

## **Методическая разработка**

### **Развивающая дидактическая игра «Путешествие по родному краю. Геральдика»**

Автор: Новикова Татьяна Ивановна, педагог дополнительного образования, учитель русского языка и литературы.

Образовательное учреждение: Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Хабаровский краевой центр внешкольной работы «Созвездие».

Название дидактической игры: «Развивающая дидактическая игра «Путешествие по родному краю. Геральдика».

Предмет/ внеклассное мероприятие: краеведение.

Возрастная группа: 10-14 лет.

Цели и задачи игры

Цель: изучение геральдики городов и муниципальных районов Хабаровского края.

Задачи:

- формировать познавательный интерес подростков к изучению геральдики, истории родного края;

- развивать визуальную память, мыслительную деятельность, информационно-коммуникативные компетенции обучающихся;

- способствовать воспитанию патриотического чувства, любви к «малой родине».

Используемое оборудование: карточки для игры с цветным изображением гербов, карта Хабаровского края, цветные изображения гербов городов и районов с описанием и сведениями об истории муниципальных образований (бумажный вариант, слайдовая презентация), источники информации (книги, справочная литература, энциклопедии, сборники, буклеты и др.). Приложение 1. Приложение 2.

#### **Методические рекомендации по реализации игры**

Развивающая дидактическая игра в стиле «МЕМО» «Путешествие по родному краю. Геральдика» позволяет познакомить обучающихся с гербами и флагами городов, районов и населённых пунктов Хабаровского края. Обучающиеся также смогут увидеть их место на карте края, узнать исторические сведения и другую интересную информацию.

Настольная игра в стиле «МЕМО», в основе которой лежит поиск парных картинок, тренирует память, развивает пространственное мышление и внимание, быструю реакцию, познавательную активность, способность к коммуникации. В учреждении дополнительного образования, в условиях временного детского коллектива, подобная игра поможет участникам группы быстрее узнать друг друга, научиться общаться, понимать, взаимодействовать, стать командой. В этих учреждениях игра способствует сближению детей, раскрытию их внутреннего мира, приобщению к знаниям не только через разум, но и через чувства, эмоции. Участие в игре воспитывает умение управлять своим поведением, подчиняться требованиям коллектива. Это способствует успешной социализации подростков. Игра предоставляет также хорошую возможность полезного и приятного проведения досуга.

При подготовке игры использованы материалы справочников и путеводителей по истории края, интернет-ресурсов, в том числе сайта Геральдика.ру (<http://geraldika.ru>). Такая игра не требует больших материальных и временных затрат, у неё несложные правила. Продолжительность партии составляет 15-20 минут. В игре могут принять участие все желающие. Игра развивает познавательный интерес: открыв парные карточки, участник игры захочет узнать больше информации по изображённым гербам и флагам. Для этого надо полистать справочники, энциклопедии, обратиться к буклетам и

к другим источникам информации. Развивается одно из универсальных умений – работать с информацией.

Для повышения интереса подростков к изучению родного края можно перед началом игры обговорить дополнительные «бонусы»: если участник сможет самостоятельно рассказать по карточке, он получает призовой балл или право внеочередного хода. Если он ориентируется по карте и может обозначить карточкой местоположение района или города, населенного пункта, тоже получает дополнительный балл. Для детей постарше можно предложить поработать с информацией: найти в справочниках, энциклопедиях, буклетах, расположенных на месте проведения игры, дополнительный материал по карточкам и рассказать всей группе. Это могут быть сведения об истории образования городов и районов и о происхождении названий, о достопримечательностях, о выдающихся людях края - первооткрывателях, путешественниках, исследователях, писателях. Участники могут воспользоваться также интернет-ресурсами при работе с информацией. Важно определить время для такой работы и условия начисления дополнительных очков: насколько интересен материал, какова форма его презентации, сколько времени потребовалось на подготовку – всё зависит от организаторов, цели игры, возраста участников. До начала игры организатору (педагогу) необходимо рассказать о геральдике. Можно поручить кому-то из участников подготовить такую информацию и сделать сообщение для всех.

## **Содержание игры**

### **1.Подготовительный этап.**

Подготовка материалов, оборудования для проведения игры. Определение группы участников, их мотивация. Ознакомление с правилами игры.

### **2. Проведение игры.**

Игру можно провести с использованием разных вариантов правил. Количество карточек в наборе зависит от темы игры, замысла организаторов, количества и возраста участников, времени на проведение игры. В наборе может быть и 30-60 карточек и больше, главное, по две штуки с одним и тем же рисунком. Нужно разложить карточки «рубашкой» вверх на столе, а затем переворачивать по две. Если они совпадают – игрок забирает их и получает ещё ход. Если нет – ход переходит к другому игроку. Задача – набрать как можно больше карточек.

2.1. Классический вариант. Карточки выкладываются на стол картинками вниз. Участники ходят по очереди. Каждый переворачивает любые 2 карточки, стараясь найти пару. Если изображения совпали, игрок забирает пару себе. Теперь он имеет право делать ходы, пока ему не попадутся разные картинки. В этом случае ход переходит к следующему игроку.

2.2. «Домик». Все карточки делятся поровну таким образом, чтобы в каждой стопке они были разными. Одна половина – «домик» – кладется отдельно. Рядом картинками вниз выкладывается «земля» – 5 рядов по 5 карточек. Первый игрок переворачивает сначала одну карточку из домика, а затем одну из земли. Если ему повезло найти пару, то он

забирает её себе и продолжает игру, переворачивая следующую карточку из «домика». Но если картинка на «земле» оказалась другой, она переворачивается обратно, и ход переходит к следующему участнику. Так игроки по очереди переворачивают по одной карточке «земли», пока кто-то не найдет пару с картой «домика». Игра заканчивается, когда весь «домик» будет разобран.

2.3.«Ловкие пальчики». Все карточки высыпаются на стол кучей в совершенно произвольном порядке: одни могут быть перевернуты, другие лежать картинками вниз. Все игроки одновременно начинают искать парные картинки. Главное – скорость и внимание. Перевернутые изображения можно открывать в любой момент (и даже возвращать их в прежнее положение, чтобы усложнить задачу соперникам). Важное условие: брать парные карточки можно только одновременно, а не одну за другой. Если два игрока вместе взяли карточки из одной пары (один первую, другой вторую), то эта пара выбывает из игры. А если игрок по ошибке взял непарные картинки, он должен вернуть в коробку одну из своих выигранных пар.

2.4. «Найди!». Каждый участник переворачивает только по одной карточке. Как только на столе появится пара, самый внимательный игрок должен как можно быстрее закрыть рукой ту из двух карточек, которая была открыта первой, и сказать «Нашёл (нашла)!» После этого он забирает пару себе. Но если игрок закрыл рукой не ту карточку, то он должен вернуть в коробку одну из своих выигранных пар (если, конечно, они у него уже есть).

### 3. Подведение итогов. Поощрение победителей.

Как только все карточки будут разобраны, игра заканчивается, участники подсчитывают количество собранных карточек. Побеждает тот, кто собрал больше всех карточек и получил наибольшее количество очков.

### **Список литературы и интернет-ресурсов**

1. Данчук, И. И. Актуальность современного дополнительного образования в развитии творчества детей / И. И. Данчук // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. — 2014. — № 01 (60).
2. Ермолаева, М. Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие / М. Г. Ермолаева. — 2-е изд., доп. — СПб.: СПб АППО, 2005.
3. Кавтарадзе, Д. Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения / Д. Н. Кавтарадзе. — 2-е изд. — М.: Просвещение, 2009.
4. Лисенкова, С. Н. Краеведческая квест-игра: обучение и развлечение // Кон-цепт. – 2015. – Спецвыпуск № 20. – ART 75321. – 0,4 п. л. – URL: <http://e-koncept.ru/2015/75321.htm>. – Гос. рег. Эл № ФС 77-49965. – ISSN 2304-120X.
5. Сайты: Геральдика.ру (<http://geraldika.ru>); <http://geraldika.ru/symbols/471>.
7. <http://www.toybytoy.com/boardgame/Memo>
8. <http://life-games.net/index/memo/0-302>.

