

История появления игры юный исследователь – путешественник «Я - Красноярск».

Патриотическое воспитание ребенка – это основа формирования будущего гражданина. Дошкольный возраст – это самый благоприятный период для развития таких качеств, как патриотизм, потому что ребенок отвечает доверием взрослому, для него характерна внушаемость, эмоциональная отзывчивость, искренность чувств. Одной из важнейших задач, стоящих перед педагогами и родителями является знакомство детей с региональным культурным наследием, историей, традициями, достопримечательностями, памятниками родного города. Проводя исследовательскую деятельность в рамках проекта «Наши семейные ценности» в анкететах я обнаружила, что не только у детей, но и у родителей очень ограниченные представления: о городе, в котором они живут, о местах отдыха, об историческом наследии, об объектах культуры нашего города. Родители с детьми досуг проводят чаще всего на природе, на даче; совершая прогулки не дальше своего двора; мало гуляют по городу, редко посещают музеи, театры и т. д. Чтобы решить возникшую проблему, я начала поиск новых идей, которые стали бы интересны как ребенку, так и родителям и дали возможность, пополнять их кругозор и использовать полученные знания в своей культурной досуговой жизни.

Для данной работы я выбрала методы арт-путешествия (виртуальное и интерактивное), в совокупности с нонративом. Эти приёмы я применила, создавая игру юного путешественника и исследователя «Я – Красноярск». Данная игра направлена на формирование представлений об окружающем мире: страна, город в котором живу, особенностях русских традиций, отношении к близким людям, умение сопереживать, сочувствовать.

Создавая наглядно – демонстрационный материал с кармашками: музеи, театры, архитектурные здания, памятники, люди - первоначально представлялось, что дети, используя элементы (силуэты) будут узнавать архитектурные здания, музеи, театры, памятники, совершая пешие интерактивные прогулки, с использованием человечков; рассказывать о своих впечатлениях: «Я там был», «Я это видел», «Я могу об этом рассказать». Детям понравилось узнавать, расставлять, называть, рассказывать об увиденном. Ребята начали просить родителей сводить их в тот или иной увиденный, но неузнанный объект. Игра постепенно усложнялось. Посетив интересные места в городе дети начали задавать вопросы: почему у нас нет фонтанов? цветочных скульптур? Заметив, что в

разное время года город выглядит по – разному, дети предложили добавить кармашек, назвав его «природа», где расположили природные объекты. Так было принято решение сделать еще кармашки: где разместили объекты фонтанов и цветочных скульптур. Родители находили изображения фонтанов, цветочных скульптур; дети самостоятельно вырезали из фетра не сложные объекты. Затем ребята решили: что каждый должен придумать каким бы он хотел видеть город – город будущее. В течении некоторого времени материал пополнялся. Дети начали брать, просто наклеивать объекты, некоторые объекты начали теряться, тогда решили, что надо вводить определенные правила игры.

Для чего была создана игра?

Чтобы создать условия для развития творчества, самостоятельности, инициативности и стремления детей к углубленному изучению своего города, что является важной составляющей для повышения качества образовательного и воспитательного процесса.

Что дает эта игра?

В процессе игры дети начали общаться, помогать друг другу, рассуждать. Повысился уровень познавательной активности, расширился кругозор, пополнился словарный запас. Применение арт-путешествия, в совокупности с норративом в игре помогали создавать эффект присутствия: «Я это видел», «Я там был», «Я могу об этом рассказать». В ходе игры дети познакомились с памятниками, парками, заповедником «Столбы», архитектурными достопримечательностями, фонтанами, театрами, музеями нашего города. Благодаря виртуальному путешествию дети, не проявлявшие ранее инициативность и самостоятельность, выступили инициаторами и реализатором собственных идей и планов.

Назначение:

Данный демонстрационный материал (плоскостное панно) с кармашками, объектами можно использовать при знакомстве детей с историей города, современным городом, фантазировать каким бы мы хотели видеть город в будущем.

Данная игра, изготовлена своими руками по образовательной области познавательное развитие (Формирование целостной картины мира) с учетом регионального компонента. Пригодится для детей старшего дошкольного возраста и взрослых, педагогов дошкольных образовательных учреждений города Красноярск Красноярского края.

Цель: Создание условий для формирования правильной грамотной организации семейного культурного досуга через освоение игры юных исследователей и путешественников «Я - Красноярец».

Задачи:

1.Образовательные: Формировать представления детей о городе Красноярске: его достопримечательностях, архитектурных постройках, парков, музеев, театров, цветочных скульптур, памятников.

2.Развивающие: Развивать творчество, самостоятельность, инициативность, социально – коммуникативные навыки.

3.Воспитательные: Воспитывать любовь к своей малой Родине, стремление больше узнать о своем городе.

Описание

Игра предлагает детям в игровой форме совершать путешествия по городу Красноярску, закрепить знания о музеях, театрах, фонтанах, памятниках, архитектурных достопримечательностях города. В качестве игрового поля выступает плоскостное панно с 9 кармашками. Каждый кармашек содержит объекты изображений, в соответствии с названием кармашка. Путешествовать ребенок может на свое усмотрение, какой кармашек выберет. В каждой из вариантов игры предусмотрено поощрение (вымпел с изображением герба Красноярска.). В конце рабочей недели по результатам итогов игры; с родителями предусмотрено договоренность - посещение объектов, которые есть на панно или которые выбрал ребенок самостоятельно, с последующим предоставлением фотографии, рассказом о месте посещения, или по желанию вырезать новый объект для пополнения игрового материала.

Правила и варианты игры:

1 вариант игры:«Узнавание».

Количество играющих до 20 человек. Ведущий показывает детям объекты изображений, дети угадывают. Угаданные объекты прикрепляются к плоскостному панно в соответствии с их расположением к реке Енисей (правый или левый берег). За правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, кто набрал большее количество фишек.

2.вариант игры:«Я иду сегодня.»

В игре могут участвовать от одного до 5 человек. Дети выбирают себе «человечка» в любой цветовой гамме. Каждый ребенок ставит «человечка»

туда, откуда бы он начал свое пешее путешествие, самостоятельно выбирает маршрут путешествия. Дети создают свой маршрут, поочередно доставая из кармашка силуэты объектов, прикрепляют их на панно и рассказывают о выбранном объекте, располагая объект на плоскости в соответствии с их расположением к реке Енисей (правый или левый берег). Если ребенок рассказал, ставит своего «человечка» рядом с объектом.

1. Название объекта

2. Где находится?

3. Что я о нем знаю?

4. Мое отношение к объекту.

За полный рассказ игрок получает фишку. Самый лучший путешественник выбирается по количеству набранных фишек – получает вымпел, который вывешивается на кабинку до конца дня.

3. вариант игры: «Лото».

Игра начинается, когда все основные объекты (кармашки голубого цвета) прикреплены на плоскостном панно.

Выбирается ведущий. Играть могут одновременно 8 человек. Каждому раздается карточка. Ведущий достает из мешочка бочонок с цифрой. Ребенок, у которого есть данная цифра, ищет на панно объект, с этим номером. Если он узнал, что это за объект, Ответив на вопросы: Что это за объект? Где находится? получает фишку, тем самым закрывает на игровом поле окно (цифру). Если не узнал, то просит помощи у других игроков. Подсказавший игрок получает фишку красного цвета. Побеждает тот, у кого быстрее закроются окошечки с цифрами на карточке. Победитель получает вымпел. Игроки, которые получили красную фишку, тоже получают вымпел знатока «Я Красноярец».