

ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ОЗНАКОМЛЕНИЯ ДЕТЕЙ С РОДНЫМ ГОРОДОМ

Л. Власова, Л. Захарова,
Т. Иванушкина

Введение элементов краеведения в систему работы с дошкольниками предполагает развитие у детей основ исторического сознания, социальной компетентности, формирование прогностического взгляда, воспитание патриотических чувств. Использование в этом процессе музейной педагогики расширяет возможности дошкольного учреждения по приобщению детей к общекультурным, национальным, гражданским ценностям.

Однако существуют опасения о сложности восприятия детьми дошкольного возраста исторического материала в рассказах экскурсовода, о «потере» детей в среде экспонатов. Для преодоления негативных моментов особое значение приобретает как содержательный компонент ознакомления детей с родным городом средствами музейной педагогики, так и организационный. Учитывая тот факт, что игра для дошкольника средство развития, познания, выражения отношений, пробуждения чувств, — важно видоизменять форму проведения традиционной экскурсии, превращая её в игру-путешествие, либо в ходе самой

экскурсии использовать несколько вариантов игр для закрепления, конкретизации, систематизации получаемых знаний. Широко используются игры и в дошкольном учреждении, как на занятиях, так и в свободной деятельности.

Изучение педагогической классификации применительно к использованию игр при изучении исторического прошлого позволило выделить деловые и ретроспективные игры (И. В. Кучерук); интерактивные игры с опосредованным воздействием на ребёнка (ребусы, кроссворды), интерактивные игры с непосредственным воздействием (сюжетно-ролевые), не интерактивные игры,

индивидуальные игровые задания (В. Г. Семёнов).

Ретроспективные или *реконструктивные игры* условно делятся на ролевые — они основаны на разыгрывании ролей-участников исторических событий в условиях воображаемой ситуации прошлого. Они могут быть представлены в форме *театрализованного представления*, где имеется чёткий сценарий, заранее подготовлены декорации и костюмы, активные участники этого представления и дети, и взрослые. *Театрализованная игра* как разновидность ретроспективных игр отличается большей импровизацией участников «очевидцев прошлых событий». В данной игре театрализованное действие приближено к той эпохе, с которой знакомят детей. Данный тип игры отличается от театрализованного представления большим количеством вовлечённых в игру участников. Другой вид ретроспективной игры, который может быть использован в дошкольном возрасте, — *маршрутная игра*, или воображаемое путешествие, когда дети переносятся в прошлое и «путешествуют» по нему в определённой пространственной среде: «Хранитель времени — музей», «По улицам старого города». В дошколь-

ном возрасте в последнее время достаточно активно внедряются так называемые тренинговые игры: настольные (домино, лото, поле чудес), игры на основе заданного алгоритма (ребусы, шарады, кроссворды), сюжетные с воображаемой ситуацией (расшифровка иероглифов, найди спрятанную ошибку).

Как показывает опыт экспериментальной деятельности ДООУ № 165, особое значение в приобщении детей к региональным ценностям имеет система игр, предусматривающая обучение, закрепление, творческое воплощение своих идей. Среди них: *игры-воображение*, направленные на развитие у детей прогностических способностей, памяти, воображения; *игры-путешествия*, нацеленные на развитие детского интереса, сравнения, обобщения, сопоставления; *игры-проектирование*, преследующие цель осмысления своих действий, составления плана, развитие практических навыков. Предлагаем некоторые из игр, разработанные коллективом дошкольного учреждения № 165 г. Ульяновска, которые можно использовать в процессе приобщения детей к культурно-историческим ценностям родного края.

Игра «Лавка-супермаркет»

Путешествие по ленте времени

Цель: дать представления об истории возникновения торговых отношений. Учить детей включать в игру разнообразные сюжеты в новых комбинациях. Пояснять партнёрам по игре свои ближайшие замыслы о развитии событий в игре. Показать разнообразие товаров, развивать умение самостоятельно осуществлять процесс купли-продажи, умение вступать в диалог. Закреплять знания детей о речевых формулах вежливой просьбы.

Ход игры.

Вносится старинная лампа. С её помощью дети начинают путешествие во времени. *Звучит музыка.*

Лампа, лампа помоги,
Нам дорогу укажи.

Живая картинка 1. Два человека из прошлого, времени натурального хозяйства, обмениваются товарами.

Идёт пояснение: когда денег ещё не было, люди просто обменивали товар на товар. Каждый владел ремеслом. Гончар делал глиняную посуду, кузнец — подковы и инструменты, плотник мебель, крестьяне сеяли хлеб. Потом они меняли один предмет на другой.

Игра «Мена»

В процессе игры приходят к обобщению, что пользоваться таким расчётом неудобно, товары-деньги занимают много места, их нельзя положить в карман, как деньги.

Снова нам пора в дорогу.
Лампу мы потрём немного
В лавке Мелочной тот час
Мы окажемся сейчас.

Живая картинка 2. «Мелочная лавка». Полки с товаром, весы, гири. За прилавком приказчик беседует с покупателем о приобретении продуктов в кредит (приказчик записывает отпущенный товар в книгу). Другой покупатель покупает товар за деньги.

Идёт пояснение: это старинное товарное заведение — «Мелочная лавка». Согласно указу императора Павла I такие торговые заведения открывались в доме хозяина и имели свою роспись товара, в которой по торговому уставу было свыше 100 наименований. Отпускал товары в лавке приказчик как за наличные деньги, так и в долг, записывая отпущенные товары в специальную заборную книгу. Весовой товар (соль, муку, крупу) взвешивали на чашечных весах.

Игра «Мелочная лавка»

(покупатели приобретают
товары у приказчика)

Мы хотим скорей узнать
В супермаркет как попасть?
Лампа, лампа помоги
Нас туда перенеси

Живая картинка 3. «В супермаркете». Покупатели, продавцы-кон-сультанты, кассир. Покупатели рассматривают и выбирают товар, расплачиваясь банковской картой.

Идёт пояснение: в современном супермаркете покупателю предлагается широкий ассортимент товаров. Все они удобно расположены на полках-стеллажах с наименованием товара, его веса, стоимости. Покупатель самостоятельно или с помощью продавца-консультанта выбирает необходимый товар и расплачивается за него в кассе. Расплатиться за товар можно не только деньгами, но и банковской картой.

Игра «Восстанови карту»

Цель: закрепить представления детей о строительстве и развитии города. Формировать умение работать с планом города и его плоскостным изображением. Дать понятие о вокзалах-воротах города. Закрепить знания о развитии промышленности в районах города.

Учить детей сравнению и анализу, развивать любознательность, интерес к событиям современной жизни города.

Материал: игровое поле, карта города, составленная из частей, значки-символы вокзалов, промышленных объектов, Симбирской крепости, рек.

Ход игры: в центре игрового поля располагаются значки с изображением Симбирской крепости и рек Волга и Свияга. Необходимо составить («дорисовать» с помощью значков) план-карту современного города, указывая его районы. Условными значками-символами дети располагают вокзалы (железнодорожный, аэровокзал, автовокзал, речной порт), промышленные объекты, особо значимые для города (УАЗ, кондитерская фабрика, Авиастар, памятники культуры) в каждом районе.

Настольная игра «Что расскажет фотография»

Цель:

- учить детей видеть красивое в обыденной жизни, внимательно вглядываться в окружающее;
- развивать способность к умозаключениям, суждениям;
- воспитывать любовь к родному городу, желание сделать его лучше.

Материал: фотоколлаж, составленный из фотографий с видами города (природа, городские достопримечательности), рамка плоскостная, карточки с условными обозначениями, которые показывают пути сохранения и развития города: кисть, фотоаппарат, человек с мастерком, человек сажает дерево.

Ход игры.

Дети поочерёдно наставляют рамку на коллаж, как объектив фотоаппарата. Образуется красивая композиция, которую они описывают, выражая своё чувственное отношение к родному городу, и предлагают пути сохранения городских достопримечательностей и благоустройства города для последующих поколений. С этой целью необходимо выбрать карточку с условными обозначениями. Объяснить свой выбор.

Настольная игра «Дорога в школу»

Цель:

- закрепить знания о родном городе: название города, его основные достопримечательности. Закрепить умение детей формулировать вопросы, высказывать суждения, искать варианты ответов;
- познакомить с историей возникновения города, его ста-

ринными постройками, именем основателя;

- воспитывать интерес к истории родного города.

Материал: игровое поле с изображением улочек старого Симбирска, фишки, кубик.

Правила игры и игровые действия.

Играют два или три участника. Кубик бросают по очереди. На развилке можно менять тропинку. Побеждает тот, кто первым доберётся до школы.

В пути ждут:

Троицкий собор — пропустить один ход;

Телега с лошастью — по стрелке вперёд;

Карусель — пропуск хода;

Пароход — по стрелке вперёд;

Ярмарка — пропустить ход;

Паровоз — по стрелке вперёд;

Зелёный кружок — ответить на вопрос об истории города.

Вопросы на карточках:

Как назывался город Ульяновск раньше? (Симбирск)

Почему раньше город назывался Симбирском? (потому что стоит на горе с таким названием)

Кто основал город? (Богдан Хитрово)

Кто охранял Симбирскую крепость от кочевников? (стрельцы)

Как называется оружие у стрельцов? (бердыш)

Откуда велось наблюдение?
(из сторожевой башни)

Где продавали товары? (в торговых рядах)

Между какими реками находится город? (Волга, Свияга)

Назови постройки, которые находились в крепости? (Троицкий собор, дом воеводы, торговые ряды, казармы стрельцов, хлебные амбары, пороховой погреб).

Счастливого пути!

Игра «Проложи маршрут»

Цель:

- закрепить знания детей о достопримечательностях родного города;
- уточнить пространственные отношения: «вперёд-назад», «направо-налево»;
- воспитывать интерес к родному городу.

Игровой материал:

- игровое поле, разделённое на 20 квадратов с изображением

достопримечательностей города Ульяновска;

- карточки-схемы маршрута движения;
- фишка-машина.

Игровые действия: игрок выбирает карточку-маршрут, устанавливает фишку-машину на игровое поле в соответствии с выбранным маршрутом. Во время движения узнаёт и называет городские достопримечательности, которые находятся по правую сторону движения.

Игровые правила: перед началом игры разрезать карточки с изображением маршрута следования.

В игре принимают участие 2—3 игрока. Дети могут играть самостоятельно или под руководством взрослого, по очереди.

Побеждает тот игрок, который без ошибки выполнит движения и назовёт городские достопримечательности.

