

ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ ИГРА
«В ГОСТЯХ У КОМПАСА»
КАК СРЕДСТВО ВОСПИТАНИЯ ГРАЖДАНСТВЕННОСТИ
У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

*Шило Наталья Александровна,
СП «Детский сад №4» ГБОУ ООШ №7 г.о. Сызрань,
natali3262@mail.ru*

*Голованова Елена Геннадьевна,
СП «Детский сад №4» ГБОУ ООШ №7 г.о. Сызрань,
golowanowa.e2011@yandex.ru*

Цель игры – формирование целостного, первичного представления о людях, населяющих Россию, их особенностях в зависимости от климатической зоны.

В игре заключена интеграция образовательных областей:

«Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально – коммуникативное развитие»

Задачи:

ОО «Познавательное развитие»:

- Знакомить детей с географией, как наукой о планете Земля.
- Формировать знания о картах, как о важном достижении географии.
- Расширять и уточнять представления детей о богатстве природного мира в разных регионах России и на планете;
- Познакомить и закрепить знания о компасе и частях света.
- Познакомить с картой России.
- Формировать первичные знания о россиянах, как о многонациональном сообществе людей, проживающих в России.
- Формировать знания о климатических условиях России и зависимости проживания людей разных национальностей в этих климатических зонах.
- Закреплять умения выделять существенные признаки отличия быта людей, их жилищ, национального костюма в разных климатических и природных зонах и устанавливать причинно – следственные связи климатических условий и живущих в них людей.
- Формировать первичные представления о социокультурных ценностях россиян, об отечественных традициях, праздниках.
- Формировать и закреплять первичные понятия об истории своей страны.
- Формировать умение пользоваться картой, ее символикой.
- Развивать познавательные интересы и мотивации, внимание, память.

ОО «Речевое развитие»:

- Продолжать развивать речь, как средство общения в игре.
- Активизировать формы словесной вежливости.
- Пополнять и активизировать словарь детей на основе углубления знаний географической направленности.
- Учить использовать в речи новые слова, закреплять и расширять умения употреблять существительные с обобщающим значением.

ОО «Социально – коммуникативное развитие»:

- Воспитывать патриотические и интернациональные чувства, уважительное отношение к Родине, к представителям разных национальностей, интерес к их культуре и обычаям;
- Развивать в игре самостоятельность, умение подчиняться правилам игры и выполнять их.
- Формировать умение доводить игру до логического конца.
- Совершенствовать дружеские взаимоотношения.
- Поощрять проявление таких качеств, как справедливость и отзывчивость, желание оказать помощь.

Материалы и оборудование:

- техническое обеспечение: оборудование для показа презентации.
- материалы для деятельности участников мастер-класса: столы, игровые пособия авторов мастер-класса (игровое поле, фигурки, наборы карточек).

Ход мастер-класса

Вводная часть

Полифункциональность игры

Игровое поле «Компас» может использоваться в различных занятиях, в соответствии с их тематикой. Его можно применять для проведения дидактических игр географической направленности с дополнительными символами и набором животных, растений, предметов быта, географических названий, стран, народов мира, полезных ископаемых, редких животных и растений, а так же игр экологической и региональной направленности. Игровое поле «Компас» может использоваться для проведения игр соревновательного характера, таких, как «Знатоки», «Путешествуем по России», «Что? Где? Когда?» и т. д.

2. Информационная часть (показ презентации)



Правила игры

В игру могут играть от двух до пяти игроков. Дети старшего дошкольного возраста могут играть группой или делиться на команды. Игра начинается с определенного игрового сюрпризного момента, например: «В гостях у ученой Совы – путешествуем по России», «Много народов – одна семья». Если игра проводится с детьми 3-4 лет, то роль ведущего берет на себя воспитатель. С помощью стрелки компаса (юла) определяется очередность ходов, и выполняются определенные задания, в соответствии с символами.

Комплектация игры

1. Игровое поле «Компас» оснащено сторонами света и липучками, куда прикрепляется символика.
2. Юла на подставке со стрелкой
3. Символы с липучкой в графическом варианте (дом, люди в национальных костюмах, плечики с одеждой, молоток и т.д.)
4. Наборы кукол с национальными костюмами (магнитные)
5. Карточки с изображением жилищ, людей в национальных костюмах, изображения частей света – все атрибуты на подставках.

3. Практическая часть:

1 ход: определяем часть света, дети угадывают символ и выставляют его на карту (например: стрелка показала на север, значит надо выбрать символ – снежинку и определить его место на карте)

2 ход и последующие определяет стрелка и выпавшие символы:

- символ «люди»: дети выбирают из предложенных людей в национальных костюмах, тех, кто живет на севере, и размещают на карте.

- символ «дом»: дети выбирают из предложенных жилище северных народов и размещают на карте.

- символ «одежда на вешалке»: дети одевают силуэтные магнитные куклы в соответствующую национальную одежду.

- символ «молоток»: дети выбирают картинку, где изображен основной вид деятельности северных народов: разведение оленей.



Игра "Найди тень"

Цель: закрепить знания о жилищах народов России. Формировать понятия о разнообразных климатических условиях в России и зависимости жизни, и традиций людей разных национальностей, в этих условиях. Развивать внимание и память. Закреплять в речи названия жилищ. Воспитать уважительное, доброжелательное отношение к многонациональной культуре нашей Родины.

Комплектация игры: ламинированные изображения жилищ и аналогичные изображения в черном варианте.

Игра "Найди пару картинке"

Цель: закрепить знания о народах, населяющих Россию. Формировать знания о культуре, традициях, закреплять умения выделять существенные признаки и отличия быта людей, их жилищ, национального костюма в разных климатических и природных зонах России. Развивать внимание, аналитические способности.

Комплектация игры: ламинированные фигурки с наборами жилищ, людей в национальных костюмах, предметами быта.

Правила игры: ребенку предлагается одна из картинок, например - юрта. Игрок должен из предложенных картинок выбрать картинки с изображением людей, живущих в юрте, назвать народность и т. д.

Игра " Что лишнее"

Цель: закрепить знания о народах, населяющих Россию. Развивать умение классифицировать и находить лишний предмет в предложенной цепочке. Формировать знания о культуре, традициях, закреплять умения выделять существенные признаки и отличия быта людей, их жилищ, национального костюма в разных климатических и природных зонах России. Развивать внимание, аналитические способности. Воспитать уважительное, доброжелательное отношение к многонациональной культуре нашей Родины.

Комплектация игры: ламинированные фигурки с наборами жилищ, людей в национальных костюмах, предметами быта.

Игра " Пазлы"

Цель: закрепить знания о народах, населяющих Россию. Развивать умение собирать целое изображение из предложенных частей. Формировать знания об истории страны, культуре ее народов, традициях, быте. Развивать внимание.

Комплектация игры: наборы разрезных картинок.

Игра "Наряди куклу в народный костюм"

Цель: закрепить знания о народах, населяющих Россию. Формировать знания о культуре, традициях, закреплять знания об элементах национального костюма различных этносов России. Развивать внимание, память. Воспитать уважительное, доброжелательное отношение к многонациональной культуре нашей Родины и людей ее населяющих.

Комплектация игры: ламинированные фигурки мальчика и девочки и наборы национальных костюмов.

Правила игры:

1. Ребенку предлагается нарядить кукол в какой - либо национальный костюм.
2. Ребенку показывается элемент костюма, он должен назвать, к какому национальному костюму он относится и выбрать из предложенных остальные элементы.
3. Предложить найти лишний элемент костюма.



4. Заключительная часть

Методические рекомендации

- Игру с детьми от трех лет следует проводить после предварительной работы, используя на начальном этапе только одну часть света.
- В предварительной работе рекомендуется использовать дидактические игры с аналогичными картинками основной игры: «Найди тень», «Нарядим куклу в русский костюм», «Найди пару каждой картинке», «Пазлы», «Что лишнее?» и др.
- Игра пополняется дополнительными символами и атрибутами по мере изучения детьми карты России и народов, проживающих в нашей стране.
- Аналогичную игру можно проводить по карте Самарской области.

Литература:

1. Алябьева Е.А. «Отправляемся в гости к народам», М.: ТЦ «Сфера», 2021.- 112 с.
2. Алябьева Е.А. «Географические сказки. Беседы с детьми о природе и народах России», М.: ТЦ «Сфера», 2017 – 144 с.
3. Коломийченко Л.В. Чугаева Г.И., Югова Л.И. «»Дорогою добра. Занятия для детей 6-7 лет по социально-коммуникативному развитию», М.: ТЦ «Сфера», 2023 – 320 с.