

Мастер-класс для педагогов дошкольных образовательных организаций на тему: «Ознакомление старших дошкольников с достопримечательностями малой родины через дидактическую игру»

Аннотация

Данный мастер-класс предназначен для педагогов дошкольных образовательных организаций, заинтересованных в поиске эффективных форм краеведческой работы. В ходе мероприятия участники познакомятся с практическим опытом использования авторских дидактических игр, направленных на формирование у старших дошкольников знаний о достопримечательностях, истории и культуре родного края. Педагоги не только увидят примеры готовых игр («Лото», «Лабиринт», настольная игра-ходилка), но и получат методические рекомендации по их внедрению в образовательный процесс для развития познавательной активности, речи и воспитания чувства любви к малой родине.

Слайд 1: Приветствие и представление

- Уважаемые коллеги! Я рада представить вам мастер-класс, посвященный эффективному инструменту в патриотическом воспитании – дидактической игре. Сегодня мы рассмотрим, как через игровую деятельность можно познакомить старших дошкольников с достопримечательностями нашей малой Родины.

Мы все понимаем важность патриотического воспитания с дошкольного возраста. Однако мы столкнулись с конкретной проблемой: диагностика в старшей группе показала, что у 70% детей знания о родной деревне Баграмово и Рыбновском районе были отрывочными. Дети могли назвать 1-2 достопримечательности, но не знали их историю, не чувствовали эмоциональной связи с малой Родиной. Стало ясно, что традиционные методы – беседы и просмотры презентаций – недостаточно эффективны. Нужен был подход, который превратит пассивных слушателей в активных исследователей. Таким решением для нас стало создание и системное внедрение в образовательный процесс цикла авторских дидактических игр.

Наша работа велась в нескольких направлениях. Мы организовали в детском саду мини-музей, где дети могут прикоснуться к истории. Проводили для ребят экскурсии по Баграмово, чтобы они увидели достопримечательности своими глазами. Участвовали в интерактивной программе «Праздник первого снопа», которая погрузила детей в традиции нашего края.

А также использовали целый ряд специально разработанных дидактических игр: это лото «Знаешь ли ты свой родной край», которое помогает закрепить знания о символах и культурных объектах Рыбновского района. Игра «Предметы старины далекой», которая развивает любознательность и связывает поколения. Игра-лабиринт «Куда я попал», построенная на узнавании местных достопримечательностей.

Слайд 2: Цель и задачи нашей работы

Воспитание патриотических чувств – это сложный и многогранный процесс, который начинается с любви к своему дому, своей семье, своему городу или селу – к тому, что мы называем нашей малой Родиной. Давайте сразу определимся, к какому результату мы стремимся. Цель нашей работы – через игру приобщить дошкольников к истории и культуре родного края, воспитать в них чувство любви к малой Родине. Для достижения этой цели мы решаем несколько ключевых задач:

- Даём детям знания о родном крае, его истории и достопримечательностях.
- Знакомим с культурой и традициями.
- Способствуем возникновению живого интереса к тому, что их окружает.
- И, наконец, воспитываем то самое фундаментальное чувство патриотизма.

Слайд 3: Актуальность темы. Почему игра?

Почему эта тема так актуальна именно сейчас? В современном мире, переполненном информацией, особенно остро стоит задача заинтересовать ребенка его ближайшим окружением, показать ему ценность и уникальность его собственного «уголка». И здесь дидактическая игра – не просто развлечение, а мощный инструмент. Она создает атмосферу увлеченности, где каждый ребенок становится активным участником, а не пассивным слушателем. Это живой, личностно-ориентированный процесс.

Наш путь решения проблемы состоял из нескольких этапов. Я подробно расскажу, как мы встраивали игры в жизнь детского сада и как привлекали родителей. Мы создали не разрозненные игры, а целостную систему.

Слайд 4: Игра «Знаешь ли ты свой родной край?»

Предлагаю перейти от теории к практике и рассмотреть конкретные игровые приемы, которые позволяют «путешествовать» по карте родного края, где каждый ребенок может попробовать себя в роли экскурсовода. (Ведущий демонстрирует первый пример, держа в руках карточку лото).

Цель: Закрепить знания о символике, архитектурных и природных достопримечательностях Рыбновского района; развивать зрительную память, внимание и связную речь.

Оборудование: 6 больших карт-полей с изображением 6-8 объектов каждая. Маленькие карточки-дубликаты изображений. Фишки.

Правила игры: Ведущий (педагог, а позже – ребенок) показывает маленькую карточку и называет изображенный объект. Игрок, нашедший этот объект на своем поле, поднимает руку, называет его и кратко рассказывает о нем (что это, где находится). Если ответ верный, он закрывает клетку фишкой. Побеждает тот, кто первым закроет все поле.

Ход игры: Сначала я сама была ведущей, задавая наводящие вопросы: «Это памятник Д.М. Гармаш. Кто она такая? Почему ее память увековечили?». По мере усвоения материала, роль ведущего передавалась

детям. Это мотивировало их запоминать информацию, чтобы блеснуть знаниями в роли «экскурсовода».

Слайд 5: Игра «Предметы старины далекой»

Цель: Познакомить детей с предметами стариинного быта, их назначением; развивать умение устанавливать причинно-следственные связи между прошлым и настоящим; воспитывать уважение к традициям.

Оборудование: Комплект карточек с фото современных предметов (утюг, лампа, миксер) и экспонаты мини-музея в группе (рубель, чугунный утюг, прялка, керосиновая лампа).

Правила: ребенок берет карточку с современным предметом и находит его «прадедушку» в мини-музее.

Ход игры: После того как предмет найден, начинается самый важный этап – диалог. Я задаю цепочку вопросов:

1. «Что это за предмет?» (Ребенок высказывает гипотезу).
2. «Как ты думаешь, как им пользовались? Для чего он был нужен?» (Развиваем логику и воображение).
3. «Чем этот стариинный предмет неудобен? Чем удобен современный?» (Учимся сравнивать и анализировать).
4. «А есть ли такой предмет у тебя дома?» (Проводим связь с личным опытом).

Слайд 6: – Игра-лабиринт «Куда я попал?».

Цель: Закрепить знания о достопримечательностях конкретного населенного пункта (деревни Баграмово). Развивать пространственное мышление и умение составлять краткий описательный рассказ.

Оборудование: игровое поле с нарисованным лабиринтом, где ключевые точки – местные достопримечательности (родник, памятник, здание администрации, здание детского сада). Небольшие фигурки-машинки.

Правила: Провести машинку от старта до финиша по лабиринту.

Ход игры: Достигнув конечной точки, ребенок обязан стать «гидом»: «Я приехал к нашему роднику. Он очень старый, и люди берут из него чистую воду». Если рассказ неуверенный, другие дети или педагог помогают дополнить.

Слайд 7: Настольная игра «Дорога к детскому саду «Солнышко»

(Ведущий берет в руки коробку с настольной игрой, показывает ее аудитории)

Цель игры – первым дойти до детского сада, но главная задача – не просто двигаться по полю, а делиться знаниями о родном районе. Игра знакомит детей с окружающими их объектами, развивает речь и воспитывает гордость за свою малую родину.

Для игры нужно: игровое поле с маршрутом и реальными объектами, фишки, кубик и два типа карточек – «объекты» (лежат на поле) и «задания» (отдельная колода).

Правила и ход игры просты: игроки по очереди бросают кубик и двигают фишки. Попадая на клетку с объектом (например, памятник

Гармаш), ребенок становится «гидом» – он берет карточку и рассказывает, что это за место. Воспитатель и другие дети поддерживают беседу, задавая уточняющие вопросы: «А почему улица названа в ее честь?». После этого «гид» может вытянуть дополнительную карточку-задание, чтобы ответить на вопрос или выполнить веселое действие. Игра идет до тех пор, пока кто-то из детей не доберется до финиша, но побеждают в итоге все, потому что каждый узнал что-то новое о своем доме и садике. Именно этот познавательный азарт и вызывает у детей такой живой интерес.

Слайд 8: Интеграция игр в образовательный процесс.

Мы не проводили игры от случая к случаю. Они стали стержнем нашей краеведческой работы и были органично вписаны в комплексно-тематическое планирование. В рамках недели «Мой родной край» лото и лабиринт были центральными активностями в центре познания. После экскурсии к памятнику Д.М. Гармаш мы обязательно играли в лото, закрепляя зрительные образы и новые знания. Во второй половине дня игры были доступны в свободной деятельности. Дети часто самостоятельно выбирали «настолку» «Дорога к детскому саду», что говорило о высоком интересе. Ребенку, который пропустил экскурсию, я предлагала игру-лабиринт, чтобы он мог наверстать упущенное в увлекательной форме.

Слайд 9: Работа с семьей.

Без родителей система не была бы полной. Наша работа включала:

- Родительское собрание: Мы презентовали наши игры, объяснили их цели и важность. Показали, как простой вопрос «А что это?» превращается в мини-исследование.
- Мастер-класс для родителей: мы научили их играть в эти игры, чтобы они могли делать это дома. Многие удивились, насколько это увлекательно.
- «Игротека на вынос»: родители могли брать наши игры домой на выходные, чтобы всей семьей закреплять материал.

Слайд 10: Практикум для коллег.

А теперь, коллеги, я не просто расскажу, а научу вас создавать такие игры. Давайте вместе разработаем прототип для вашего населенного пункта.

Задание 1: «Создаем игровое поле-ходилку» (Работа в малых группах).

1. Определяем тему: выберите 5-7 ключевых объектов вашего города/поселка, которые должны узнать дети (памятник, музей, стадион, красивая площадь, река и т.д.).
2. Создаем маршрут: На листе ватмана нарисуйте упрощенную карту- маршрут от Вашего детского сада до одного из этих объектов. Разместите выбранные объекты на клетках.
3. Продумываем задания: для 2-3 клеток придумайте вопросы или задания. Например, «Расскажи, что ты знаешь о памятнике С.А. Есенину?» или «Изобрази, как ты играешь на стадионе».
4. Презентуем: каждая группа представляет свой макет и рассказывает, как с его помощью можно провести мини-экскурсию.

Задание 2: «Встраиваем в план»

Обсудите в группах и предложите:

- В какую тему вашего КТП вы могли бы включить эту игру?
- В какой форме организовать работу с родителями с помощью этой игры? (Варианты: создание альбома, семейный конкурс фотографий на фоне объектов и т.д.)

Таким образом, уважаемые коллеги, внедряя эти, казалось бы, простые игровые элементы, мы решаем сразу несколько задач: развиваем познавательные и речевые способности, формируем эмоциональную связь с малой родиной и воспитываем патриотические чувства, которые останутся с ребенком на всю жизнь.

Слайд 11: Заключение и рефлексия

Коллеги, давайте подведем итоги!

Сегодня я на своем опыте показала вам последовательность действий: от диагностики проблемы через создание игр к их системному внедрению в образовательный процесс и работе с семьей. Этот путь привел нас к качественному результату: диагностика в конце года показала, что 90% детей имеют устойчивые знания и, что важнее, эмоционально-положительное отношение к своей малой родине.

Творите, играйте и открывайте свою малую Родину вместе с детьми!
Спасибо за внимание!

Список литературы:

1. Инновационная программа дошкольного образования «От рождения до школы». — М.: МОЗАЙКА-СИНТЕЗ, 2019. —336 с. Веракса Н.Е., Комарова Т.С., Дорофеева Э.М.

2. Приобщение детей к истокам русской народной культуры: парциальная программа — СПб: ООО Издательство «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2017.—304 с. Князева О.Л., Маханева М.Д.

3. Знакомим детей с малой Родиной. Методическое пособие для педагогов. — М.: ТЦ Сфера, 2015 — 126 с.