

Цель : формирование первичных представлений о малой родине.

Задачи: развивать интерес к родному городу; знакомить с достопримечательностями города, с ближайшим окружением (основными объектами городской инфраструктуры); воспитывать патриотические чувства.

ЛЭТБУК «САРАТОВ»

Коншенко Марина Сергеевна

старший воспитатель

МДОУ «Детский сад № 153»

Ленинского района г.Саратова





Лэпбук – современная форма организации образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста для развития познавательной активности и развития самостоятельности; это игра, творчество, познание и исследование нового, повторение и закрепление изученного, систематизация знаний и просто интересный вид совместной деятельности взрослого и ребенка. Лэпбук помогает быстро и эффективно усвоить новую информацию и закрепить изученное в занимательно-игровой форме.

Лэпбук используется при реализации образовательных областей, предусмотренных основной образовательной программой дошкольного образования МДОУ «Детский сад № 153», обеспечивая их интеграцию.



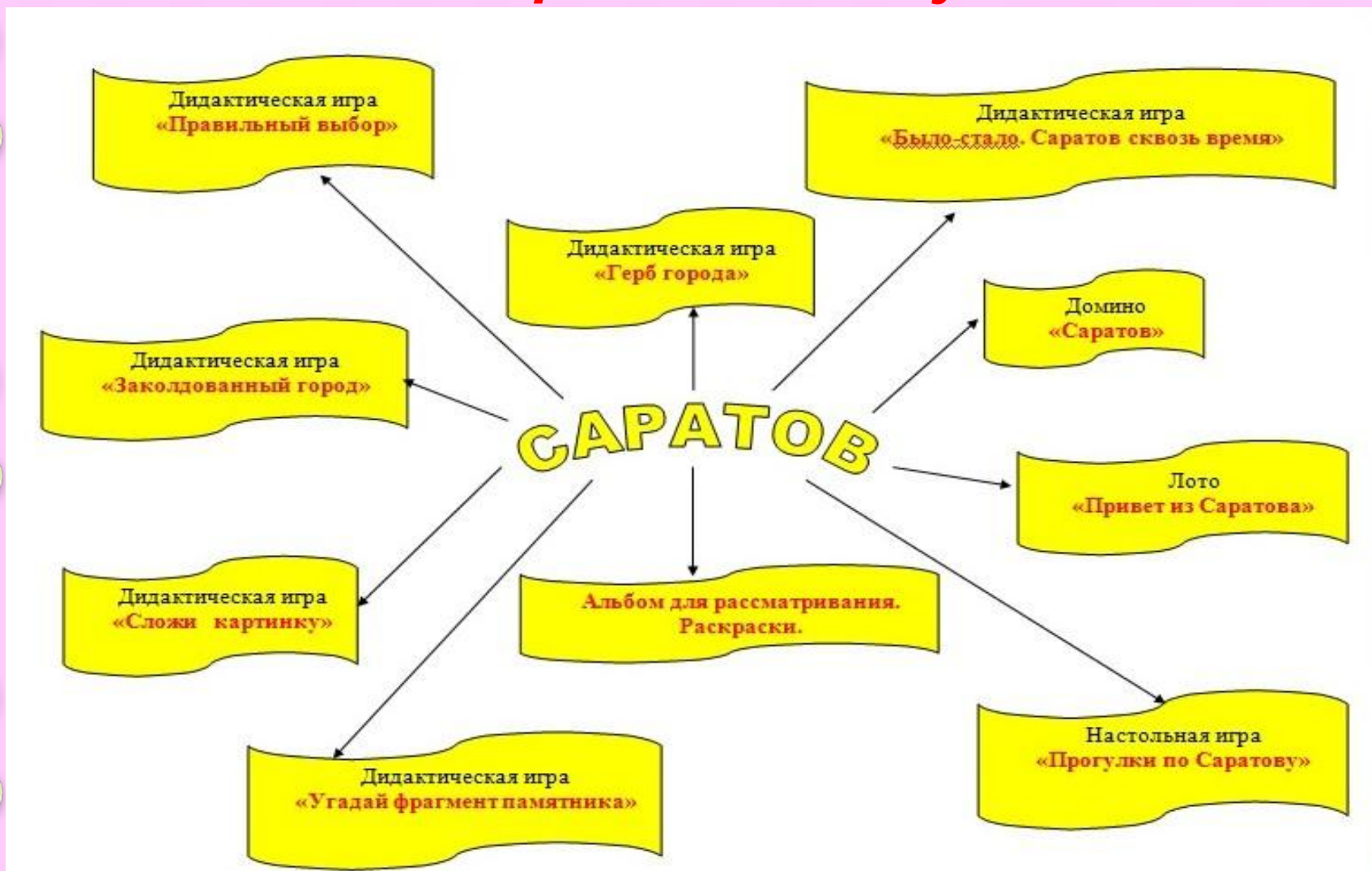


В Лэпбуке много необходимой систематизированной информации, в том числе, иллюстративной, для изучения и закрепления знаний у детей по теме «Родной город».

Лэпбук предназначен для индивидуальных занятий с детьми дошкольного возраста и занятий группами, используется в самостоятельной деятельности детей.



Содержание Лэпбука



1 страница - дидактические игры
«Правильный выбор» и
«Было-стало. Саратов сквозь время»



«Правильный выбор»

Цель: знакомить с достопримечательностями города, развивать интерес к родному краю, умение правильно классифицировать по назначению: театры, вокзалы, парки отдыха, памятники, площади, фонтаны и т.п.

Ребенку необходимо выбрать из карточек слева схему любой достопримечательности (например, «Где звучит музыка») и к ней подобрать три подходящих картинки (рассказать о каждом здании: как называется, где расположен, интересные факты) Далее педагог усложняет задание: «путает» изображения, выбирая одно, неподходящее к схематичному рисунку, и просит найти «лишнее», и объяснить «почему?»



Дидактическая игра «Было-стало. Саратов сквозь время»

Цель: формировать умение различать достопримечательности по внешнему виду; закрепить у детей названия достопримечательностей и их местоположение; уточнить представления детей о достопримечательностях города

Материалы: 10 картинок (5 пар), на которых изображены различные достопримечательности Саратова, относящиеся к разным временным отрезкам истории города.

Ход игры: 1-й вариант – «Рассматривание картинок»

Воспитатель раздает детям картинки и организует рассматривание их, обращая внимание на название

достопримечательности, характерные особенности, на ближайшее окружение (здания, деревья, одежду людей, транспорт и т.п.)



2-й вариант «Найди пару»

Один набор раздается играющим, другой остается у ведущего. Ведущий показывает по очереди картинки и называет изображенную на картинке достопримечательность Саратова. Спрашивает: «У кого такая же?». Каждый получающий картинку должен назвать изображенную на ней достопримечательность.

3-й вариант - «Расскажи про свою картинку»

Дети по предложению ведущего описывают свою картинку, обращая внимание на характерные особенности, на ближайшее окружение (здания, деревья, одежду людей, транспорт и т.п.)

4-й вариант «Загадки»

Один набор картинок раздается играющим, другой остается у ведущего. Ведущий описывает изображение на картинке, не показывая его. Играющие должны по описанию угадать, о чем идет речь, и назвать достопримечательность.



Вкладыш «Альбом для рассматривания»



Вкладыш «Раскрась любимый город»



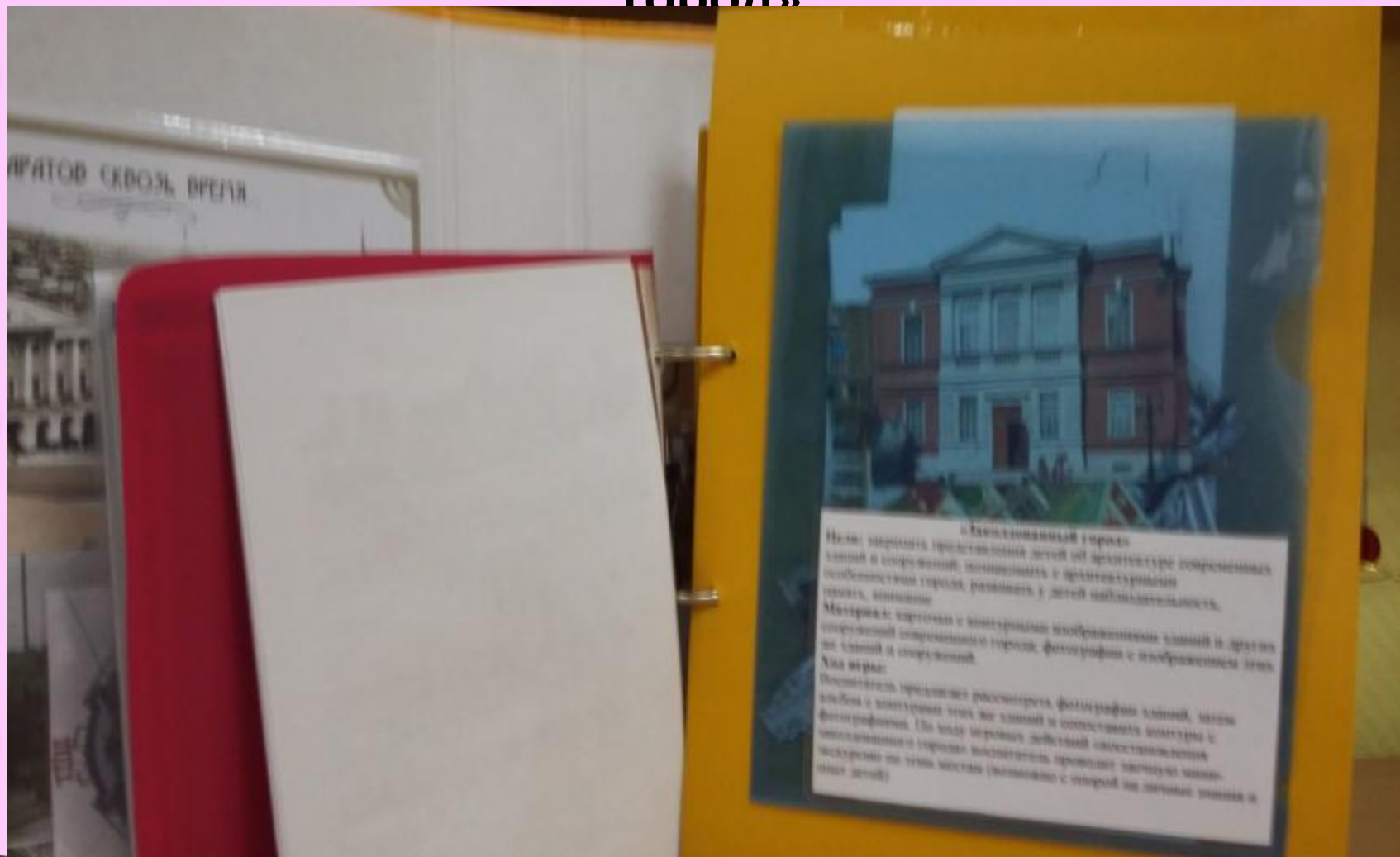
- Дети выбирают одну раскраску, подбирают к ней соответствующую картинку из альбома «Саратов» и рассказывают, что на ней нарисовано.
- Затем раскрашивают либо по образцу, либо по памяти.



«Раскрась любимый город»



2 страница - дидактическая игра «Заколдованный город»



Цели: закрепить представления детей об архитектуре современных зданий и сооружений; познакомить с архитектурными особенностями города; развивать у детей наблюдательность, память, внимание.

Материал: карточки с контурными изображениями зданий и других сооружений современного города; фотографии с изображением этих же зданий и сооружений.

Ход игры:

Воспитатель предлагает рассмотреть фотографии зданий, затем карточки с контурами этих же зданий и сопоставить контуры с фотографиями. По ходу игровых действий «восстановления заколдованного города» воспитатель проводит заочную мини-экскурсию по этим местам (возможно с опорой на личные знания и опыт детей).



«Заколдованный город»



«Расколдовываем...»



3 страница- дидактическая игра «Герб города».
4 страница - лото «Привет из Саратова».



Цель: закрепить представления детей о гербе родного города.

Материал: шаблон-образец с изображением герба города; контурный шаблон этого же герба; «мозаика» герба города в разобранном варианте.

Ход игры: Детям предлагается рассмотреть герб города и отметить отличительные особенности.

1. Дети по контурному шаблону при помощи шаблона-образца собирают из мозаики герб города.
2. Дети собирают герб без помощи шаблона-образца, опираясь на память.
3. Детям предлагается собрать герб города из отдельных деталей при помощи шаблонов-накладок.





«Привет из Саратова»



Цель: закрепить представления детей о достопримечательностях г. Саратова

Материалы: игровые поля (7 штук) с изображениями видов Саратова, карточки с теми же изображениями.

Ход игры:

В игре принимают участие от 2 до 7 детей. Игровые поля раздаются поровну между участниками. Маленькие карточки выкладываются изображением вверх и перемешиваются. Ведущий берет одну из карточек, показывает ее детям и говорит, что на ней изображено.

Играющие должны посмотреть на свои игровые поля. Тот, кто находит у себя соответствующее изображение, берет карточку себе и накрывает соответствующее изображение на игровом поле. Побеждает тот, кто первым закроет все изображения у себя на игровых полях.



5 страница - домино «Саратов»

6 страница - дидактическая игра «Сложи»



Домино «Саратов»

Цели: развивать внимание, зрительную память, комбинаторские способности, наблюдательность, выделять один объект из множества

Материал: карточки домино с изображениями Саратова - 28 шт.

Ход игры:

В игре участвуют 2-4 человека. В период обучения играть можно в «открытую» - все игроки будут видеть карточки друг друга.

Карточки домино перемешивают и раздают игрокам. Если играют двое, то по 7 карточек, если трое или четверо – по 5. Игроки не показывают друг другу полученные карточки. Оставшиеся картинки откладывают в резерв изображением вниз.



Считалкой или по договоренности игроки разыгрывают право первого хода. Первый игрок выкладывает на середину стола любую карточку. Следующий игрок выставляет карточку справа или слева от предыдущей с изображением такого же объекта. В дальнейшем игроки тоже приставляют карточки к любому из двух концов цепочки.

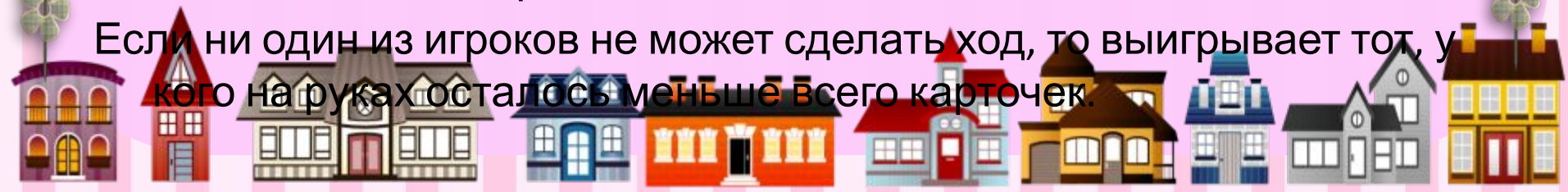
Необходимо как можно быстрее выложить все свои карточки в цепочку.

Если подходящих карточек нет, то игрок берет по одной из резерва до тех пор, пока не сможет сделать ход (или пока не кончатся карточки в запасе).

Если игрок выложил все свои карточки, а в резерве еще остались, он берет их оттуда до тех пор, пока не попадет результативная.

Подведение итогов. Игра считается оконченной, когда один из участников выложит все свои карточки (и в резерве ничего не осталось). Этот игрок становится победителем.

Если ни один из игроков не может сделать ход, то выигрывает тот, у кого на руках осталось меньше всего карточек.



«Сложи картинку»



«Сложи картинку»

Цели: закрепить знания детей о родном городе, его достопримечательностях и живописных местах; развивать внимание, память, мышление, усидчивость, мелкую моторику.

Материал: изображения достопримечательностей Саратова, «мозаика» этих же изображений.

Ход игры:

Детям сначала предлагают рассмотреть изображения видов родного города, отметить отличительные особенности каждой картинки. Затем необходимо собрать картинку сначала по образцу, затем – без.



7 страница - дидактическая игра «Угадай фрагмент памятника»

8 страница - Настольная игра «Прогулки по Саратову»





«Уличный фрагмент панативика»
Цель: формирование умения сравнивать объекты, устанавливать их сходства и различия
Материалы: изобразительные материалы, уличный фрагмент, в фрагменте этот панативик
Ход игры: Дети рассматривают различные картинки-фрагменты. Необходимо найти каждому панативика или прощальника, рассказать о нем (сказать панативик, его назначение).



«Угадай фрагмент памятника»

Цель: формирование умения сравнивать объекты, устанавливать их сходства и различия.

Материалы: изображения известных в городе памятников, и фрагменты этих памятников.

Ход игры: Детям раздаются маленькие картинки-фрагменты. Необходимо найти какому памятнику они принадлежат, рассказать о нем (назвать памятник, его местонахождение...)



«Прогулки по Саратову»



Цель: сформировать у детей знания о г.Саратове, познакомить с его особенностями и достопримечательностями.

Материалы: игровое поле, с изображенными на нём достопримечательностями города; кубик; фишки в виде автомобиля и человечков; «бабушкина энциклопедия»: карточки с изображениями достопримечательностей и с их описанием.

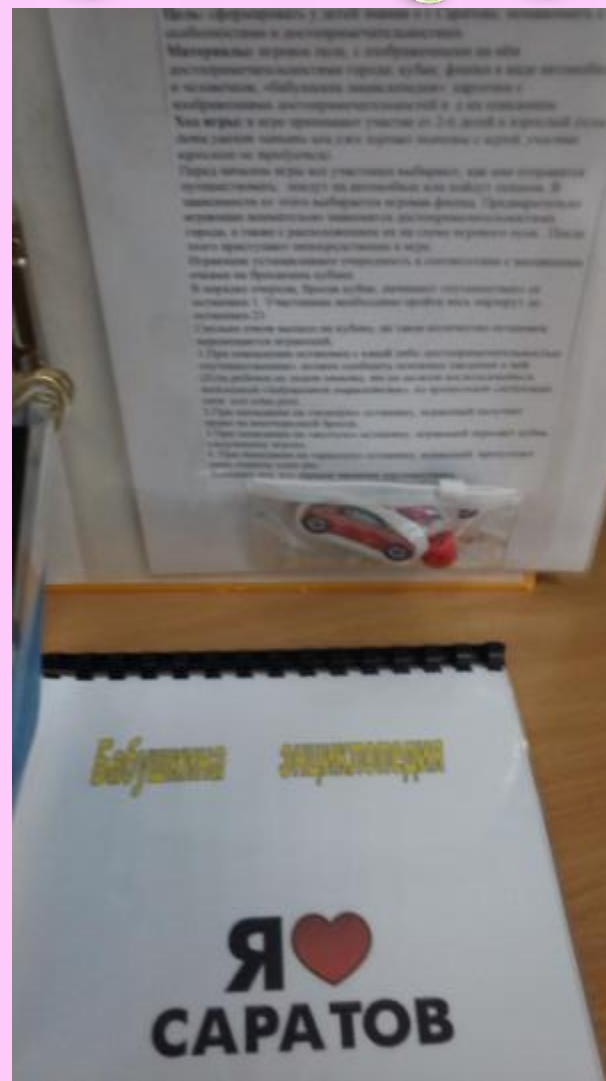
Ход игры: в игре принимают участие от 2-6 детей и взрослый (*если дети умеют читать или уже хорошо знакомы с игрой, участие взрослого не требуется*).

Перед началом игры все участники выбирают, как они отправятся путешествовать: поедут на автомобиле или пойдут пешком. В зависимости от этого выбирается игровая фишка. Предварительно играющие внимательно знакомятся достопримечательностями города, а также с расположением их на схеме игрового поля. После этого приступают непосредственно к игре.

Играющие устанавливают очередность в соответствии с выпавшими очками на бросаемом кубике.

В порядке очереди, бросая кубик, начинают «путешествие» от остановки 1. Участникам необходимо пройти весь маршрут до остановки 21.

Сколько очков выпало на кубике, на такое количество остановок перемещается играющий.



1. При совпадении остановки с какой либо достопримечательностью «путешественник» должен сообщить основные сведения о ней. *(Если ребенок не знает ответа, то он может воспользоваться подсказкой «бабушкиной энциклопедии», но пропускает следующий свой ход один раз).*
2. При попадании на «зеленую» остановку, играющий получает право на внеочередной бросок.
3. При попадании на «желтую» остановку, играющий передает кубик следующему игроку.
4. При попадании на «красную» остановку, играющий пропускает свою очередь один раз.

Выиграет тот, кто первым закончит «путешествие».

Приятной Вам игры!



«Гуляем по Саратову...»



Играйте вместе с детьми!!!

- Игровая деятельность выступает своего рода полигоном, на котором «будущий взрослый» осваивает все многообразие форм человеческой деятельности. Важность игры также заключается в том, что она выступает для ребенка в качестве универсального средства познания действительности.
- Игра – наиболее доступный для детей вид деятельности, способов переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний.
- Игра призвана решать как познавательные задачи, так и общеобразовательные, среди которых задачи формирования нравственных, патриотических качеств ребенка являются первоочередными.
- Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни.



Спасибо за внимание!!!

Я ♥ САРАТОВ

