(1)

(2) На нас, педагогов – дошкольников, возложена великая миссия – воспитать подрастающее поколение патриотами своей Родины, научить их любить свою страну и гордится ею. (3)Любовь к Отчизне начинается с любви к своей малой родине - месту, где родился человек. (4) Знакомясь с родным городом, его достопримечательностями, ребенок учится осознавать себя живущим в определенный временной период и в то же время приобщаться к богатством национальной и мировой культуры.

(5) В нашем детском саду реализуется программа «Город, в котором я живу», разработанная авторским коллективом педагогов нашего ДОУ. (6) Программа направлена на реализацию национально - культурного компонента основной общеобразовательной программы дошкольного учреждения. (7) Важное место в ряду методов и приемов, направленных на реализацию содержания программы занимает игра и прежде всего дидактическая игра, которая представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление. (8) Она является игровым методом обучения для детей дошкольного возраста, формой обучения, самостоятельной игровой деятельностью и средством разностороннего воспитания личности ребенка одновременно.

Творческой группой педагогов ДОУ разработана картотека авторских дидактических игр, которые в соответствии с общепринятой классификацией

делятся на предметные, настольно -печатные, словесные. (9) Все их объединяет одно: играя дети незаметно для себя для себя, закрепляют имеющиеся и приобретают новые знания о родном городе, учатся осуществлять поисковые действия, мыслить и творить, а самое главное игры позволяют педагогу повысить личностную значимость и привлекательность для дошкольников предлагаемого им краеведческого материала.

**(10)Словесные игры** построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся использовать приобретенные ранее знания о городе в новых связях, в новых обстоятельствах.

Например:

*Игра «Узнай описанию»* - предлагаем детям послушать короткие рассказы о достопримечательностях города, отгадать и назвать их.,

*«Знатоки города»* - по фрагменту открытки, фотографии узнать памятник и рассказать о нем.

*«Письмо другу»* - дети составляют рассказ о городе детям из другого города; «Кто подберет больше слов» - воспитатель называет существительное - дети подбирают подходящие по смыслу определения – прилагательные (например, Братск - красивый, большой, уютный, любимый);

*«Продолжи»* - воспитатель начинает фразу, дети заканчивают, н-р, Наш город называется…Жителей нашего города называют …;

*«Так бывает» -* Педагог называет словосочетание, ребенок раскрывает его значение. Например: Холодный Братск (город зимой), веселый Братск (город в праздник), мокрый Братск ( город во время дождя);

*«Все ли верно, докажи»* - послушать высказывание и определить, верно ли оно, привести аргументы в пользу своего утверждения. Город Братск больше, чем город Москва; На алюминиевом заводе делают летучий металл;

*«Ассоциации»* - Игра проводится по типу социо игры с волшебной палочкой. Дети предают палочку по кругу и называют слова -ассоциации к заданному слову (Н-р, алюминий, самолет, аэропорт, проволока, рабочий, металл и т. п.)

*«Ассоциативнвная цепочка»* - усложненный вариант игры «Ассоциации». Передавая палочку, дети придумывают ассоциацию к предыдущему слову. Главное, что бы все называемые слова каким - либо образом связывались со словом «Братск» (н-р, Братск- улица - фонарь - ГЭС-ангара - речной порт - троллейбусное депо - провода - фонарь - витрина - магазин и т.п.)

**(11) Настольно-печатные игры** разнообразны по видам: парные картинки, различные виды лото, домино. При их использовании решаются различные развивающие задачи. Так, например, в игре, основанной на подборе картинок по парам дети объединяют картинки не только по внешним признакам, но и по смыслу. При подборе картинок по общему признаку дети учатся обобщать, устанавливать связи между предметами, классифицировать.

Составление разрезных картинок направлено на развитие у детей логического мышления, умения из отдельных частей составлять целый объект. Описание, рассказ по картинке с показом действий, движений направлено на развитие речи, воображения, творчества.

Примеры игр:

**(12)Дидактические игры с картой - схемой ближайшего окружения.**

Варианты заданий:

- «Где эта улица, где этот дом» - Ведущий предлагает отметить фишкой какое-либо место на плане (Положи фишку на «магазин»).

- Угадай, что я загадала. Ведущий отмечает фишкой какой – либо объект на плане, а дети называют его.

- «Украсим улицу цветами». Ведущий предлагает «Посади цветы у музея» (больницы, школы и т.д.).

- Незнайка приехал в гости к нам в город, но не знает, как найти магазин (где у нас находится аптека и т.п.), помоги ему найти дорогу.

- Нарисуй свой путь от дома до детского сада.

- Братские загадки. Педагог загадывает загадку о каком-нибудь месте в городе, дети отгадывают и находят это место на карте-схеме города.

- определение места дома, по указанному адресу.

**(13) Дидактические игры «Разрезные картинки»**

- Педагог демонстрирует картинки с изображением разных объектов города, разбитых на части, предлагает детям воссоздать изображения.

- «Угадай чей герб» - детям предлагается собрать разрезанные на части гербы Братска, Иркутска, Москвы, России и назвать где чей герб;

Выполняя задание с разрезными картинками дети могут работать как индивидуально так и в компаниях, каждый со своим комплектом, либо все детали перемешиваются и дети должны выбрать из общей массы заданные детали по образцу или слову воспитателя. Кроме того разрезные картинки можно использовать для объединения детей в компании. Каждый ребенок берет по одной части. Все, у кого детали являются частью единого целого, становятся одной компанией и далее выполняют другие задания.

**(14) Дидактические игры с наглядным материалом на классификацию, сравнение, обобщение, сериацию.**

*«Что сначала, что потом»* 1-вариант - предлагаем детям разложить иллюстрации по порядку: что было сначала и что потом. (Бурятское стойбище, Братский острог и т.п.). 2 вариант: Воспитатель сам раскладывает иллюстрации, намеренно допуская ошибку. Затем предлагает детям найти ошибку и исправить её.

*«Предприятия нашего города»* - детям предлагаются карты с фотографиями предприятий города и маленькие карточки с изображением их продукции. Участники должны отгадать, какое предприятие города производит продукцию, изображенную на карточке. Выигрывает тот, кто первый закроет карточками поле.

*«Найди отличия»* Воспитатель предлагает сравнить жителей старого (на примере Ангарской деревни) и современного города: как выглядели и одевались; как и где работали мужчины; как и где работали женщины; во что играли дети; старинные улицы и современные и др.

*«Что напутал художник»* На предложенных карточках имеется ошибка в изображении зданий, задача ребенка найти ее и аргументировать свой ответ.

*«Разложи предметы по домам»* Детям предлагается разложить отдельные карточки, на то поле, которому они соответствуют. Например в кукольный театр те предметы, которые необходимы в театре. Для проверки можно предложить детям перевернуть карточки изнаночной стороной, если карточки одного цвета, то задание выполнено верно.

*«Чем похожи, чем отличаются»* - детям предлагается сравнивать между собой попарно изображенные здания (разное количество этажей, разное назначение, разный материал).

**-** *«Почини здание»* - Детям предлагаются карточки, где недостает части здания и карточки с недостающими элементами, задача подобрать нужную часть.

**-** *«Ассоциации»* Картинки с изображением людей разных профессий, фотографии учреждений и предприятий нашего города, на которых работают наши горожане. Детям предлагается соотнести эти картинки друг с другом и объяснить свой выбор.

**-** *«Подзорная труба»*- Детям предлагается иллюстрация с изображением городского объекта. Ведущий прикрывает картинку листом с круглым отверстием и кладет ее перед играющими. Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают ее одновременно, но каждый водит лист в течение минуты. Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь рассказал, что изображено на картинке, остальные исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается, и ведущий объявляет победителя, который рассказал наиболее правильно и подробно. Он и сменяет ведущего. Как усложнение: сначала отверстие большего размера, далее размер уменьшается.

*«Контуры и тени».* Детям предлагается подобрать карточки к изображениям архитектуры и скульптуры (с одной стороны тень сооружения, а с другой стороны - его контурное изображение).

(15) Особое место в ряду дидактических игр, знакомящих детей с родным городом занимают сюжетно -дидактические **игры - путешествия.** Они отражает реальные факты и события через необычное: простое - через загадочное, сложное - через преодолимое, необходимое - через интересное Они призваны усилить впечатление, придать познавательно ого содержания, сказочной необычности, обратить внимание детей на то, что существует рядом, но они этого не замечают. Это может быть путешествие в намеченное место, преодоления пространства и времени, путешествие мысли, воображения. Они позволяют объединить в игровом модуле множество разнообразных игровых дидактических приемов, решить множество познавательных задач, вызвать у детей неподдельный интерес к происходящему. (16) Для этих игр мы используем прием моделирования игровых ситуаций из книги А. И. Бурениной «Театр Всевозможного». Перед каждым путешествием мы составляем с детьми модель, которая включает в себя следующие компоненты:

• цель — зачем организовано путешествие (например, что-то достать, кому-то помочь, что-то узнать и т. д.);

• маршрут - куда пойдем или поедем;

• транспортные средства;

• попутчиков;

• (что с собой нужно взять для достижения цели) и др.;

• непредвиденные обстоятельства;

• выход из ситуации и завершение путешествия.

Например, Игра - Путешествие «По Ангаре»

Цель: Пройти путь Ангары от Байкала к Енисею;

Маршрут - добраться от Братска до Байкала, найти Шаман - камень, пройти путь от Байкала до Енисея с учетом того, что на реке построены гидроэлектростанции;

Транспортные средства подбираются в зависимости от маршрута (автобус, корабль на воздушной подушке, парусник и т. д.);

Попутчиков, н-р, ученый - ихтеолог, исследующий рыб, обитающих в Ангаре;

Непредвиденные ситуации: шторм на Братском море, сети браконьеров и т. п.

Выход из ситуации, завершение путешествия - возвращение домой на самолете.

Таким образом, используя огромный воспитательно-образовательный потенциал дидактической игры, педагог может решать самые разнообразные задачи воспитания, обучения и развития детей, добиваясь высокой эффективности их реализации. Руководство дидактическими играми в старшем дошкольном возрасте требует от педагога большой, продуманной работы в процессе их подготовки и проведения.

(17) **При проведении дидактических игр в работе с детьми старшего дошкольного возраста** **воспитателю необходимо соблюдать следующие условия:**

• четко, эмоционально и выразительно разъяснять детям задачу и правила игры;

• занимать в игре позицию равноправного партнера, сопереживать играющим, живо и эмоционально реагировать на ход игры, поддерживать интерес к действиям каждого ребенка;

• вводить в игру элементы соревнования, веселой состязательности команд, поощрять болельщиков, которые эмоционально поддерживают играющих;

• давать возможность каждому ребенку быть в роли, как участника, так и ведущего игры;

• обеспечивать постоянную смену игровых ролей;

• варьировать задания и правила игры, развивая способность произвольно перестраивать свое поведение в соответствии с изменением игрового содержания;

• осуществлять индивидуально-дифференцированный подход к детям через вариативность игровых заданий и правил;

• средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач;

• используемая в дидактической игре наглядность должна быть доступной и ёмкой.

(18) Подводя итог выступлению, хочется подчеркнуть, что воспитание любви к своей Родине, своему городу – это многотрудный, долговременный, ювелирный процесс, он должен осуществляться ненавязчиво и постоянно, с самого раннего детства. (19) И именно игра поможет сделать так, что бы впечатления детства у наших воспитанников стали истоками любви к родному городу и к людям, живущим в нем, истоками патриотических чувств.