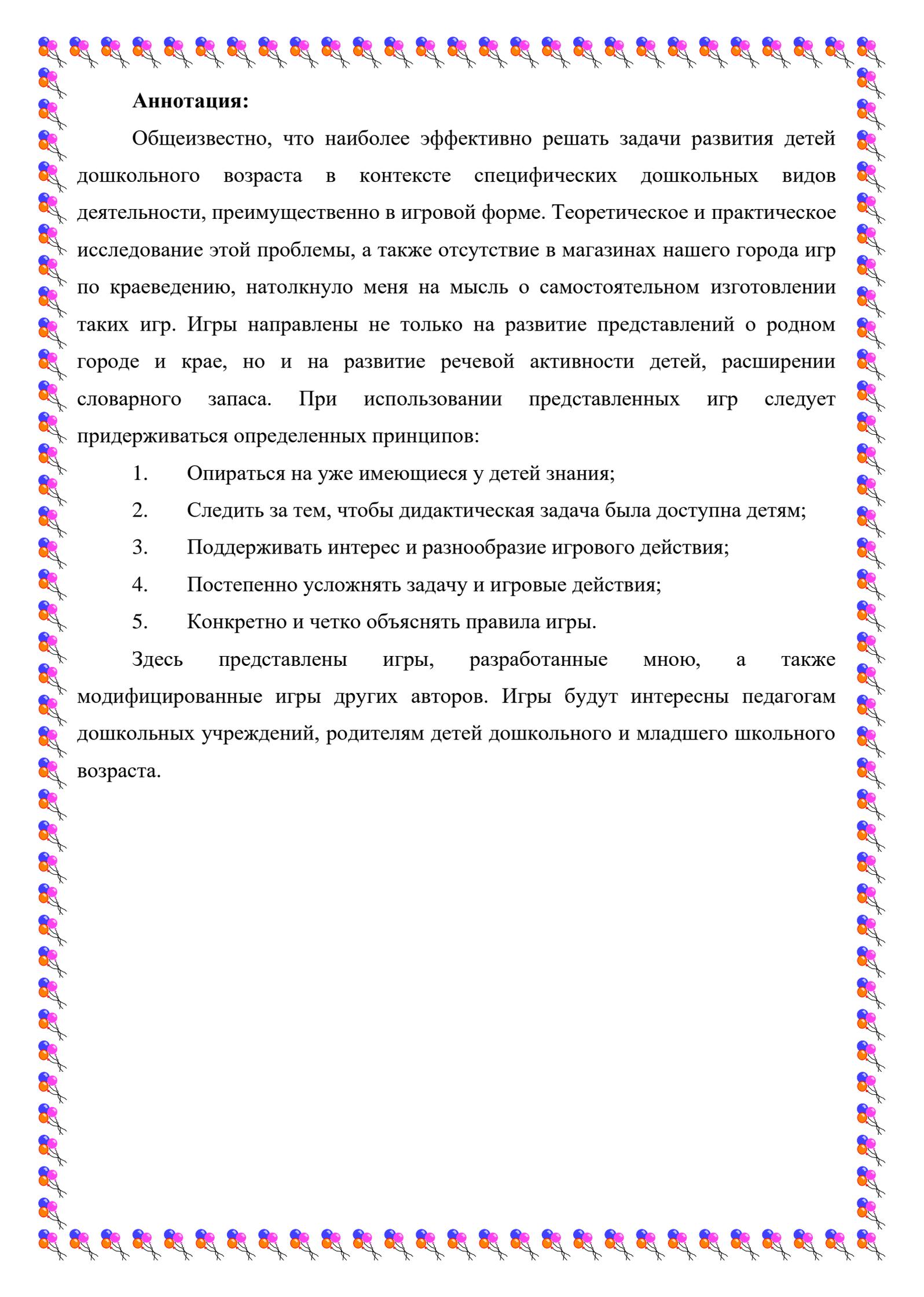
Территориальный отдел
главного управления образования
администрации города Красноярска
по Октябрьскому району
муниципальное бюджетное
дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 206»

660113 г. Красноярск
тел/факс: 247-41-13
ул. Тотмина 11-г
e-mail: dou206@mailkrsk.ru
ИНН 2463038238
ОГРН 1022402140133

Дидактические игры по краеведению.



Подобраны творческой группой педагогов МБДОУ № 206 в рамках
реализации проекта
«Край родной на век любимый, где найдешь еще такой»



Аннотация:

Общеизвестно, что наиболее эффективно решать задачи развития детей дошкольного возраста в контексте специфических дошкольных видов деятельности, преимущественно в игровой форме. Теоретическое и практическое исследование этой проблемы, а также отсутствие в магазинах нашего города игр по краеведению, натолкнуло меня на мысль о самостоятельном изготовлении таких игр. Игры направлены не только на развитие представлений о родном городе и крае, но и на развитие речевой активности детей, расширении словарного запаса. При использовании представленных игр следует придерживаться определенных принципов:

1. Опирайтесь на уже имеющиеся у детей знания;
2. Следить за тем, чтобы дидактическая задача была доступна детям;
3. Поддерживать интерес и разнообразие игрового действия;
4. Постепенно усложнять задачу и игровые действия;
5. Конкретно и четко объяснять правила игры.

Здесь представлены игры, разработанные мною, а также модифицированные игры других авторов. Игры будут интересны педагогам дошкольных учреждений, родителям детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Словесная игра «Почемучка»

Цель: Развитие вопросительно – исследовательской активности детей (на материале символов города Красноярска).

Материалы: Четыре набора картинок с изображением символов Красноярска, по три картинки в каждом наборе:

1 набор: Изображение исторических лиц города: Василий Суриков, Иван Ярыгин, Дмитрий Хворостовский;

2 набор: Символика города и края: флаг, герб города и герб края.

3 набор: Предметные символы: Красноярский краеведческий музей, Исторические ворота города, Часовня на Караульной горе;

4 набор: Природные комплексы города: Заповедник «Столбы», парк флоры и фауны «Роев ручей», фан – парк «Бобровый лог».

Ход игры:

Ребенку показывают 1 набор картинок. Уточняется, знает ли он, что изображено на них. Педагог предлагает поиграть в игру «Вопрошай-ка» и задать как можно больше вопросов о том, что он хотел бы узнать про данный объект. Вводится соревновательный мотив: параллельно «на ушко воспитателю» задает вопрос игровой персонаж «Почемучка» или другой ребенок. Выигрывает тот, кто придумает больше вопросов. Сначала игра проводится с использованием пробной картинки, для того, чтобы дети поняли условие игры. После того как ребенок задал интересующие вопросы, его просят рассказать все, что он знает про объект, изображенный на картинке.

Дидактическая игра «Пьедестал почета».

Цель: Закрепление представлений об архитектурных и скульптурных особенностях достопримечательностей Красноярска, развитие связной речи.

Материал: изображения архитектурных и скульптурных достопримечательностей Красноярска, знакомых детям, изображение «пьедестала почета» - лесенки из трех ступеней.

Ход игры:

Из набора иллюстраций архитектурных и скульптурных достопримечательностей ребенку предлагается выбрать три, которые ему больше всего нравятся, разместить их на «пьедестале почета», рассказать о данной достопримечательности и объяснить, почему они привлекли его внимание.

Дидактическая игра «Герб города»

Цель: закрепить представление детей о гербе родного города и городов края; уметь выделять герб родного города из других знаков.

Материалы: шаблон – образец с изображением герба города; контурный шаблон этого же герба; “мозаика” из 7-10 частей герба города в разобранном варианте, изображения гербов городов края.

Ход игры:

1 вариант: Детям предлагается рассмотреть герб города и отметить отличительные особенности. Дети по контурному шаблону при помощи шаблона – образца, собирают из мозаики герб города.

2 вариант: Ведущий называет город края, дети из представленных гербов выбирают правильный вариант, обосновывая особенности изображения герба.

Дидактическая игра «Достопримечательности города».

Цель: закрепить знания детей об архитектуре города.

Материалы: фотографии исторических мест и зданий города; “мозаика” этих же фотографий; иллюстрации достопримечательностей других городов.

Ход игры

1 вариант: Детям предлагается рассмотреть иллюстрации с достопримечательностями города и отметить отличительные особенности. Дети по контурному шаблону при помощи шаблона – образца, собирают из мозаики выбранную достопримечательность города.

2 вариант: Ребенок выбирает иллюстрацию с достопримечательностью города и, не показывая ее другим игрокам, начинает описывать ее. По описанию игроки должны отгадать примечательное место города.

Дидактическая игра «Думаем о родном городе».

Цель: закрепление правил поведения в городе и в природе, развитие экологических представлений.

Оборудование: мяч.

Ход игры.

Дети встают в круг. Воспитатель по очереди бросает мяч каждому ребенку и спрашивает, в каких ситуациях, можно считать, человек любит свой город. Если ребенок считает, что человек любит город, он ловит мяч, а если нет – не ловит и объясняет почему.

- Человек вернулся заповедника «Столбы» с букетом ландышей.
- Человек сажает в парке возле своего дома деревья.
- Человек моет в Енисее свою машину.
- Человек выбросил мусор в канаву возле дома.
- После отдыха на острове Татышев человек собрал весь мусор.
- Человек выгуливал свою собаку в парке возле ДК им. 1 мая и т.д.

Затем выбирается ведущий из числа детей. Выбранный ведущий сам придумывает ситуации.

Дидактическая игра «Четвертый лишний»

Цель: закрепление представлений о природе родного края. Развитие логического мышления.

Оборудование: макет телевизора, экран которого разделен на 4 части, карточки с птицами, животными и растениями, обитающими на территории Красноярского края. Карточки с птицами, животными и растениями России и других стран.

Ход игры.

Ведущий вставляет в экран карточки с изображениями животных, птиц или растений. Дети находят и исключают тех, которые не живут (не растут) в Красноярском крае, объясняют почему. Эта игра постоянно пополняется по мере накопления материала.

Дидактическая игра «Животные нашего края».

Цель: Закрепление знаний детей о животных нашего края. Развитие связной речи детей.

Оборудование: схема – цветок с условными обозначениями на лепестках: место обитания, питание, звук, внешний вид, детеныши.

Ход игры.

На столе раскладываются карточки изображениями вниз. У каждого игрока схема-цветок с условными обозначениями. Ребенок выбирает карточку с изображением животного, выкладывает в центр схемы – цветка в соответствии с условными обозначениями рассказывает о животном:

- ✓ Как называется животное;
- ✓ Где обитает;
- ✓ Чем питается;
- ✓ Какие звуки издает;
- ✓ Как выглядит;
- ✓ Как называются детеныши животного.

Дидактическая игра «Красный огонек».

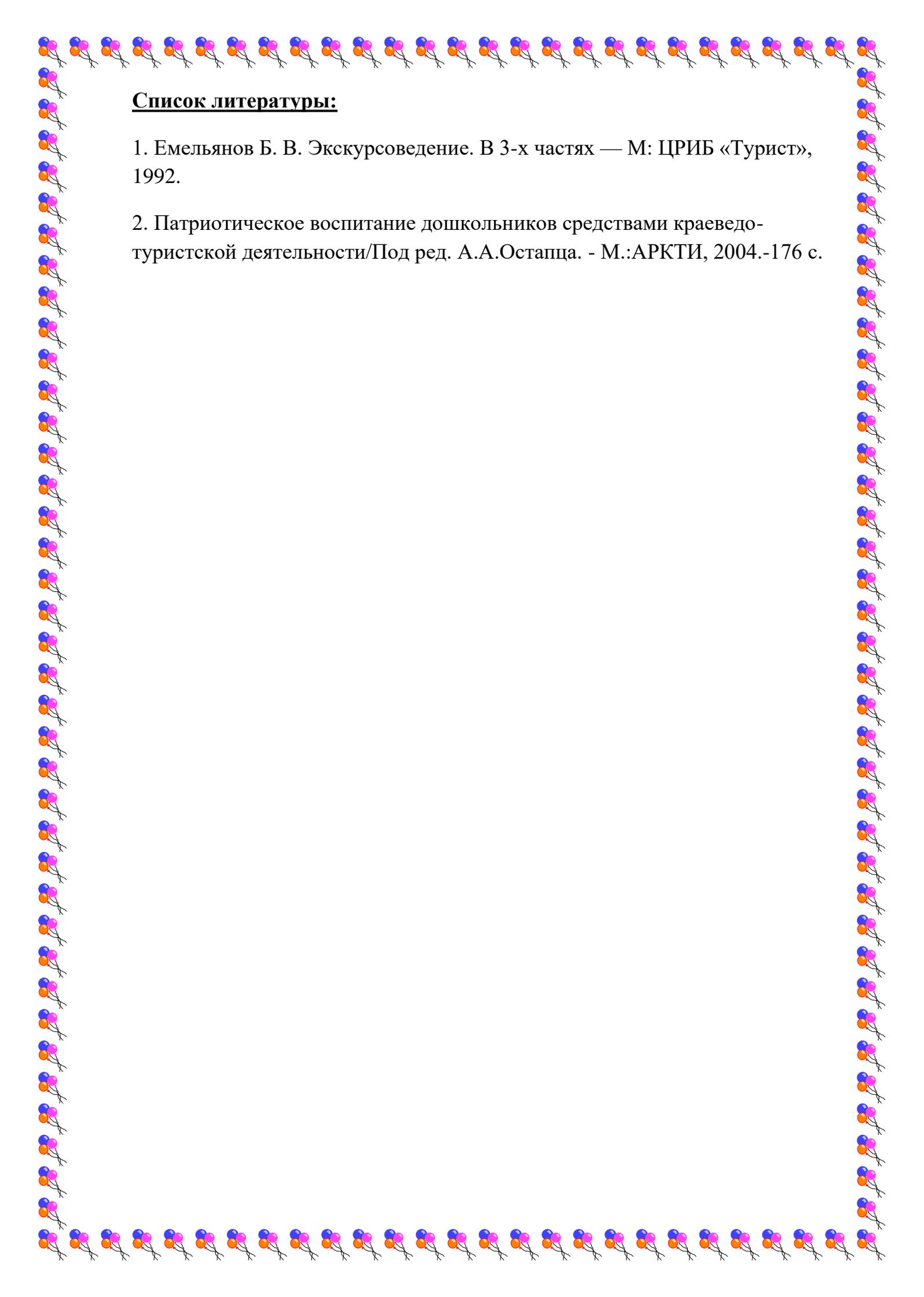
Цель: закрепление знаний детей о растениях и животных Красноярского края, занесенных в Красную книгу.

Оборудование: Красные книги растений и животных, карточки с изображением растений и животных.

Ход игры:

Дети выбирают из карточек всего растительного и животного мира Красноярского края те растения и животных, которые в опасности, помещают их в Красную книгу и рассказывают о них.

Эту игру мы придумали совместно с детьми после участия в проекте заповедника «Столбы» «Красная книга: от сердца к сердцу», в котором воспитанница моей группы Ишунина Юлиана стала победителем и соавтором книги.

A decorative border of colorful balloons (blue, pink, orange) with black strings, arranged in a rectangular frame around the text.

Список литературы:

1. Емельянов Б. В. Экскурсоведение. В 3-х частях — М: ЦРИБ «Турист», 1992.
2. Патриотическое воспитание дошкольников средствами краеведо-туристской деятельности/Под ред. А.А.Остапца. - М.:АРКТИ, 2004.-176 с.