

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №51
Петроградского района Санкт-Петербурга

ГБДОУ детский сад №51 Петроградского района СПб

КОНКУРСНАЯ РАБОТА

на Всероссийский педагогический конкурс «Моя лучшая разработка»

Методическая разработка по Петербурговедению

для детей дошкольного возраста 4-7 лет

«Настольная игра «Петербургское домино»

Автор:

Дорощенко Екатерина Викторовна

Воспитатель

ГБДОУ №51 Петроградского района

E-mail: kitova.kitova@yandex.ru

Санкт-Петербург
2020

Аннотация к настольной игре «Петербургское домино»

Петербурговедение – одна из интереснейших и сложных тем для дошкольников. Педагоги и родители часто задаются вопросом – как сделать этот материал более доступным, захватывающим, развивающим способности ребенка? Как сформировать неутихающий интерес к истории и архитектуре родного города?

Всем хорошо известна игра «Домино» - в ней скрываются неисчерпаемые возможности для познавательного развития дошкольников. Данная настольная игра разработана как одно из «звеньев» в целенаправленной и системной работе по расширению знаний детей о своем городе, приобщению детей к истории и культуре родного города, местным достопримечательностям. Этим и обусловлена актуальность данной темы.

Развивающая настольная игра «Петербургское домино» разработана с целью познакомить обучающихся с Санкт-Петербургом и основными достопримечательностями, развивать зрительное внимание, мыслительные операции: обобщения и исключения.

Для достижения этой цели через игру «Петербургское домино» можно решать следующие задачи:

Личностно-ориентированные: учить детей правильно выполнять правила; упражнять в подбиении парных рисунков и соединять их в цепочки.

Образовательные: формировать представлений о родном городе.

Развивающие: развивать наглядно-действенное и логическое мышление, внимание, память.

Воспитательные: закреплять умение детей играть в коллективе; воспитывать любовь к родному городу, бережное отношение к нему.

Данная дидактическая игра рассчитана для работы со средним и старшим дошкольным возрастом (дети дошкольного возраста 4-7 лет).

Домино с картинками похоже на взрослое. Но вместо точечек на костяшках изображены красочные рисунки. Играть с такими фишками детям дошкольного возраста намного интересней, ведь они еще не умеют считать и плохо видят разницу между количеством точек. В игру можно играть как индивидуально, так и небольшими группами. Таким образом, большим плюсом игры является тот факт, что материал закрепляется на непроизвольном уровне, когда внимание ребенка направлено на выигрыш, а не на образовательный процесс.

Дидактическая игра, как педагогическая технология, сочетающая в органическом единстве образовательную, развивающую и воспитывающую функции обучения, является эффективным средством для активизации мыслительной деятельности воспитанников.

Возможности использования в образовательной деятельности:

- На индивидуальных и подгрупповых занятиях;
- Игровой деятельности вне занятий;
- В самостоятельной деятельности;
- При работе с родителями.

Представленная игра интегрирует образовательные области ФГОС ДО, позволяя комплексно решать задачи стандарта.



Настольная игра «Петербургское домино»

Состав игры: 45
карточек
прямоугольной
формы, разделенных
пополам, с
изображениями
популярных
достопримечательнос-
тей Санкт-
Петербурга.
Количество игроков
от 2 до 7.

Настольная игра «Петербургское домино»

Правила игры:

1. Все кости переворачиваются «лицом» вниз.
2. Каждый игрок берёт по 6 фишек, не показывая их другим. Остальные кости откладываются в резерв.
3. Если участвует больше четырех человек, то раздать можно сразу по 5 фишек.
4. Первый ход делает тот, у которого есть фишка с одинаковыми рисунками на обеих сторонах. Эта кость выкладывается в центре поля.
5. Следующий игрок выкладывает фишку с таким же изображением в любую сторону от первого дубля.
6. Ход переходит к игрокам по часовой стрелке.
7. Если у кого-то нет фишк с подходящим рисунком, то он берёт кость в резерве. Если и она не подходит, то ход переходит следующему противнику. И также ход пропускается, когда фишк заканчиваются в резерве.
8. Победителем состязания станет тот, кто первый выложит все фишк на игровое поле.





Лист 2









