

Афанасьева Марина Вячеславовна,
воспитатель
МБДОУ – детский сад №588
Екатеринбург

Дидактическое пособие «Сказочная карта народов Урала»

Цель: создание условий для поддержания активности и интереса детей дошкольного возраста к интеллектуально-познавательной деятельности посредством использования игрового пособия «Сказочная карта народов Урала».

Общие задачи игрового пособия:

1. Развивать у детей интерес к постепенному изучению родного края, через элементарные представления о народах Урала, их литературном наследии, в том числе уральских писателей.
2. Формировать наглядное-образное мышление, элементы самостоятельности, навыки взаимоотношений со сверстниками, а также взрослыми как источником разнообразной, интересной, познавательной информации об окружающем.
3. Формировать умение следовать игровым правилам в дидактических обучающих играх.
4. Вызвать у детей чувство радости, удовольствия от игр развивающего характера.

Актуальность: данное игровое дидактическое пособие является игровым методом обучения и средством всестороннего развития детей дошкольного возраста по изучению родного уральского края. В игровой деятельности у детей формируется интерес и готовность к восприятию информации и развитию познавательных способностей.

Педагогическая целесообразность: данное пособие дает возможность решать различные педагогические задачи (нравственно-патриотические, познавательные, коммуникативные) в игровой обучающей форме, наиболее доступной для дошкольников.

Новизна и оригинальность: данное пособие самостоятельно разработано творческой группой педагогов МБДОУ и не имеет игровых аналогов по формированию у детей элементарных знаний краеведческой направленности.

Практическая значимость данной авторской разработки заключается в систематизации дидактического, игрового и наглядного материала, позволяющего активно формировать познавательные процессы у дошкольников и поддерживать их инициативу в пополнении игры самостоятельно разработанными игровыми элементами. Игра может представлять интерес для всего педагогического сообщества дошкольных учреждений. Накопленный вариант материалов данного пособия может использоваться для проведения познавательно-интеллектуальных мероприятий с детьми (КВН, брейн-ринг, викторины «Что? Где? Когда?», квесты, а так же в проектной деятельности).

Проблема: недостаточно игрового дидактического материала по обучению и систематизации знаний детей по уральскому краю.

Описание технологии производства. Решая проблему, создали творческую группу педагогов из разновозрастных групп, создали игру «Сказочная карта народов Урала», отвечающую современным государственным требованиям в области дошкольного образования, возрастным особенностям, и возможностям детей 4-7 лет. Идея пришла из детского рисунка «Сказочная карта» — это и стало основой для разработки данного пособия. Пришли к мнению, что в этой игре можно изучать тематический материал, соответствующий и младшему и старшему дошкольному возрасту по принципу от простого к сложному. Разработали несколько эскизов игрового поля, выбрали за основу эскиз схематичного изображения карты Урала, дополнили внутреннее содержание игрового поля. Разработали дидактический материал: картотеку сказок народов Урала, карточки с вопросами по сказкам, с текстовыми выдержками из сказок, сказов; с загадками о животных, о минералах, о сказочных героях; карточки-схемы частей тела животного; пазлы на 9,16 элементов и картинки иллюстрации к ним; плоскостные теремочки разного цвета, плоскостные фигурки девочек и мальчиков в национальных костюмах и карточки-иллюстрации к ним, национальные флаги уральских округов на подставке; плоскостное изображение деревьев и кустарников, герои сказов П.П.Бажова; разнообразные фишки-ходилки; игральные кубики с изображением фото животных леса. Подобраны животные из киндер-сюрприза, камушки марблс, коллекция минералов. Составили описание игр на разные возраста детей дошкольного возраста. Распечатали игровое поле (формат А1), заламинировали.

Данное пособие апробировано в работе с детьми педагогов творческой группы. Проанализировав деятельность с детьми по использованию игрового пособия можно сделать вывод: методические задачи были спрятаны за игровыми формами и приемами обучения детей; игра-обучение вызвала у детей небывалую познавательную активность по изучению родного края, малыши активно вспоминали русские народные сказки и даже запоминали названия кукол в национальных костюмах. Старшие дошкольники с интересом принимали задачи и задания разной сложности, дух соревновательности мотивировал детей на интеллектуальную активность. Игровое пособие требовало изучения дополнительного материала детьми, художественная литература всегда была важнейшим источником знаний о родном крае, и чтение сказок и сказов присутствовало постоянно как важный элемент образовательного процесса. Данное пособие интересно детям: яркое, красочное оформление, много раздаточного материала, которое дети могут взять в руки, поиграть на игровом поле. Необычные фишки в виде плоскостных фигурок, животных, кубиков, получение награды за выигрыш, командная игра старших дошкольников способствовала возможностям детей свободно общаться, помогать друг другу в решении проблемных вопросов, активность в общении со взрослыми проявляли и малыши, и старшие дошкольники. Игра вызвала большую познавательную активность у дошкольников.

Описание игр

Игра «Лесные животные» для детей 4 лет

Игровой материал: игровое поле «Сказочная карта народов Урала», карточки с загадками, игрушки из киндер- сюрприза (животные Урала), «волшебный сундучок».

Дидактическая задача: закреплять названия и внешний вид животных из русских народных сказок, обитающих в уральском лесу.

Правило игры: в игре участвуют 2-3 игрока; каждый игрок отгадывает загадку по содержанию русской народной сказки и соотносит ее с реальным прототипом, водящий игры - воспитатель.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям вспомнить животных из русских народных сказок. Ребенку необходимо выбрать карточку с загадкой. Воспитатель читает загадку. Отгадав загадку, ребенок находит отгадку среди игрушек в «волшебном сундучке» и ставит игрушку животного на игровое поле (лес, полянка, озеро). Далее соотносит образ сказочного героя с фотографией реального животного на игровом кубике.

Итог: отгадывают загадки, называют животных, соотносят с реальными фотографиями на игровом кубике, учатся ориентироваться на игровом поле.

Игра «Прятки» для детей 4 лет

Игровой материал: игровое поле «Сказочная карта народов Урала», плоскостные цветные домики, двухсторонние карточки (на одной стороне изображено животное, на другой части животного - уши, хвост, нос).

Дидактическая задача: развивать воображение, способность элементарно анализировать и соотносить образ животного с характерными признаками его внешнего вида.

Правило игры: в игре участвуют 2-3 игрока, которые должны правильно угадать животное, водящий игры - воспитатель.

Ход игры: «Ребята, животные с нами играют в прятки, в каждом теремочке спрятался сказочный герой. Отгадайте, кто спрятался в красном (желтом, синем и т.д.) теремочке». Дети по очереди ищут теремок заданного цвета, и по карточке со схемой частей животных отгадывает животное. Правильность ответа ребенок может проверить, перевернув карточку. Воспитатель предлагает ребенку вспомнить и назвать, в какой русской народной сказке встречается этот герой.

Итог: знают цвета спектра, учатся ориентироваться на игровом поле; узнают животное по схеме.

Игра «Я заблудился» для детей от 4 лет

Игровой материал: игровое поле «Сказочная карта народов Урала», плоскостные цветные домики, плоскостные деревья (дуб, береза, яблоня, ель, сосна и т.д.), игрушки животных из киндер-сюрприза, карточки со звездочками.

Дидактическая задача: формировать умение ориентироваться на игровом поле, опираясь на заданный ориентир (разновидность уральских деревьев).

Правило игры: в игре участвует 2-3 игрока, которые вынимают игрушку из «волшебного сундучка». Ребенок ищет заданный ориентир и ставит на этот теремок животное. Воспитатель передает ход следующему игроку.

Ход игры: «Ребята, в уральском сказочном лесу много животных, у каждого из них есть свой теремок, но животные забыли, кто в каком домике живет и какого цвета их домики. Они помнят только деревья, которые растут у их домиков». Воспитатель задает ребенку ориентир, например: «Медведь помнит, что у его домика росла елочка»; «Зайчик помнит, что у его домика росла яблонька»; «Ежик помнит, что у его домика росла рябинка». Ребенок, ориентируясь на подсказки, ищет домик животного. Если ребенок правильно определил теремок, то он получает звездочку.

Усложнение для детей с 5 лет: изменяется количество и название деревьев как ориентиры, домики и деревья могут размещаться по-разному на игровом поле. Около домика могут расти два дерева – ориентира.

Итог: могут ориентироваться на игровом поле; соотносить домик, дерево, животное.

Игра «Угадай сказку» для детей от 4 лет

Игровой материал: игровое поле, фишки-игрушки животных 3 штуки, игральный кубик, пазлы по сюжетам русских народных сказок (9 элементов), карточки с выдержками из русских народных сказок, кружочки разного цвета.

Дидактическая задача: узнать сказку, учить ориентироваться на игровом поле, соблюдать правило «остановиться»; дать элементарные представления о названиях территорий Урала.

Ход игры: из «волшебного сундучка» каждый ребенок сам выбирает фишку-животного. Далее выбирает цветной кружок случайным выбором и находит на игровом поле территорию, обозначенную линией этого же цвета. Воспитатель говорит, например, «Твоя лисичка будет играть на территории Удмуртии». Ребенок посредством игрового кубика определяет, сколько ходов по счету он передвигает свою фишку по выбранной им цветной линии (границе Удмуртии), считая вместе с воспитателем. На последнюю произнесенную цифру игрок должен остановиться. Воспитатель говорит: «Отгадай, в какую сказку попала твоя фишка (мышка, зайчик, белка и т.п.), зачитывает выдержку из русской народной сказки. Ребенку необходимо отгадать название сказки. За правильный ответ игрок получает фрагмент пазла, который складывает в корзинку. Таким образом, действуют остальные игроки. В итоге игроки из элементов собирают пазл (по образцу) и отгадывают сказку с картинки.

Правило игры: в игре участвуют 3 игрока, у каждого игрока по три хода. Игрок может двигаться только по цветной линии своей территории. Отгадав название сказки, игрок получает фрагмент пазла. Собрав пазл совместно, игровая задача считается выполненной.

Итог: могут ориентироваться на игровом поле, соблюдать правило «остановиться», собрать пазл картинку.

Игра «Кто где живет» для детей от 5 лет

Игровой материал: игровое поле, плоскостные фигурки в национальных костюмах - 9 пар (русские, удмурты, манси, коми-пермяки, чуваша, марийцы, татары, башкиры, мордовцы), цветные кружки.

Дидактическая задача: запомнить названия национальностей народов Урала, начиная от 3 национальностей и к дальнейшему увеличению, формировать умение определять местность (округ), в которой проживают эти народы.

Правило игры: в игре участвуют 1-3 ребенка. Правильно расселить народности на своей территории.

Ход игры: «Сегодня к нам в гости приехали люди разных национальностей, проживающих на Урале (русские, татары, марийцы и т.д.). У каждого народа свой национальный костюм. Первыми к нам в гости приехали вот эти мальчик и девочка». Воспитатель показывает фигурки мальчика и девочки, например, в башкирском национальном костюме, называя основные элементы костюма – рубаха, штаны, камзол и т.д. «Я не знаю, какой они народности, но у меня есть кружок (желтого цвета). Ребята, как этот кружок поможет нам найти на карте местность, на которой они проживают?» Если дети не могут соотнести цвет кружка с границей территории, воспитатель дает подсказку: «Посмотрите внимательно на карту Урала, есть ли на ней место, которое отмечено таким цветом как кружок? Ребята, эта территория, на которой живут башкиры». Остальные народности по аналогии. Далее воспитатель говорит, что у каждой национальности есть свой национальный флаг. Показывает флаг, называя народность, например башкиры. Ребенок размещает флаг на территорию Башкирии, запоминая его изображение.

Итог: могут назвать несколько национальностей народов Урала, определить место их проживания на карте Урала и соотнести флаг с народностью.

Игра «Путаница» для детей от 5 лет

Игровой материал: игровое поле, плоскостные фигурки в национальных костюмах - 9 пар (русские, удмурты, манси, коми-пермяки, чуваша, марийцы, татары, башкиры, мордовцы), карточки с изображением пары в национальном костюме

Дидактическая задача: формировать представления о народных костюмах, развивать зрительное восприятие, внимание, логическое мышление.

Правила игры: в игре участвуют от 1 – 3 игроков. Выигрывает тот, кто правильно соотнесет все пары и найдет территорию на карте.

Ход игры: перед игроками разложены плоскостные фигурки в национальных костюмах в разброс. Воспитатель говорит: «На празднике «Дружба народов Урала», все ребята в национальных костюмах перепутались. Помогите им найти свою пару и вернуться домой». Игроки поочередно составляют пары и определяют территорию. Когда все народности размещены на карте, воспитатель предлагает проверить, правильно ли составлены пары по карточке – подсказке. Далее детей знакомят с названием главного города и обычаями народов проживающих на территории Урала.

Далее в следующих вариантах данной игры можно выполнять задания по принципу игры-ходилки.

Итог: правильно подобрали пару в национальных костюмах.

Игра «Сказки народов Урала» для детей от 6 лет

Игровой материал: игровое поле, игральный кубик, фишки (девочка, мальчик), пазл из 16 элементов, картинка-образец для сбора пазла, карточки с выдержками из русских народных сказок и сказок Д.Н. Мамина-Сибиряка.

Дидактическая задача: формировать у детей умение узнавать сказки и их персонажей;

Правило игры: в игре участвуют 3-4 игрока, каждый игрок должен собрать картинку из 16 элементов пазл, отвечая на игровые задания. Выигрывает то, кто первым соберет пазл и отгадает сказку по изображению.

Ход игры: игра по принципу игры-ходилки. На игровом поле часть кружочков закрыта элементами пазл. Попадая фишкой на кружок красного цвета, ребенку предлагается выбрать из колоды карточку, на которой написана выдержка из русской народной сказки или из сказок Д.Н. Мамина-Сибиряка. Отгадав сказку, игрок получает фрагмент пазла. При неправильном ответе игрок пропускает ход и остается без пазл. Если игроки не собрали нужное количество пазл, они могут получить их, отвечая на дополнительные игровые задания.

Итог: собрали картинку сказки из 16 элементов.

Игра «Фантазеры» для детей от 6 лет

Игровой материал: игровое поле, игрушки-ходилки из киндера сюрприза.

Дидактическая задача: обучать детей самостоятельному сочинению сказок, и навыкам работы в команде.

Правило игры: в игре участвуют 3 игрока, все вместе игроки ходят по игровому полю, по очереди, бросая игровой кубик, сочиняют одну сказку; у каждого игрока для сочинения одной общей сказки по три хода. Героями сказок могут быть как животные, так и народы Урала

Ход игры: воспитатель предлагает детям взять из «волшебного сундучка» игрушки и путешествуя по карте Урала сочинять небольшие сказки. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на игральном кубике. Остановившись, каждый игрок придумывает свою часть сказки (1-2 предложения), следующие продолжают. Чтобы продолжить игру и начать новую сказку, игроки должны взять другие игрушки-ходилки и, продолжая путешествие, сочинить следующую сказку. Вариант игры: воспитатель или игрок задает главных героев сказки, по которым остальные игроки ее сочиняют.

Итог: составили сказку.

Игра «Путешествие по сказам П.П. Бажова» для детей 6-7 лет

Игровой материал: игровое поле, плоскостные герои сказов П.П.Бажова, карточки с вопросами по сказам, камушки марблс, игральный кубик, карточки с загадками о камнях, карточки с заданиями от Хозяйки Медной горы, камни-минералы, фишки-ходилки.

Дидактическая задача: вспомнить героев и содержание сказов П.П. Бажова; закреплять умение ориентироваться по сказочной карте Урала, читать слова на карте.

Правило игры: в игре участвуют 4 игрока, игроки должны двигаться по карте в свой ход, двигаться вперед можно только ответив на вопросы героев сказов. Если игрок не отвечает на вопросы героев сказов, то он делает 2 хода назад. Побеждает тот игрок, который первым доходит до Хозяйки Медной горы и правильно выполняет ее задания.

Ход игры: игроки ставят фишки на «Старт» и ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на игральном кубике. На кружках со знаком «?» размещены плоскостные герои сказов П.П. Бажова. У каждого героя заготовлены вопросы по своему сказу, чтобы пройти дальше игроку необходимо ответить на вопрос. За правильный ответ игрок получает камушек марблс. В конце поля, игроков встречает Хозяйка Медной горы, она предлагает игрокам обменять собранные камушки на минералы из коллекции камней и дает подсказки, где можно найти на карте место их месторождения. Например, «Этот камень - малахит был найден в той области, где люди разговаривают на удмуртском языке. Или, границы этой территории обозначены красным цветом». Игрок должен разместить минерал на карте.

На усложнение: Хозяйка Медной горы может загадывать загадку о камнях и минералах, отгадав которую, игроки размещают этот минерал по указанным ею ориентирам.

Итог: знают содержание сказов П.П. Бажова и их героев; знают названия некоторых минералов из коллекции камней, месторождения их на Урале.

