

С любовью к родному краю: опыт ознакомления детей с малой родиной

Авторский коллектив:
Флисиева Анна Сергеевна, методист МАДОУ «МАЯЧОК»
Корнева Елена Павловна, педагог-психолог МАДОУ «МАЯЧОК»

Наименование ОО:
МАДОУ «МАЯЧОК»

город Нижний Тагил, Свердловская область

Воспитание патриотизма начинается с детства! Чтобы современные дети по-настоящему полюбили свою Родину, нужно начать с самого близкого и значимого, понятного и доступного ребенку!

В детских садах МАДОУ «МАЯЧОК» города Нижнего Тагила педагоги понимают важность данного направления в условиях современного нестабильного мира и стремятся создать такие условия, которые помогают дошкольникам глубже понять и почувствовать любовь к родному городу, стране и народу. Под руководством доктора педагогических наук Л.Ю. Кругловой педагогические коллективы участвуют в деятельности всероссийской инновационной площадки «Образовательный маршрут в будущее», педагоги изучают, отрабатывают на практике, отбирают такое содержание дошкольного образования, которое способствует пробуждению у детей интереса к истории и культуре.

Несколько лет назад творческой группой МАДОУ «МАЯЧОК» была разработана парциальная программа «Город мастеров» для детей с 3- 7 лет с целью реализации регионального компонента, и в качестве части образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений. Программа включает несколько разделов: история и историческое наследие города; национальный состав населения Нижнего Тагила; культура и искусство; география, природа; индустрия Нижнего Тагила.

Для решения задач данной программы созданы локации с многофункциональными пособиями, позволяющими интегрировать разные виды детской деятельности и при этом, каждый ребенок может найти интересный вид деятельности и проявить собственную инициативу, создать индивидуальный продукт, задать вопросы по теме, предложить свои идеи по оснащению локации.

Воспитатели использовали разные инструменты мотивации, чтобы учесть интересы детей и решить образовательные задачи, значимые для данного возраста. Они проанализировали зону ближайшего развития детей и создали мотивационные точки и визуальные провокации. Так появился мотивационный куб, на каждой грани которого каждую неделю размещаются интересные задания. Эти задания варьируются, а при необходимости адаптируются к потребностям и возможностям ребенка.

Например, когда речь зашла о «Любимом месте города», на двух гранях появилась игра «Найди отличие». Было два изображения достопримечательности — Лисья гора на берегу пруда с разным количеством парусников. На второй грани находились аттракционы городского парка, имеющие общие и различные признаки.

На оставшихся гранях куба были размещены иллюстрации к игре «Найди тень». Эта игра помогает детям с ОВЗ находить заданные силуэты путём подбора и наложения. Иллюстрации отражали достопримечательности города: цирк, театр кукол и другие.

Очень увлекательным вариантом мотивационной точки для детей стала «Пирамида национальных традиций».

На этой пирамиде наглядно показано, какие национальности преобладают в нашем городе. На самом нижнем уровне расположена национальность с наибольшим количеством представителей, а на самом верхнем — с наименьшим. Рядом с каждым изображением представителей национальности размещены маркеры — картинки и надписи на липучках. Они обозначают задания для детей, которые можно найти в разных частях группы. После выполнения задания или нахождения ответа на вопрос дети возвращают маркер обратно на пирамиду, а результаты закрепляют на говорящей стене.

Для поддержания инициативы и стимулирования детских вопросов использовались разные виды и подходы гибкого планирования. Для побуждения детей к высказыванию вопросов начали обсуждать их впечатления от прогулок в выходные дни с родителями и празднования Дня города. Затем использовали модель гибкого планирования «Хочу всё знать», которая помогает выявить индивидуальные интересы каждого ребёнка в рамках определённой темы. Когда у детей появился устойчивый интерес к изучению своего края, в гибком планировании использовались разнообразные проблемно-поисковые вопросы, которые увлекали детей и помогали поддерживать познавательный интерес детей к этой теме, расширяя содержание, развивая критическое мышление детей и креативность.

В каждой группе, участвующей в инновационной деятельности, разработан свой подход к размещению гибкого планирования:

- в одних группах это строго определённое место, с возможностью обновления информации. При этом место выбирается проходное, например, входная дверь в группу. Планирование фиксируется на фото и оформляется в альбом, чтобы дети могли вернуться и вспомнить полученные ранее знания.

- в других - на флипчартах. Такой вариант позволяет передвигать гибкое планирование по группе, что даёт возможность постоянно добавлять детские вопросы.

Привлекательным решением для хранения гибкого планирования стала потолочная сушилка, которая помогла задействовать потолок. Благодаря ей дети без труда могут получить доступ к плакатам и вспомнить изученные темы, доделать или внести изменения в свою работу, снять интересующие их материалы и использовать в своей деятельности.

Ещё одним эффективным инструментом формирования представлений о родном крае являются карты, так при изучении темы «Самоцветы» была создана интерактивная карта Свердловской области. Дети размещали на ней названия камней, их изображения в виде рисунков или фотографий, а также описывали места их наибольшего скопления.

Изучая тему народностей, проживающих в нашем родном Тагиле, мы использовали карту России, чтобы понять как много разных национальностей и народностей проживает в нашей стране. Для этого была создана специальная локация в виде карты, на которой мы подготовили разнообразные задания.

Дети с большим интересом искали пары по национальным костюмам, слушали увлекательные факты о народах, населяющих Нижний Тагил и проживающих в России. Они также рассматривали достопримечательности разных стран и пытались прочесть их названия.

Очень важно при создании интегративной развивающей среды задействовать все пространство группы, что и делают наши педагоги. Так был создан интерактивный пол «Самоцветная линия», «Найди части костюма, используя правильный цвет линий, и сложи их», различные аналоги игр-бродилок. Для создания «Самоцветной линии» использовался отрез материи, на которой с помощью бус ребята выложили путь движения, а колечки стали «станциями», на которых «поселились» самоцветы. Для игры ребята сами придумали два кубика, на один из них наклеили буквы, а на другом — цвет самоцветов. Выпавшие цвет и буква указывали на тот самоцвет, к которому необходимо было двигаться и выполнять задания. Задания разложили в конверты и подписали названия «Археолог», «Выложи узор», «Название камня», «Ребусы».

Используются не только пол, потолок, стены, двери, но и окна, подоконники. На окнах прикрепили узоры с подписями по разным национальностям, на подоконнике различные материалы для творчества, частичные образцы с заданиями — например: «Раскрась костюм», «Продолжи узор»...

«Говорящая» стена представлена в виде листа гибкого защитного стекла, на котором можно рисовать маркерами или гуашью, акриловыми красками и по бокам мудборды, на которых прикрепляют с помощью магнитов, прищепок любую информацию. При ознакомлении детей с культурой, традициями города на этой стене размещались: чек-листы «Мое хобби», «Интересы моих родителей», «Любимые занятия моих бабушек и дедушек», детские рисунки как результат полученной информации, поделки из бумаги, интересующие вопросы («Как сделать куклу из ткани?»), визуальные подсказки, инструкции – мотиваторы.

В одной из групп все стены были заняты, поэтому элемент говорящей стены представлен в виде ширмы, на которой размещены результаты встречи с ювелиром, детские зарисовки, выставка ювелирных изделий, вопросы по теме, мнемотаблицы и др.

На интерактивной стене «Металлургический завод» с помощью специально подготовленных элементов на липучках и подручных материалов дети с педагогом воспроизводят процесс изготовления металлических изделий: выплавка металла, формовка... Педагог или дети ставят задачи, обозначают проблемы, которые нужно решить, используя разнообразные подручные материалы.

Ещё одним ключевым аспектом стимулирования инициативы у детей является достаточность и разнообразие материалов. В основном используются натуральные материалы, а не готовые игрушки и пособия. Так, например, при изучении городских объектов активно применяются бросовые материалы, такие как одноразовые стаканчики и тарелки, баночки, палочки из-под мороженого, различные виды бумаги и картонные коробки. Особенно восхищает детей работа с большими картонными коробками, лоскутами ткани, обрезками бумаги и др., что позволяет детям создавать большие объекты и различные постройки. Для создания построек заранее готовим алгоритмы, по которым дети создают Дом дружбы, аттракционы для парка отдыха, новые скульптуры. При создании городского парка культуры и отдыха дети с большим интересом отнеслись к созданию колеса обозрения, кабинки которого были сделаны из бумажных стаканчиков. Был предложен простой алгоритм, и некоторые дети смогли проявить инициативу, предложив свои варианты украшений, креплений, варианты использования постройки.

Самой весёлой и долгоиграющей локацией стал «Цирк». В этой локации дети играли в разнообразные игры, выполняли упражнения: составляли фигуру клоуна из коробок, придумывали костюмы, наряжались сами и наряжали педагогов, измеряли жирафа, строили шатер.

Не менее увлекательными для детей являются творческие локации, где используются разнообразные камни: речные, морские, а также мелкие полудрагоценные камни и минералы, палочки, катушки, бумага и картон разных размеров и видов, краски, пластилин, скотч, веревки и другой бросовый материал и принадлежности для творчества. Дети находят множество способов использования камней в своих работах: рисуют на них, выкладывают из них целые картины или делают отпечатки на пластине и бумаге. Рисунки, выполненные с помощью камней, или их отпечатков украшают группы, холлы, часто они отражают природу родного края.

Активно используется технология друдлов — увлекательных и интересных изображений. Дети с помощью друдлов создавали ювелирные изделия и украшения. Детские изображения разместились на рулоне бумаги, который в итоге превратился в элемент интерактивного потолка в творческой локации.

В рамках изучения природы нашего города был создан макет «Гора Высокая», выполненный из пластиковой упаковки от торта. Его уникальность заключается в том, что, сняв верхнюю часть, декорированную под гору, можно увидеть слои, из которых гора состоит. Работая с этим наглядным пособием, ребята узнали о процессе добычи камней и минералов, а также о легенде, связанной с одной из гор Нижнего Тагила. Местные жители говорят: «Была гора Высокая, стала яма глубокая».

В процессе инновационной деятельности была создана интегративная развивающая среда для эффективной реализации парциальной программы: мотивационные точки, интерактивные локации, разнообразные пособия, алгоритмы и чек-листы и многое другое. Они помогают в увлекательной форме формировать у детей не

только представления о малой родине, но и ценности патриотизма и гражданской идентичности!