

Пояснительная записка

Автор пособия: Лукьянова Татьяна Александровна, учитель начальных классов Муниципального образовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа №2 г.Коряжмы»

Название дидактической игры: настольные игры домино «Мой любимый город», лото «Мой город Коряжма вчера и сегодня»

Направление: краеведение, окружающий мир (пособие рассчитано для детей 1-4 класса, актуально на собраниях и мероприятиях с родителями обучающихся)

Цель: создать условия для расширения и закрепления знаний о городе Коряжма.

Задачи пособия:

- 1.актуализировать знания обучающихся о родном городе;
- 2.способствовать развитию познавательного интереса к своей малой родине, развитию логического мышления, умения работать в группе;
- 3.содействовать воспитанию чувства гордости за свой город.

Аннотация

Хорошо ли мы знаем город, в котором живём? Данные анкетирования показывают, что мы мало знаем о своём городе, а родители в своих ответах отмечают, что рассказывают о городе редко, надеясь, что таким образованием занимается школа

Учиться играя всегда интереснее, поэтому и решили сделать такую игру, в которую можно сыграть несколько раз, быстро организовать её без участия взрослых, без специального оборудования. Примером такой игры может быть домино или лото.

Познавая окружающую действительность, человек приобретает новые знания.

Популярная в 16 веке итальянская игра «Лото» любима в каждой стране. Есть детские лото, которые помогают запомнить пройденный материал. Вот по такому принципу создано лото «Мой город Коряжма вчера и сегодня». Город наш молодой, но история его основания уходит в 16 век, с середины 20-го века идёт строительство целлюлозно-бумажного комбината, вместе с ним строится и Коряжма. Как она изменилась за это время? Пройдёт время, и забудем первоначальный облик города и не сможем определить по старинной фотографии место родного города.

Дидактическая игра лото «Мой город Коряжма вчера и сегодня»

Лото содержит

- вместо бочонков 41 фотографию с изображением старой Коряжмы;
- 16 игровых карточек, каждая из которых представляет собой клетчатое поле со вставленными в некоторые клетки фотографиями современного города Коряжмы;
- картонные фишки, 100 штук;
- коробка для хранения лото и правила игры.

Правила лото предельно просты:

побеждает тот игрок, который первым закроет все фотографии на своих карточках.

Для начала игры необходимо выбрать ведущего, который будет «тянуть» перемешанные фотокарточки. Ведущий может быть не только сторонним «наблюдателем» и объявлять результаты, но и принимать

непосредственное участие в игре. По правилам лото игроки получают свои игровые карточки и фишки - «закрывашки».

Ведущий, не глядя, вытягивает фотографию, участники игры проверяют свои карточки на предмет обнаружения такого же изображения объекта, но уже на фотографиях современной Коряжмы.

В данной игре правила предусматривают несколько вариантов:

простое лото, сложное лото, лото «Вопрос на засыпку».

В простом лото правила такие: игроки получают по три карточки и выкладывают их перед собой на столе. Игра идёт по вышеуказанным правилам. Победителем считается тот игрок, который первым закроет все фотографии на своей карточке.

Сложное лото, правила те же, но теперь участник должен сам назвать объекты старой и новой Коряжмы, получив за правильный ответ балл. Игра заканчивается, когда у одного из игроков будут закрыты все задания. Выигрывает тот, кто заработал больше всех баллов.

Вариант «Вопрос на засыпку» считается самым сложным, так как вопросы по карточкам готовит учитель (родитель). Далее игра проходит в том же порядке, что и сложное лото. Правила гласят: если один игрок закрывает все фотографии одной из строк, то его баллы удваиваются. Игра заканчивается, когда у одного из игроков будут закрыты все задания. Выигрывает тот, кто заработал больше всех баллов.



Дидактическая игра домино «Мой любимый город»

Основные сведения о городе, используемые в игре «Мой любимый город»

У города есть своя история, символы, достопримечательности. О нём можно собрать много сведений: длину и название улиц, количество магазинов и т.д.

Мы же остановились на следующих сведениях:

- детская школа искусств;
- первый мэр города Коряжмы;
- стадион «Труд»;
- храм «Святого Лонгина Коряжемского»;
- спортивный комплекс «Олимп»;
- родильное отделение городской больницы;
- городские часы;
- Коряжемский городской досуговый центр;
- фонтаны города;
- Дом детского творчества;
- флаг города;
- Святой Лонгин Коряжемский
- река Вычегда;
- Котласский ЦБК
- Памятник Ломоносову М.В.

В состав игры входят 28 карточек с цветными фотографиями. (20 карточек с заданиями и 8 карточек с дублями). Все задания связаны с историей города Коряжмы.

Правила игры в домино «Мой любимый город»

Играть можно до четырёх человек (команд). Для всех сдают по 5 карточек, остальные находятся в стороне, чистой стороной вверх (на базаре). Начинает тот игрок, у которого есть дубль Коряжма/ карта города. Если таких карточек нет, то надо добирать из базара. Если же ни у кого из игроков нет карточки, то можно ходить другими карточками-дублями, распределив порядок по считалке

В этом городе живу -

Здесь по улицам хожу.

Про него всем расскажу

И картинки покажу.

Игра заканчивается тогда, когда один из игроков выложит свою последнюю карточку. **Задания в игре можно усложнять вопросами по карточке за дополнительные баллы.** Победителю вручается знак «Эрудит».



Дидактическая игра представляет собой сложное многоплановое педагогическое явление. Неоспорима её роль в ознакомлении с окружающим миром детей младшего школьного возраста.

Ознакомление с окружающим в дидактических играх играет важную роль в умственном развитии ребенка.

Формирование знаний об окружающем мире в процессе дидактической игры возможно в условиях педагогического процесса под руководством взрослого.

Для проведения данной работы необходимо использование различных методов и приемов:

Игровых (сюрпризные моменты, загадки, считалочки, элементы соревнования),

Словесных (беседа для уточнения знаний, объяснение правил, анализ деятельности и другое);

Наглядных (использование игрушек, картин, иллюстраций, предметов природного и бросового материала, показ игровых действий).

Для поддержания интереса и развития познавательной активности необходимо использовать игры различной вариативности.