

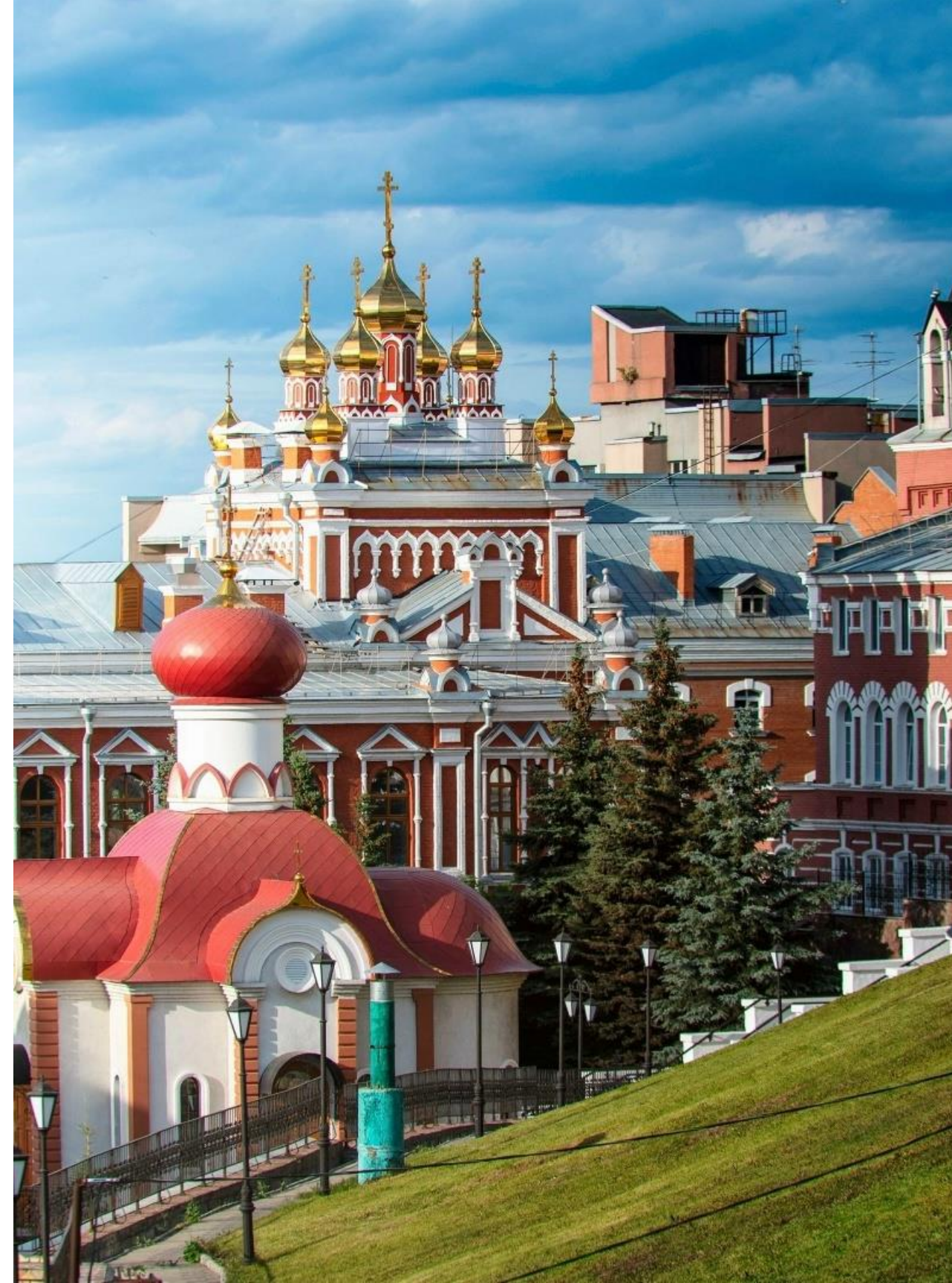
# Дидактическая игра «Узнай свой край», как средство формирования краеведческой компетенции в образовательном процессе

Работу выполнила:

Казакова Дарья Эдуардовна

Учитель истории и обществознания

ГБОУ СОШ № 8 п.г.т. Алексеевка



# Новые требования образовательного стандарта (ФГОС)

Современный этап развития российского образования характеризуется последовательным переходом от традиционных моделей к компетентностной модели обучения, согласно требованиям Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС).



## Фокус на компетенциях

Передача знаний уступает место формированию целостного комплекса универсальных учебных действий (УУД).



## Универсальные учебные действия (УУД)

Развитие способностей и личностных качеств, позволяющих эффективно действовать в реальных жизненных ситуациях.



## Краеведческая идентичность

Формирование компетентных граждан, глубоко осознающих свою связь с малой Родиной и обладающих регионоведческой компетенцией.



Игровые методики, будучи естественной формой познания мира для ребенка, обладают уникальным дидактическим потенциалом и полностью соответствуют принципам ФГОС.

Дидактическая (обучающая) игра — это организованная форма игровой деятельности, направленная на передачу конкретных знаний, умений и навыков. Она отличается от обычной игры наличием четких образовательных целей, правил и структуры.

Именно игра создает условия для **проживания учебного содержания.**

Игра становится связующим звеном между требованиями стандарта и личным опытом ребенка.



# Преимущества дидактической игры

Применение игровых технологий в регионоведении позволяет комплексно решить задачи мотивации, интеграции и развития метапредметных навыков.

## Повышение мотивации

Игровая форма снимает напряжение, делая процесс познания увлекательным, желанным и эмоционально окрашенным.

## Активность и деятельность подход

Ученик переходит от пассивного слушания к роли исследователя, аналитика, участника виртуальной экскурсии.

## Интеграция знаний

Игра естественным образом объединяет дисциплины: историю, географию, биологию, литературу и искусство родного края.

## Эмоционально-ценностное отношение

Личная вовлеченность способствует формированию глубокой связи с объектами изучения, воспитывая патриотизм.

# Дидактическая Игра «Узнай свой край»



Актуальность идеи обусловлена поиском эффективных путей обновления методов краеведческого образования.

Цель методической идеи: разработать и методически обосновать игру для формирования системных знаний о Самарском крае и ценностного отношения к нему.

1

Анализ и структурирование содержания

Сбор и систематизация краеведческого материала (история, география, биографии земляков) в соответствии с возрастными особенностями учащихся.

2

Разработка правил и алгоритма

Создание четкого алгоритма действий участников для обеспечения игрового процесса.

3

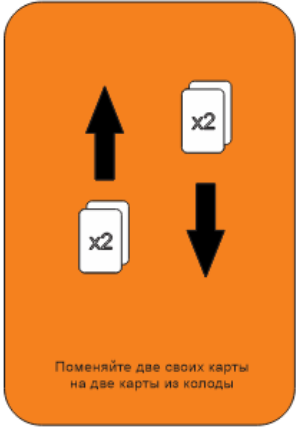
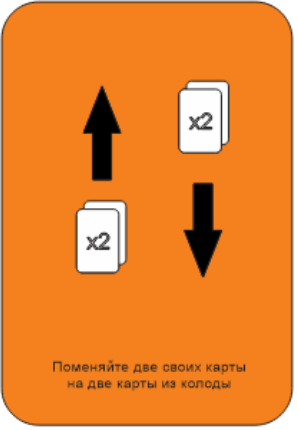
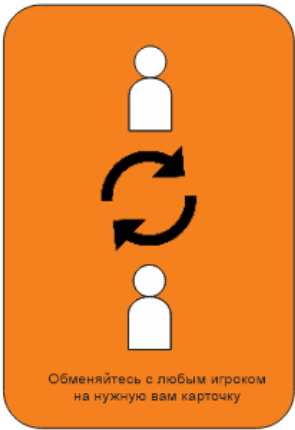
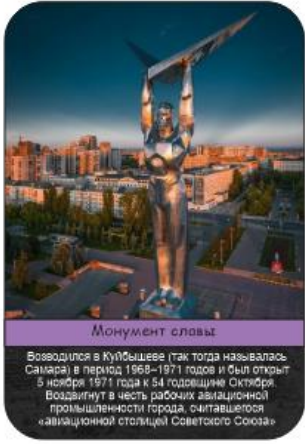
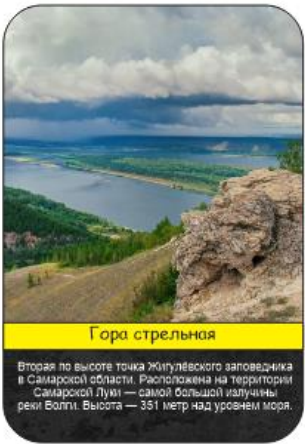
Проектирование дидактического материала

Создание набора карточек с изображениями исторических личностей, достопримечательностей и фактами о Самарской области.

# Правила игры «Узнай свой край»

Игра представляет собой набор карточек (достопримечательности, действия, цвета), целью которой является первым собрать коллекцию из 5 карточек достопримечательностей одного цвета, совпадающего с личной карточкой игрока.

Комплект карточек	Карточки достопримечательностей (с объектом и фактом), цвета (личная карточка игрока) и действия (для взаимодействия с соперниками).
Подготовка	Игроки получают по одной карточке цвета, 5 карточек достопримечательностей (открыто) и 4 карточки действий (скрыто).
Процесс	Игроки по очереди используют одну карточку действия для обмена или воздействия на коллекцию соперников, затем берут новую карточку действия.
Цель	Собрать 5 карточек достопримечательностей, цвет которых соответствует личному цвету игрока.



# Преимущества игры

Игра «Узнай свой край» является многофункциональным инструментом, комплексно развивающим предметные и метапредметные навыки.

## Образовательные

- Наглядное и простое усвоение краеведческого материала через многократное проговаривание и визуализацию.
- Активизация познавательного интереса: изучение темы превращается из скучного урока в увлекательное исследование.
- Стимулирование к самостоятельному поиску: незнакомые объекты (например, «Стелла Ладья») становятся «точкой входа» для исследовательской работы.

## Развивающие

- развитие финансовой грамотности (на элементарном уровне).
- Развитие мышления.
- Развитие навыков коммуникации и ведения переговоров.
- Тренировка внимания и памяти.
- Развитие гибкости и умения принимать решения.

## Воспитательные

- Формирование эмоциональной связи с малой Родиной.
- Воспитание честности и умения следовать правилам.
- Формирование «здорового» азарта и умения достойно побеждать и проигрывать.



# Преимущества для учителя

Помимо дидактического, игра несет мощный воспитательный заряд, формируя личностные качества и обеспечивая высокую вовлеченность в классе.

## Преимущества для Педагога:

- Высокая вовлеченность всего класса, включая пассивных учеников.
- Эффективное закрепление и повторение материала в неформальной обстановке.
- Гибкость и адаптивность: легкость настройки правил и контента под возраст и конкретную тему краеведения.



# Заключение

Дидактическая игра «Узнай свой край» является не просто развлечением, а мощным и многофункциональным педагогическим инструментом.

Она комплексно развивает школьника как в предметной, так и в личностной сфере, создавая прочную основу для становления всех структурных компонентов регионоведческой компетенции (ценностно–смыслового, деятельностного и рефлексивного).

**Изучение родного края становится живым, запоминающимся и личностно значимым процессом.**

**Спасибо за внимание !**