



# Игровые технологии краеведческого образования детей старшего дошкольного возраста

## Часть 2.

Солнцева Ольга Викторовна  
канд.пед.н., доцент кафедры дошкольной  
педагогики Института детства РГПУ им. А.И.  
Герцена.





«Следует заметить, что в словах **«Я люблю свой край»** нет ничего поверхностного или искусственного. Напротив, они отражают весьма существенные человеческие свойства... «Местные» черты поведения человека есть таинственное отражение того, что запечатлелось в нем в годы его детства».

*Мария Монтессори*

---





# Что обеспечивает понимание образного языка города?

Игровая позиция

- Эстетическое восприятие
- Наглядно-образное мышление и способность к поиску ассоциаций
- Творческое воображение





# Целевые ориентиры технологии краеведческого образования дошкольников

- Развивать у ребенка способность чувствовать красоту города и эмоционально откликаться на неё.
- Создавать условия для проявления познавательной активности: находить ассоциации, связанные с раскрытием символики городского пространства, выдвигать и проверять гипотезы, экспериментировать сравнивать, сопоставлять.
- Способствовать отражению впечатлений о городе в художественно-творческой деятельности – рисовании, придумывании сказок, сочинении загадок о городе.
- Создавать условия для участия ребенка в традициях города, общения с горожанами (ветеранами, представителями разных профессий).





**Сквозные линии содержания  
краеведческого образования  
дошкольников**

Символы города, края

Знаменитые  
соотечественники

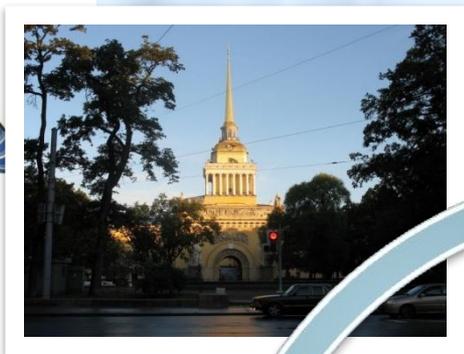
Памятники воинской  
славы

Основной род  
деятельности людей

Памятные даты страны  
и города

Традиции города  
и традиции семьи





Ребенок  
видит  
город

Почему  
город такой  
красивый?

Продуктивная  
деятельность

Город

Познание



# Дидактическая сказка-игра

- Объект внешнего мира предстает в эмоционально-образной форме, персонифицируется.
- **Персонификация** — выражение, дающее представление о каком-либо понятии или явлении путем изображения его в виде живого лица, наделенного свойствами данного понятия
- Прием персонификации соответствует особенностям художественной среды, которая насыщена образами богов и богинь, нимф, муз, олицетворяющих разные силы природы или абстрактные понятия.

# Объекты персонификации

• Архитектурный элемент

• Мифологический образ

• Библейский персонаж

• Историческое лицо



# Дидактическая сказка-игра

- Создается сказочный мир («страна»), в котором «живет» герой и события.
- Ребенок является активным участником дидактической сказки-игры за счет:
  - сопереживания герою,
  - участия в её сочинении,
  - ответов на вопросы воспитателя, инициирующих познавательную активность,
  - выполнения практических и игровых действий.

# Игра-путешествие

- Выстраивание материала вокруг *приключенческого сюжета игры-путешествия* предполагает наличие единого сюжета, в основе которого лежит воображаемое путешествие детей или какого-либо персонажа, преодоление трудностей, встречи с разными героями.
- Для этого **выбирается транспортное средство**, соответствующее логике познания объекта (например, кораблик, на котором можно обойти вокруг Петропавловской крепости, вертолет, на котором можно подняться над Петропавловской крепостью, парусный корабль для морского путешествия и др.).
- Игра-путешествие включает в себя игровые эпизоды: **«отправление в путь, остановки, возвращение домой»**.
- Внутри «путешествия» также могут быть использованы **разные виды деятельности детей** (пластические этюды, исследовательская деятельность детей и др.).

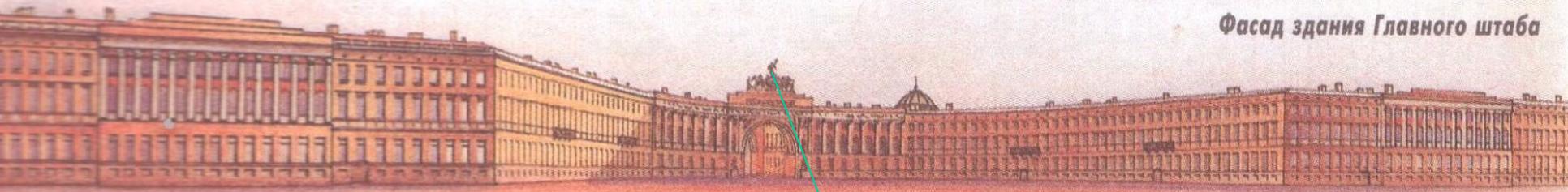
# Структура сказки

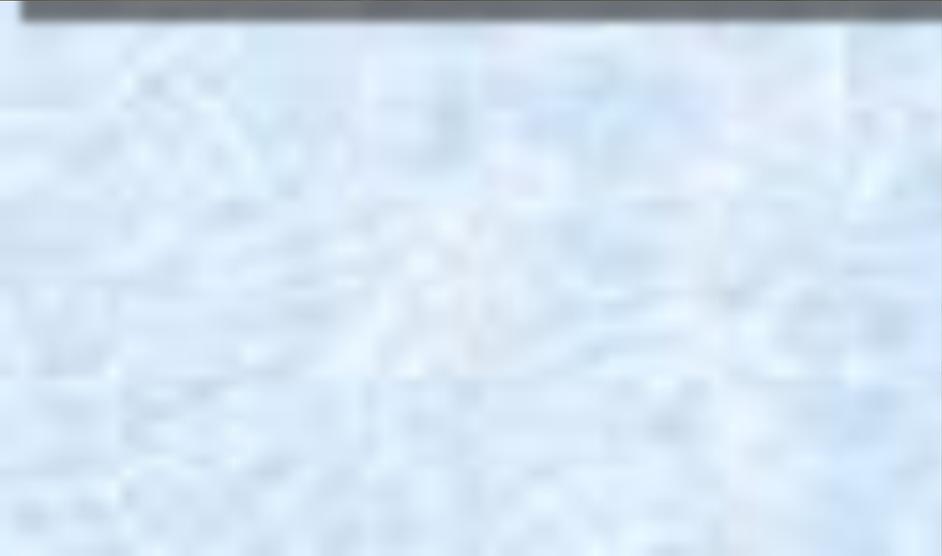
- Зачин – постановка проблемы
- Развитие событий + участие ребенка в разрешении проблемы
- Завершение – разрешение проблемы.

# Разгадывание архитектурных загадок

- Ребенку предлагается детальная фотография (серия фотографий) архитектурного или скульптурного объекта и его аналога в реальном мире.
- В процессе сравнения фотографий выявляется их сходство и различия, делаются предположения о том, чем вызваны отличия.

Фасад здания Главного штаба







# Игры-фантазии

- **Игры-фантазии** направлены на обыгрывание образов, включение их в сказочные контексты.
- Это может быть коллективная или индивидуальная детская деятельность.
- Такая деятельность может сопровождаться рисованием (например, зайца, который жил на Заячьем острове), рассматриванием готового иллюстративного материала.

