

**Западное управление министерства образования и науки Самарской области**



**ГБОУ ДПО ЦПК  
«Ресурсный центр г. о. Сызрань Самарской области»**

**Сборник: по итогам окружного конкурса на лучший методический материал по дошкольному образованию «Педагогическая мастерская».**

**Номинация: «Формирование у детей первичных представлений об истории (тематическая линия)»**



## Дидактическая игра «Юный краевед»

Автор:

Кулакова Елена Викторовна — воспитатель  
СП «Детский сад № 29» ГБОУ СОШ № 5 г. Сызрани



«Игра – это огромное окно,  
через которое в духовный мир ребёнка  
вливается живительный поток представлений,  
понятий об окружающем мире»  
В. Сухомлинский.

## **АКТУАЛЬНОСТЬ:**

Игра – одно из древнейших средств воспитания и обучения детей. Как сделать их более эффективными для развития познавательного интереса?

Мы решили создать напольную игру на краеведческом материале.

Оказалось, что краеведческий и игровой метод отлично дополняют друг друга, вносят разнообразие, способствуют творческому развитию детей, повышают интерес к истории родного города, развивают воображение, сообразительность, наблюдательность. В них присутствует элемент соревновательной (кто быстрее, кто правильнее отвечает, кто больше знает). В процессе игры дошкольники закрепляют полученные знания, получая при этом удовольствие от игры.

## **КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ:**

Наша дидактическая краеведческая игра «Юный краевед» предназначена для детей старшего дошкольного возраста и представляет собой фрагмент карты, размером 2м на 2,5 м, на котором обозначен маршрут путешествия по городу Сызрань и кубика, размером 50 см на 50см. Путешествие начинается из нашего детского сада, СП «Детский сад №29», и заканчивается около Вознесенского мужского монастыря. Маршрут проходит по улицам города, охватывая основные достопримечательности города Сызрани.

**Цель:** Способствовать закреплению знаний о родном городе.

### **Задачи:**

*Познавательное развитие:*

- Расширить знания детей о геральдике города, достопримечательностях города Сызрани, знать их названия и месторасположение.

- Продолжать знакомить с понятием количества, осваивать навыки порядкового и количественного счета, учить соотносить количество (в данном случае, точек на кубике) со знаком (цифрами).

- Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве

*Речевое развитие:* - Развивать связную речь, обогащать и активизировать словарный запас

*Социально-коммуникативное развитие:*

- Воспитывать культуру игры (соблюдать правила, проявлять честность, радоваться успехам)

### **Правила игры:**

В игру можно играть двум и более игрокам. Участники игры встают на старте и разыгрывают с помощью игрального кубика очередность ходов. Игроки ходят по очереди.

В свой ход игрок бросает кубик и переходит вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике. Игрок может проходить мимо кружочков, занятых другими игроками или останавливаться на них.

Обозначения:

- Кружок синего цвета *«Иди дальше»* - игрок двигается дальше по указанному направлению, в соответствии с очередностью.

- Кружок красного цвета *«Стой или выполни задание!»* - для продвижения дальше необходимо выполнить задание, если задание не выполнено - пропуск одного хода.

- Кружок зеленого цвета *«Дополнительный ход»* - игрок бросает кубик ещё раз.

-Кружок желтого цвета *«Станция познавательная»* –рассказ педагога о данной достопримечательности города или дошкольника представляют себя в роли экскурсоводов по родному городу, знакомят гостей города с его достопримечательностями и памятными местами (в зависимости от задачи, которую ставит педагог).

- *Кружок черного цвета «Вернись на старт»* –необходимо вернуться в начало игры.

Если игрок останавливается на круге со стрелкой, то ход переносится по стрелке на несколько шагов назад, либо вперед. Переход по стрелочкам возможен по заданию, например, проскакать, проползти и т.д.

Победит участник, который первым дойдёт до финиша и получит сертификат *«Краевед-победитель»*.

- А теперь предлагаю Вам поиграть в данную игру.

### **Задания для выполнения**

**Задание №1:** игроку необходимо собрать из представленных элементов (пазлов) - герб Сызрани, при этом исключить лишнее - элементы других гербов (Самарской области и г. Самары).

**Задание №2:** в этом задании необходимо отгадать памятник или архитектурную постройку г. Сызрани, подглядывая через маленькие окошечки на картинки/фотографии с изображением этих построек (малая архитектурная форма *«Сызрани помидор»*, Храм Рождества Христова, скульптура *«Родные просторы»* (у ж.-д. вокзала Сызрань-1)

**Задание №3:** перед игроком альбом и контурные изображения достопримечательностей города. Задание: необходимо найти пару, т.е сопоставить контур с изображением.

**Задание №4:** Детям предлагается отгадать загадки о родном городе:

Проходят здесь аншлаги и премьеры,

Спектакли, сказки и концерты,

А талантливый актерам  
Дарят все аплодисменты!  
(Сызранский драматический театр им. А.Толстого)  
Он много лет хранит наш город,  
На страже больше трёх веков,  
И ветер, обдувая каменные стены,  
Уносит в небо звон колоколов.  
(Сызранский Кремль)  
Течет она по всей России  
Могучая, великая река,  
Плывут по ней большие пароходы,  
Огнями освещая берега.  
(р. Волга)  
Старинные картины и одежду  
Со всех краев и областей,  
Предметы, вещи, экспонаты  
Приходят все смотреть в .....  
(Краеведческий музей)

**Задание №5:** перед игроком фотографии исторических мест и зданий города и других городов.

1 вариант: Игроку предлагается рассмотреть и выбрать иллюстрации с достопримечательностями своего города.

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

**Задание №5:** перед игроком разрезные картинки с изображением достопримечательностей города. Необходимо по образцу или по памяти сложить картинку с изображением достопримечательностями родного города.

**Задание №6:** перед игроком разложены картинки с изображением цветных памятников архитектуры «рубашкой вверх». Рядом разложены картинки с чёрно-белыми фотографиями тех же самых памятников архитектуры, но выполненных несколько лет назад. По порядку ребенок открывает картинку с цветной фотографией и ищет соответствующую картинку с изображением одного и того же здания, называет здания.

2 вариант:

Ребенок берет карточки, внимательно рассматривают их, находит сходства и различия зданий в старом и современном виде. Рассказывает о назначении здания для жителей города.

**Задание №7:** Перед игроком карточки с изображением животных и птиц родного края и южных стран. Необходимо рассмотреть картинки с изображением животных и птиц и определить, что лишнее. Объяснить свой выбор.

**Задание №8:** Игрок, рассматривая фотографии участков и групп разных дошкольных учреждений, находит те, на которых изображен родной детский сад.

**Задание №9:** викторина «Да – нет», ребёнку предлагается внимательно выслушать отдельные утверждения и оценить правда это или нет. При согласии с данным утверждением произносит слово «да», при несогласии – «нет», называя правильный ответ. Например:

- Наш город называется Россия (Нет. Сызрань)
- Сызрань расположен на реке Волга (Да)
- На гербе нашего города изображена лошадь. (Не верно. Это бык)





