МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА НОВОСИБИРСКА "ДЕТСКИЙ САД № 502"

Конспект непосредственно-образовательной деятельности

в старшей группе

дидактической игры

краеведческого направления

игра по «Искитимскому району»

Автор: Горюнова Наталья Александровна

Воспитатель первой квалификационной категории

г. Новосибирск 2023г.

**Игра :**«по Искимскому району»

**Интеграция видов деятельности:** игровая, познавательно – исследовательская деятельность, коммуникативная.

**Участники**: дети от 5 лет и старше, воспитатель

**Образовательная область:** «Познавательное развитие»

**Цель:** формирование у детей дошкольного возраста основ духовно-нравственных и социокультурных ценностей через приобщение к региональному культурно-историческому наследию.

**Задачи:**

* Расширять представления о родном крае;
* Формировать интерес к малой Родине;
* Продолжать знакомить с животными и растениями, обитающими на территории родного края;
* Закрепить знания достопримечательностях Искитимского района;
* Формировать бережное отношение к природе;
* Воспитывать любовь к родному краю.

**Основные достоинства игры:**

«Искитимский район»- многофункциональная игра, которая дает возможность использовать пособие в различных видах игры, методах и формах при работе как индивидуально с ребенком, так и с подгруппой детей.

Карточки можно дополнять по мере прохождения нового материала. Так же можно использовать и в других образовательных областях.

**Планируемый результат:** совершенствовать процессы памяти знать историю города; совершенствовать контекстный диалог, формировать предпосылки монологической речи. Уважать историческое прошлое города, доброжелательно относиться к его достопримечательностям. Бережное отношение к окружающей природе.

**Средства, оборудование, материалы:**

Игровой персонаж: кукла Обинушка.

**Для изготовления данной дидактической игры необходимо:**

-компьютер

- принтер с цветной краской

-ламинатор

- офисная бумага формата а4, листы для ламинирования

- цветной фетр, нитки для вязания, крючок, синтепон и самоклеящиеся липучки

- пластиковый конверт для использованных карточек

-коробка/контейнер для хранения игры

**Дидактический материал:**

* Пластиковые карточки с изображением фрагментов по всем блокам Краеведения
* Поле-4 шт. (определенного цвета)
* Кубик-такого же принципа

**Ход игры:**

**Вариант 1**

Раскладываем 4 сектора поля в одно большое, достаём кубик, карточки и раскладываем их возле своего сектора: желтый сектор-достопримечательности, красный сектор-красная книга (животные, птицы и растения), синий сектор-рыбы, а зеленый сектор-необыкновенные места природы. Воспитатель или ребенок (ведущий) считалочкой выбирает с кого начнется игра. Этот ребенок кидает кубик и какой цвет выпал с того сектора ребенок и берет карточку: например, выпал синий сектор-ребенок берет карточку, рассматривает и говорит, что это рыба ленок. Если ребенок отгадал, то он эту карточку кладет на желтый сектор, а если он затрудняется, то дети ему помогают, задавая наводящие вопросы, пока он не отгадает. Затем ход переходит другому игроку. Если игроку выпал на кубике черный цвет, это дополнительное задание «Собери пазл»- флаг или герб Искитимского района. Игра продолжается пока не закончатся карточки.

**Вариант 2**

**«Лото»**

Игрокам выдается по одному полю определенного цвета. Карточки все перемешивают и складываются в одну стопку. Воспитатель или ребенок (ведущий) берет из стопки карточку и называет что на ней изображено, а игроки должны определится чья это карточка, отгадавший берет эту карточку и кладет себе на поле.

**Вариант 3**

**«Мемо»**

Воспитатель или ребенок (ведущий)делит карточки на 2 стопки в одной цветные карточки, а в другой черно белые. Перемешивает и кладет по середину стола. Ведущий объявляет с какого ребенка начнется игра и что движение будет по часовой стрелке. Это игра по принципу «мемо». Первый игрок вытаскивает карточку с одной стопки и с другой и кладет их на стол, если они совпали, то забирает их к себе и берет еще, а если же нет, то оставляет их на столе и ход переходит другому игроку. Игра продолжается пока карточки не закончатся.

**Технологическая карта образовательной деятельности**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Этап образовательной деятельности | Ход образовательной деятельности | |
| Деятельность педагога | Деятельность детей |
| 1 | ВВОДНАЯ ЧАСТЬ | | |
| Организационный момент | Воспитатель показывает куклу Обинушку | Дети располагаются в группе напротив педагога.  В группе отдельно поставлены детские стулья полукругом |
| Проблемная ситуация *(или мотивация)* и постановка и принятие детьми цели образовательной деятельности | *Выходи скорей, дружок,*  *И вставай со мной в кружок*  *За руки возьмемся,*  *Друг другу улыбнемся*  -Ребята, вы, конечно, узнали нашу Обинушку!  Ей нужна наша помощь- Обинушке подарили новую игру, но она не понимает, как в неё играть.  Вы согласны помочь ей?  Воспитатель предлагает сесть за стол | Дети выполняют просьбу воспитателя  Да!  Дети соглашаются.  Дети выполняют просьбу воспитателя. |
| 2 | ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ | | |
| Проектирование решений проблемной ситуации, актуализация знаний, или начало выполнения действий по задачам образовательной деятельности | -Ребята, давайте откроем коробку и посмотрим, что это за игра-лото  (сверху находиться инструкция по игре, воспитатель зачитывает ее, объясняя, как играть)  У нас есть, 4 поля и кубик определенного цвета, каждый цвет имеет свое значение. Но у кубика, есть 2 стороны черного цвета. Они означают собери пазлы.  -Ребята, как вы думаете, что они могут означать.  -Молодцы!  -Да ребята, эта игра о городе Искитиме:   * достопримечательности, * природа, * красная книга, * вода   -Давайте я буду ведущим в игре.  -Вы согласны?  -Обинушка будет слушать и запоминать.  Воспитатель по считалке выбирает первого ребенка, который будет кидать кубик и начинать игру.  Ребенок кидает кубик и ему выпадает желтый сектор (достопримечательности). Он берет карточку и называет ее и кладет ее на нужный цвет поля. После ход переходит другому игроку и так продолжается по часовой стрелке. | Один ребенок открывает коробку.  Дети внимательно слушают  Дети отвечают: синий-воду; красный-красная книга и тд.  Дети соглашаются  Да  Дети готовы к начать игру |
| Физминутка | Воспитатель предлагает выйти из-за стола  *Мы по городу шагаем*  *То, что видим, называем:*  *Светофоры и машины*  *Ярмарки и магазины*  *Скверы, улицы, мосты*  *И деревья и кусты!*  -Проходим на свои места, садимся. | Дети повторяют за воспитателем  *Шагают по кругу*  *(поворот головы влево, вправо)*  *(загибают пальчики по — одному, начиная с большого)*  *(Потянулись вверх — присели)* |
| «Открытие» детьми новых знаний, способа действий | Игра продолжается.  Если ребенок затрудняется, то дети ему дают подсказку | Ребенок думает и отвечает. |
|  | Самостоятельное применение нового на практике,  либо актуализация уже имеющихся знаний, представлений, (выполнение работы) | Воспитатель выбирает игрока-ведущего.  Игрок-ведущий считалочкой выбирает ребенка с которого начнется игра и наблюдает за ходом игры.  Ребенок кидает кубик и выпадает ему черный сектор.  Ведущий ему напоминает, что это дополнительный сектор-собери пазлы (флаг или герб Искитимского района).  Игра продолжается, пока не закончатся карточки. | Дети внимательно слушают, ведущего и задают уточняющие вопросы.  Угадавший или (собравший пазл) передает кубик следующему игроку. |
| 3 | ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ | | |
| Итог образовательной деятельности. Систематизация знаний. | -Наша игра подошла к концу.  -Ребята в нашей игре «Искитимский район» нет победителей, вы все молодцы, отлично, знаете достопримечательности, природу и тд. Города Искитима.  - Кукла Обинушка: говорит Спасибо большое, ребята! Я поняла правила игры, и она мне очень понравилась! Понравилось ли вам в неё играть? Сегодня вы показали отличные знания, я вами горжусь и думаю, что вы вырастите достойными гражданами своей страны. Спасибо, что помогли мне.  До свидания, ребята. | Слушают. Высказывают собственное отношение, дают оценку происходящему. Соотносят новую информацию с уже имеющимися у них знаниями  Дети отвечают  Дети прощаются с Обинушкой. |
| Рефлексия | Воспитатель спрашивает у детей:  - Что вам больше всего понравилось в сегодняшней игре?  -Почему?  -Что бы вы хотели рассказать сегодня вечером своим родителям о нашей игре? | Дети отвечают |