

2024 год

МБДОУ «Детский сад № 11 комбинированного вида «Катюша» города Воркуты

# Игровое пособие «Географический маршрут»



**авторы:**

Команда педагогов муниципального ресурсного центра  
по реализации этнокультурного компонента ДО

Федеральные Государственные Образовательные стандарты в дошкольном образовании направлены на создание оптимальных условий для развития детей дошкольного возраста в современных условиях с учетом защиты и развития системой образования региональных культурных традиций и особенностей; сохранения единого образовательного пространства России; физической направленности деятельности региона; обеспечения прав подрастающего поколения на доступное образование; вооружения дошкольников системой знаний о регионе. Обучение с учётом регионального компонента строится на основе преемственности поколений, уникальности природной и культурно-исторической среды и региональной системы образования как важнейшего фактора развития территории.

Для познавательного развития детей в ходе реализации мероприятий по этнокультурному компоненту в нашем дошкольном учреждении используются игровые технологии. Т.к. игровая форма преподнесения учебного материала позволяет:

- ✓ удерживать интерес детей;
- ✓ формирует познавательные действия;
- ✓ развить воображение и творческую активность;
- ✓ способствует формированию первичных представлений о себе, о других людях, объектах окружающего мира, о малой родине и т.д.

В современном обществе дети совершенно не знакомы с инфраструктурой родного города, им становится все тяжелее ориентироваться на улицах даже маленького городка, т.к. многие родители предпочитают автотранспорт пешим прогулкам. Поэтому мы решили создать игровое пособие на основе логоигры «Умная паутинка» и маршрутной игры.

---

**Маршрутная игра – это игра с определенным маршрутом (в зависимости от темы игры), на протяжении которого дети выполняют различные задания и достигают конечной цели.**

---

Уникальность и педагогическая ценность маршрутной игры в работе с дошкольниками заключается в самой форме ее проведения. Поскольку дети самостоятельно передвигаются от маршрута к маршруту и выполняют при этом различные задания, интерес к этой деятельности поддерживается естественным образом за счет детского любопытства. Задания подобраны таким образом, что на каждой станции ребенок может проявить инициативу в той деятельности, в которой чувствует себя наиболее уверенно, и в конце игры достичь вместе со всеми общего результата, испытав при этом положительные эмоции.

Таким образом, меняя тему маршрутной игры в соответствии с актуальным содержанием детской деятельности, педагог может добиться решения любых образовательных и развивающих задач.

**Цель:** обогащение и систематизация знаний детей о родном городе и о гербовой символике населённых пунктов Республики Коми.

**Задачи:**

1. Обогащать знания детей дошкольного возраста о своём родном городе.

2. Знакомство и закрепление гербовой символики населённых пунктов Республики Коми;
3. Развивать кругозор, речь, мышление, мелкую моторику детей, двигательные умения, умение действовать слаженно, согласованно, детскую инициативность и самостоятельность.
4. Продолжать воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, умение бесконфликтно обсуждать задание, договариваться друг с другом; интерес к познанию окружающего мира.
5. Побуждать детей к участию в совместной деятельности с целью достижения общего результата и получения удовлетворения от достигнутых успехов.

**Материал изделия:** шахматная доска/ деревянная основа с липучками для картинного материала и гвоздочками; картинный материал с объектами города Воркуты, с гербовой символикой городов республики Коми с липучками и без липучек (2 набора); автомобиль, самолет, паровоз, кукла мальчика и девочки с прикрепленной нитью для вязания/ резинки; зрительные схемы-опоры.

**Возраст:** 5+

#### **Варианты игры:**

Взрослый предлагает ребёнку «погулять» по улицам города или «отправиться в поездку» по городам Республики Коми. Маршрут, в зависимости от уровня овладения игрой и стоящими задачами перед ребёнком, может выбирать педагог или сам ребёнок. Из множества карточек можно выбрать те, которые будут соответствовать возрасту и уровню развития конкретного ребенка.

1. Ребёнок/ взрослый выбирает любую карточку, называет изображенный на ней социальный объект города. Размещает все на игровом поле. Далее последовательно соединяет эти карточки на игровом поле в паутинку, повторяя объекты еще раз.
2. Игровой вариант со зрительной опорой. Смотрим на карточку - ищем картинку на игровом поле и начинаем плести паутинку, т.е. заданный маршрут.
3. Игровой вариант со зрительной опорой. Ребёнок смотрит на зрительную опору, находит карточки с заданным социальным объектом, размещает на игровом поле. Далее последовательно соединяет эти карточки на игровом поле в паутинку и повторяет объекты еще раз.
4. На игровом поле размещены карточки с социальными объектами города такие же, как на зрительной опоре. Ребёнок запоминает последовательность картинок со зрительной опоры и соединяет их без опоры на карточку.
5. Игровой вариант со слуховой опорой. Инструкцию дает взрослый.
6. Ребенку предлагается проложить маршрут, например, к детской поликлинике. И вспомнить, какие социальные объекты города ему встретятся по дороге/ находятся на улице Ленина? Выкладывает на поле. При повторе маршрута плетёт паутинку, закрепляя объекты.
7. Ребёнку предлагается проехать маршрут по городам Республики Коми, используя символику городов и выбрав себе автотранспорт.

8. Игра «Туристы». Педагог: «Представьте себе, что вы туристы, и вам предстоит пройти/проехать по заданному маршруту/проехать из одного города в другой. Маршрут задавать вам буду я/или «навигатор» (Игровой вариант со зрительной опорой). Но, пройти по маршруту не так просто и не так быстро, как может показаться на первый взгляд, ведь придется вернуться в исходную точку, откуда вы начинали свой путь, т.е распутать «паутину» маршрута».
9. Игра «Почта». Детям раздаются карточки, на которых изображено графическое изображение или название географического объекта. Воспитанники должны выложить маршрут, начиная с первого объекта и не ошибиться адресом.
- 10.Игра «Географическое лото». Педагог читает название объектов. Ребенок должен быстро положить на большую карточку маленькую с условным обозначением этого объекта.
- 11.Игра «Разгадай маршрут». Ребенок выбирает карточку с условными изображениями маршрута (например, фонтан, аист, самолет, паровоз – пл. Ленина, парк Победы, аэропорт, вокзал и т.д.). За определенное время ребенок должен разгадать и выложить маршрут.