**Авторская дидактическая игра**

**«Экспедиция по Кузбассу»**

Патриотическое воспитание в современных условиях, становится одним из центральных направлений работы с детьми. В федеральном образовательном стандарте дошкольного образования ставятся цели по патриотическому воспитанию: создание условий для становления основ патриотического сознания детей, возможности позитивной социализации ребенка, его всестороннего личностного, морально-нравственного и познавательного развития, развития инициативы и творческих способностей, на основе соответствующих дошкольному возрасту видов деятельности.

Одним из важнейших средств, связывающих обучение и воспитание с жизнью, является краеведение. Оно позволяет воспитывать патриота и гражданина не на абстрактных идеалах, а на конкретных примерах, приобщать обучающихся к историческому прошлому нашей страны, начиная с малой родины. Краеведение помогает видеть красоту в природе, находить прекрасное в народном творчестве, с чем навсегда свяжутся незабываемые образы родного края. Изучение своего края исключительно, как и в воспитательном, так и в познавательном отношении. В процессе познавательной активности дети получают жизненно необходимые знания. Знакомство с прошлым, настоящим и предполагаемым будущим своей малой родины, особенностями природы, экономических, политических, культурных и других условий способствует формированию у детей гражданского мировоззрения.

В связи с этим остро стоит вопрос недостатка методической литературы по краеведению. Большое значение приобретает поиск инновационных методов и форм обучения, адекватных современным социально-педагогическим реалиям. Появляется необходимость в многофункциональных и универсальных пособиях по ознакомлению дошкольников с родным краем. Только через активное вовлечение обучающихся в поисковую деятельность и сознательное участие в ней, развитие самостоятельности в процессе познания можно достигнуть успехов. В связи с этим мною была разработана авторская дидактическая игра по ознакомлению обучающихся с Кузбасским краем.

**Цель игры:** формирование у детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста целостного представления о Кузбасском крае.

Игра позволяет решать следующие **задачи:**

-создание условий для формирования у детей умений и навыков общения и сотрудничества, формирование умения быть творческими организаторами и дисциплинированными исполнителями;

-закрепление знаний о историко-культурных ценностях и достопримечательностях городов Кузбасса;

-закрепление знаний о быте и традициях коренных жителей Кузбасского региона (шорцы, телеуты, сибирские татары и т.д.);

-воспитание осознанного отношения к значимости родного края в жизни большой страны, роль каждого жителя в жизни своего города, а, значит, и России;

- воспитание уважения к людям трудовых профессий;

-воспитание потребности узнавать о культурных и природных ценностях родного края, беречь и охранять их.

**Содержание игрового комплекта**

-игровое поле;

- игральный кубик

- большой куб с областями познания

- фишки -4 шт.

-комплект игровых заданий «Народы Кузбасса»

- комплект игровых заданий «Профессии Кузбасса»

- комплект игровых заданий «Великие люди Кузбасса»

-комплект игровых заданий «Природа Кузбасса»

-комплект игровых заданий «Города Кузбасса»

-комплект игровых заданий «Достопримечательности Кузбасса»









**Условия игры.**

**Вариант 1.** Участники игры выбирают для себя фишки и устанавливают их на старте. С помощью игрального кубика разыгрывают очередность ходов. После чего по очереди бросают кубик с цифрами и передвигаются по дорожке на выпавшее количество ходов. Если игрок останавливается на черной метке – он должен пропустить ход. При остановке на метках другого цвета необходимо выполнить одно любое задание из игровых комплектов такого же цвета. Выигрывает тот участник, который первым доберется до финиша.

**Вариант 2.** Участники игры выбирают для себя фишки и устанавливают их на старте. С помощью игрального кубика разыгрывают очередность ходов. С помощью большого куба игроки выбирают ту область познания, в которой будут выполнять задания. После чего по очереди бросают кубик с цифрами и передвигаются по дорожке на выпавшее количество ходов. Если игрок останавливается на черной метке – он должен пропустить ход. При остановке на метках другого цвета необходимо выполнить одно задание игрового комплекта из карточки с рамкой такого же цвета. Выигрывает тот участник, который первым доберется до финиша.



Желаем интересного и познавательного путешествия!