

Муниципальное автономное дошкольное общеобразовательное
учреждение г. Когалыма «Берёзка»

Мастер – класс
«Ознакомление дошкольников с родным краем через
дидактические игры»

Подготовила и провела
ст. воспитатель Карпук Ю.В.

Когалым 2020 г.

Ознакомление дошкольников с родным краем через дидактические игры.

Психолого-педагогические исследования показали, что детям дошкольного возраста могут быть доступны знания о некоторых событиях истории, фактах географии, культуры и искусства, если они преподнесены в доступной форме, затрагивают чувства, вызывают интерес, т. е. детям дошкольного возраста доступны занятия краеведением.

Краеведческое воспитание детей дошкольного возраста направлено на воспитание устойчивого интереса к родному краю, познавательной активности, воспитанию таких чувств, как привязанность, любовь, питающих, в свою очередь, потребность, желание узнать, как можно больше нового о своей малой Родине. Главной целью **дошкольного краеведения** является - воспитание гражданина, любящего и знающего свой край.

В процессе ознакомления с родным краем решаются следующие задачи:

- Обогащать знания детей о родном крае, городе;
- Воспитывать чувство любви и уважения к людям родного края;
- Учить детей свободно ориентироваться в ближайшем окружении;
- Воспитывать интерес и уважение к людям других национальностей.

Особое место в **краеведческом воспитании детей дошкольного** возраста занимает **игра**. Через неё ребенок знакомится с окружающим миром, легче и охотнее учится новому. **Игры краеведческого** характера способствуют развитию у детей различных навыков и умений взаимодействия с окружающим.

Сегодня я хочу представить вашему вниманию подборку дидактических игр краеведческой направленности, которые помогут детям дошкольного возраста расширить знания о родном городе, его достопримечательностях, природе родного края, народно-прикладном искусстве. Они также развивают сообразительность, умение самостоятельно решать поставленную задачу, согласовывать свои действия с действиями ведущего и других участников игры, способствовать интеллектуальному развитию воспитанников, решению обучающих задач и закреплению пройденного материала.

Предлагаемые дидактические игры по краеведению помогут организовать и интересно провести совместную деятельность педагога с детьми 5-7 лет. Они могут быть использованы для индивидуальной игры, игры небольшими подгруппами, включены в викторины, конкурсы.

1. Дидактическая игра «Профессии Югры».

Кому что нужно для работы?»

Цель: знакомство детей с представителями профессий Югры и соответствующими атрибутами, необходимыми для работы.

Задачи:

- закрепить название предметов, принадлежащих данной профессии;
- развивать логическое мышление, связную речь дошкольников;
- воспитывать познавательный интерес и уважение к труду.

Возрастная аудитория: дети среднего и старшего дошкольного возраста.

Краткое описание игры: шесть мягких игровых кубиков, с гранями размером 8*8 сантиметров каждая, на которых изображены представители разных профессий Югры и атрибуты, необходимые для работы: один кубик содержит изображения только представителей профессий, на гранях других кубиков изображены атрибуты.

Упрощается игра тем, что каждая профессия и атрибуты, принадлежащие к ней, закреплены за гранью кубика одного и того же цвета.

Профессия строитель - соответствующие атрибуты: подъемный кран, кирпичи, мастерок, бетономешалка, каска.

Профессия геолог: компас, карта, карандаш, рюкзак, карта.

Профессия нефтяник: буровая установка, трубы, вышка-качалка, каска, молот.

Профессия химик: колбы, защитные очки, микроскоп, перчатки, шкаф для препаратов.

Хант (мужчина): лыжи, нарты (сани), морда или мордушка (для ловли рыбы), снегоход, лук и стрелы.

Хант (женщина): бисер, шкура оленя, иголка, береста, инструменты для работы по бересте.

Методические указания к игре:

- предварительная работа с детьми.
- рассказ о профессиях, характерных для Югры.

После того как будут изучены все материалы, можно приступать к игровым действиям. Игру нужно начинать под руководством взрослого, в дальнейшем, по мере её освоения, дети могут играть самостоятельно. Так как

игра содержит объемные фигуры, которые доступны для просмотра всем участникам, игра может быть, как настольной, так и напольной.

Правила игры: каждый участник должен правильно выбрать атрибут, подходящий к профессии. В игре участвует от 2 до 5 человек.

Первый игрок-ведущий, выбирается по считалочке, остальные игроки участвуют по очереди. Игра строится, таким образом, чтоб правила игры соответствовали возрастным особенностям детей.

Вариант 1: (средняя группа)

Игра рекомендуется для индивидуальной работы.

Ребенку предлагается рассмотреть пирамиду, состоящую из кубиков составленную таким образом, что в первом ряду стоит три кубика, во втором ряду два кубика. На гранях предложенных кубиков изображены предметы, относящиеся к той или иной профессии. Задача играющего подобрать подходящую профессию и поставить в завершение пирамиды. В данном варианте и в дальнейшем, игра считается правильно выполненной, если все кубики выставлены гранями одного цвета.

Вариант 2: (старшая группа)

Играющим предлагается рассмотреть предметы, изображенные на кубиках, которые выставляются ведущим в количестве трех штук. Задача играющих поставить в следующем ряду два подходящих кубика, а затем подобрать загаданную профессию и поставить кубик в завершении пирамиды.

Ход игры:

Ведущий, которого выбрали по считалке, кидает кубик, на котором изображены профессии. Называет профессию, которая выпала на кубике. Остальные участники рассматривают кубики, подбирают грань с изображением материалов или инструментов, необходимых для этой работы, объясняют свой выбор. Почему именно эта профессия важна и ее нужно уважать. Игра заканчивается по мере уставания детей.

2. Дидактическая игра "Путешествие по родному краю"

Цель: формирование обобщенного представления о городах Югры, гербах и символах, изображенных на них.

Задачи:

Образовательные:

- ✓ уточнить и углублять знания о гербах городов Ханты-Мансийского автономного округа;
- ✓ Формировать первоначальные представления о карте ХМАО-Югра;
- ✓ сформировать представление у детей об основных функциях государственной символики родного края, о том, для чего нужен герб;
- ✓ формировать элементарные представления о государственных и региональных символах;
- ✓ углубить общее представление о значении цветов и украшения гербов;

Развивающие:

- ✓ развивать познавательный интерес к родному краю;
- ✓ способствовать развитию мыслительной и познавательной активности, развитию памяти, внимания, речи;
- ✓ продолжать развивать способность работать с картой ХМАО умение ориентироваться по ней.

Возраст детей: 6-7 лет

Дидактический материал: иллюстрации с государственными символами, плакаты, рисунки с изображением гербов и флагов разных городов, фотографии.

Предварительная работа по ознакомлению с гербами ХМАО-Югра и символами изображенных на них:

- чтение художественной литературы, рассматривание иллюстраций;
- заучивание стихотворений о Югре;
- экскурсии по улицам родного города;
- просмотр презентации «Города Югры»
- выполнение заданий по составлению описательного рассказа по тому, что изображено на гербе того или иного города ХМАО.

Описание игры:

- контур карты Ханты-Мансийского автономного округа;
- карточки с гербами городов ХМАО-Югра.

Ведущий (педагог) предлагает ребёнку найти герб какого-либо города ХМАО и поместить его на игровом поле.

3. Дидактическая игра-лото

«Путешествие по городу»

Цель игры: расширение знаний о родном городе, о достопримечательностях, расположенных в городе Когалыме.

Задачи:

- ✓ уточнить и углубить знания о достопримечательностях города Когалыма;

- ✓ упражнять детей в группировке карточек с определенной тематикой;
- ✓ развивать связную монологическую речь.

Возраст детей: 5-7 лет.

Дидактический материал: большие карточки с 1 большим и 4 маленькими окошками. Набор карточек с изображением достопримечательностей.

Предварительная работа по ознакомлению с достопримечательностями города Когалыма:

- Виртуальные экскурсии по улицам родного города;
- просмотр презентации «Достопримечательности города Когалыма»
- выполнение заданий по составлению описательного рассказа о достопримечательностях Когалыма по фотоальбому «Достопримечательности города Когалыма»

Описание игры:

Большие карточки педагог раздает детям, маленькие оставляет у себя. Ведущий берет по одной маленькой карточке, показывает ее игрокам и просит внимательно посмотреть на большие карточки. Тот, к кому относится карточка, называет, что изображено на ней и рассказывает все, что знает. Остальные игроки могут дополнять его рассказ.

4. Настольная игра «Лабиринт» («Кто куда идёт на экскурсию?»)

Цель игры: закрепление представлений детей о родном городе, его достопримечательностях.

Задачи:

- ✓ уточнить и углубить знания о достопримечательностях города Когалыма;
- ✓ развивать связную монологическую речь;
- ✓ развивать логическое мышление.

Дидактический материал: карточка с изображением лабиринта с видами города.

Описание игры: ребенок получает карточку с изображением лабиринта. Он должен привести каждого героя к определенному месту, назвать место, куда пришел, и составить небольшой рассказ о данной достопримечательности.

5. Дидактическая игра по типу ассоциации «Югра многонациональная»

Цель игры: расширение и обогащение знаний дошкольников о родном крае, истории и культуре народов и народностей, населяющих Югру, воспитание чувства гордости за свою малую родину; воспитание толерантности.

Задачи:

- ✓ воспитывать доброжелательное отношение и уважение к людям разных национальностей;
- ✓ дать понять детям, что все люди похожи друг на друга;
- ✓ закрепить знания детей об обычаях и традициях жителей разных национальностей Югры;
- ✓ развивать ассоциативное мышление и связную речь.

Возраст детей: 5-7 лет

Краткое описание игры: 5 карточек в центре каждой выкладывается карточка с изображением пары (мужчина и женщина) в национальной одежде:

-русские;

-татары;

-башкиры;

-народы Кавказа;

-ханты.

Каждая карточка имеет 5 пустых окошек:

-одежда;

-жилище;

-посуда;

-музыкальный инструмент;

-национальное блюдо.

Методические указания:

- ✓ беседа о людях разных национальностей, проживающих в Кузбассе, по алгоритму:
 - одежда;
 - жилище;
 - посуда;
 - музыкальный инструмент;
 - национальное блюдо.
- ✓ рассматривается фотоальбом;
- ✓ просмотр видеофильмов и презентаций.

Ход игры: детям раздаются карточки с окошками, в центре каждой карточки изображены различные национальности Югры.

Игроки берут по одной центральной карточки. Остальные карточки находятся у ведущего. На столе разложены маленькие карточки, игроки должны подобрать карточку, которая соответствует его игровому полю.

Игрок, смотрит на свою карточку и определяет: подходит она к его карточке или нет. Побеждает тот, кто сделает это первым. Можно провести игру на

скорость, когда две карточки с предметами лежат перед игроками изображением вверх и среди них нужно как можно быстрее найти подходящие.

6. Дидактическая игра «Чей след?»

Цель игры: закрепление знаний о диких животных Югры, умения различать их следы.

Задачи:

- ✓ Закрепит знания детей о диких животных и птицах Югры, уметь отличать следы диких животных и птиц на снегу;
- ✓ Закреплять знание внешнего вида животных и птиц, умение отгадывать загадки;
- ✓ Развивать наблюдательность, внимание, логическое мышление, речь детей.

Дидактический материал: карточки с изображением животных и их следами.

Описание игры: У этой игры много вариантов. Можно рассмотреть животное, назвать его, а затем подобрать ему следы. Можно описать словесно животное или загадать загадку, дети угадывают, а затем подбирают след. Ещё вариант, рисование животных, а затем подборание следов. Или наоборот. Правильно угаданный след дикого животного сопровождается иллюстрацией и аплодисментами, что особенно привлекает внимание детей. Можно разнообразить (усложнить игру), добавив следы птиц и картинки с птицами, животных жарких стран, следы человека без обуви и в различной обуви. Можно придумать свои правила, всё зависит от вашей фантазии.

7. Дидактическая игра-лото «Где что растет?»

Цель игры: закрепление представлений детей о том, что растет на болоте и в тайге и название растений.

Задачи:

- ✓ Закрепить с детьми знание слов – названий растений;
- ✓ Закрепить представление о том, что где растет;
- ✓ Упражнять в правильном построении ответа.

Дидактический материал: большие карты с картинками тайги и болота в центре и 5 пустыми окнами, а также маленькие карточки с изображением растений тайги и болота.

Описание игры: детям раздаются карточки с окошками, в центре каждой карточки изображены болото и тайга.

Остальные карточки находятся у ведущего. На столе разложены маленькие карточки, игроки должны подобрать карточку, которая соответствует его игровому полю.

Игрок, смотрит на свою карточку и определяет: подходит она к его карточке или нет. Побеждает тот, кто сделает это первым.

8. Дидактическая игра «Четвертый лишний»

Цель игры: закрепление умения детей группировать предметы по существенным признакам.

Задачи:

- ✓ закрепить знания детей о быте и традиционных занятиях коренных народов ханты;
- ✓ закрепить умения группировать предметы по определенным признакам;
- ✓ приучать объяснять свое решение.

Возраст детей: 5-7 лет

Дидактический материал: карточки с картинками определенной тематики, карточки для того, чтобы закрыть лишнюю картинку.

Предварительная работа:

- ✓ беседа о традиционных куклах ханты - Акань, отличии её от традиционной русской куклы;
- ✓ рассматривание альбомов с изображением хантыйской одежды и украшений.

Описание игры: участникам игры раздаются карточки с изображением 4 картинок. Игрокам нужно рассмотреть карточку, найти и назвать (закрыть) лишнее изображение. Объяснить свой выбор.

9. Модель «Круги Луллия»

Цель игры: закрепление знаний о традиционных орнаментах ханты, умения соотносить орнамент с его обозначением и использованием для украшения определенных вещей ханты.

Задачи:

- ✓ Закрепить название традиционных хантыйских орнаментов;
- ✓ Упражнять в умении соотносить орнамент с картинкой, символизирующей его название, а также с предметом, в украшении которого используется данный орнамент;
- ✓ Учить устанавливать и объяснять причинно-следственные связи;
- ✓ Развивать память, внимание, монологическую речь детей.

Дидактический материал: круги Луллия, на одном изображены картинки орнамента, на втором круге - картинки, символизирующие название орнамента, на третьем круге – предметы, в украшении которых используется изображение орнамента.

Описание игры: участники поворачивают диски, устанавливают соответствия, объясняют свой выбор.

10. Дидактическая игра «Закончи орнамент»

Цель игры: формирование умения у детей продолжать декоративную композицию.

Задачи:

- ✓ Закреплять знание хантыйских орнаментов.
- ✓ Учить выделять характерные признаки орнамента и их отличия от других.
- ✓ Упражнять в составлении, подборе и рисовании линейного орнамента, их основных элементов (треугольников, квадратов, прямоугольников, крестообразных узоров), и располагать по мере усложнения.
- ✓ Развивать зрительное внимание, память.

Дидактический материал: карточки с изображением фрагмента орнамента и набора нарезанных элементов орнамента.

Описание игры: участникам игры раздают карточки с фрагментом орнамента. Дети должны выложить начатый орнамент из готовых бумажных форм.

11. Дидактическая игра «Сложи узор»

Цели игры: формирование умения у детей складывать хантыйский узор из нескольких частей.

Задачи:

- ✓ Закреплять знание хантыйских орнаментов.
- ✓ Учить выделять характерные признаки орнамента и их отличия от других.
- ✓ Упражнять в составлении, подборе и рисовании линейного орнамента, их основных элементов (треугольников, квадратов, прямоугольников, крестообразных узоров), и располагать по мере усложнения.
- ✓ Развивать зрительное внимание, память.

Дидактический материал: карточки-шаблоны с нераскрашенными изображениями орнамента, разноцветные части орнамента.

Описание игры: дети получают карточки и составляют орнамент из имеющихся цветных частей.

