

Карта дидактического ресурса

Вид дидактического ресурса Название		Игра-лото «Достопримечательности города Рыбинска»		
Образовательная область ФГОС ДО		Социально-коммуникативное развитие (Раздел: Ребенок в семье и сообществе, патриотическое воспитание)		
Возраст детей		5-6 лет		
Место ресурса в образовательном процессе		На занятии – активизация мыслительной деятельности детей. В самостоятельной игровой деятельности – актуализация знаний детей о достопримечательностях родного города, ввод знаний детей в практическую деятельность.		
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные	
	Расширять представления детей о достопримечательностях родного города: парки и скверы, памятники, музеи, храмы и церкви, спортивные сооружения; совершенствовать умение составлять описательные и повествовательные рассказы о достопримечательностях Рыбинска.	Развивать способность запоминать изображения достопримечательностей и их названия.	Вызывать желание узнать новое о родном городе и его достопримечательностях	
Организационная структура				
Длительность (общая, ИКТ)				
Материал, оборудование		- 18 больших карт, размером 18*27 см, на каждую тему по 3 карты с изображением 6 достопримечательностей; - по каждой теме 9 маленьких игровых карточек размером 9*9см. Всего 54 маленьких карточек. - фишки, эмблемы «Знаток родного города»		
Программное обеспечение (ИКТ)				
Количество участников		2-6 в зависимости от варианта		
Форма организации деятельности детей		Индивидуальная, подгрупповая в зависимости от варианта игры		
Варианты использования		<p>1) «Узнай и назови» В игре используются только маленькие карточки. Вначале можно использовать карточки одной темы, а затем их количество увеличивать. Ход игры: Ведущий достает маленькую карточку и показывает ее изображением всем игрокам, те игроки, которые узнали достопримечательность, называют ее по очереди («Это памятник Ф.Ф. Ушакову»). При верном назывании, игрок получает карточку, а игрок давший неверный ответ – пропускает ход. Если никто из игроков не дал верного названия достопримечательности, то его дает ведущий игрок и убирает карточку в конец колоды. Выигрывает тот игрок, у которого оказалось больше всех карточек. Можно играть без ведущего, для этого карточки нужно выложить в центр стола изображением вниз. Каждый игрок берет любую карточку, смотрит на изображение и называет ее, если название верное – забирает карточку себе, если неверное – кладет карточку в центр стола. Выигрывает тот игрок, у которого оказалось больше всех карточек.</p> <p>2) «Найди такую же» В игре используются большие и маленькие карты. Вначале игрок может использовать одну большую карточку, затем увеличивать их количество. Один игрок может собрать у себя все карты по одной теме или по 2–3 карты по разным темам. Ход игры: У ведущего маленькие карточки, у игроков – большие. Ведущий достает маленькую карточку и показывает ее игрокам. Те игроки, у которых есть это изображение на большой карте, называют достопримечательность полным ответом. Назвавший первым получает карточку, а остальные игроки получают фишки. Игрок, не увидевший у себя изображения данной достопримечательности, не получает ничего. Выигрывает тот, кто первым закроет на большой карте все изображения.</p> <p>3) «Вспомни и найди» В игре используются большие и маленькие карты. В начале можно использовать карточки одной темы, а затем их количество увеличивать. Ход игры: Ведущий игрок достает карточку, не показывая изображение игрокам, а лишь называя наименование достопримечательности. Игроки ищут по названию изображение достопримечательности на своих больших карточках. Нашедший изображение игрок, показывает изображение на большой карте, если оно соответствует изображению на маленькой карточке ведущего, то игрок закрывает ячейку с этим изображением на большой карточке. Игроки, у которых тоже есть ячейка с этой достопримечательностью, закрывают ее фишкой. Игроки, не нашедшие этого изображения на своих картах, ничего не получают. Выигрывает тот, кто первым закроет все изображения на большой карте.</p> <p>4) «Найди и опиши» Количество игроков – от 2 до 4. В игре используются только маленькие карточки. В начале можно использовать карточки одной темы, а затем их количество увеличивать.</p>		

	<p>Ход игры: Карточки лежат изображением вниз. Игроки по очереди берут карточку и называют достопримечательность, затем составляют о ней небольшой описательный рассказ (3–5 предложений). Если игрок правильно назвал достопримечательность и сумел составить рассказ, то оставляет карточку у себя, а если название неверное или не составил рассказ, то кладет карточку обратно. Выигрывает тот, кто собрал больше всего карточек. При появлении сложностей по составлению описательного или повествовательного рассказа, ведущий игрок вправе задавать наводящие вопросы отвечающему: «Из чего сделана скульптура? Где она стоит? Какого цвета? Что она делает?» и т.п. 5) «Сундучок» Количество игроков – от 2 до 6, при этом желательно, чтобы количество участников соответствовало числу используемых в игре тем. Игра происходит с маленькими карточками. Маленькие карточки перемешиваются и раздаются всем по определенному количеству в зависимости от количества тем, важно чтобы половина карточек осталась в центре (например, играет 3 человека и 3 темы, каждому игроку раздается по три карточки, остальные карточки остаются в центре изображением вниз, в качестве «базара». Задача – собрать все карточки по определенной теме. Для этого нужно обмениваться карточками с другими игроками. Первый ход принадлежит игроку слева от раздающего. Игрок первым спрашивает у соперника карту, которая ему нужна, следующим образом: «Меняю парк на скульптуру». Если игрок согласен на обмен, то они меняются. Если не согласен, то игрок, который предложил обмен, берет карточку из базара (любую) и оставляет ее у себя, а ход переходит следующему игроку. Выигрывает тот, кто быстрее соберет карточки одной темы. После этого нужно назвать все собранные достопримечательности.</p>
<p>Функции и основные виды деятельности педагога (руководство):</p>	<p>Подготовка к игре – знакомство с игровыми карточками. На первом этапе важно познакомить детей с правилами и материалами игры. Взрослый должен вместе с детьми рассмотреть маленькие карточки: назвать их, обсудить особенности каждой достопримечательности, составить небольшие описательные и повествовательные рассказы о каждой достопримечательности (Кто там был? Что понравилось?). После этого нужно карточки разложить по темам (сгруппировать) и перечислить их: парки и скверы, памятники, скульптуры, музеи, храмы и церкви, спортивные сооружения. Начинать рассматривать карточки лучше всего с простых – музеи, памятники, скульптуры, а затем темы посложнее – парки и скверы, спортивные сооружения, храмы и церкви. Происходить это может в игровой деятельности. Например, взрослый берет карточку из определенной темы (памятник маршалу Коневу) и показывает детям, спрашивает: «Что это такое?», если достопримечательность не называется или названа неправильно, то педагог дает правильный ответ. Затем просит детей описать детали изображения, цвет, форму, особенности достопримечательности, можно спросить: «Видели ли вы эту достопримечательность, если да, то где? Чем он вам понравился? Из чего сделан? Кто автор?» и т. д. Если дети знакомятся с игрой впервые, то не следует сразу брать все темы, можно рассматривать по 1–2 темы за одно занятие (игру). Мотивация: Ребята, Знайка хочет проверить, хорошо ли вы знаете свой город. Он приготовил для вас картинки. Постановка задачи: инструкция для детей в зависимости от варианта использования Ход: роль педагога, руководство – см. варианты использования</p>
<p>Подведение итогов</p>	<p>Воспитатель: -Ребята, вы МОЛОДЦЫ! - Поблагодарите друг друга за совместную игру. Пожмите каждому руку и скажите: «Мне было приятно с тобой играть» - Вы сегодня очень точно, активно отвечали на вопросы, вы знаете и любите город, в котором живём. Я хочу вручить всем игрокам призы. Детям вручаются эмблема «Знаток родного города»</p>