**Методические комментарии по использованию** **авторской настольной игры, ориентированной на традиции, обычаи, культуру народов России в учебно-воспитательном процессе.**

**Авторская настольная игра «Если дружба велика, будет Родина крепка».**

                    Живут в России разные

                 Народы с давних пор.

                    Одним тайга по нраву,

                    Другим – степной простор.

                    У каждого народа

                    Язык свой и наряд.

                    Один черкеску носит,

                    Другой надел халат.

                    Один – рыбак с рожденья,

                    Другой – оленевод.

                    Один кумыс готовит,

                    Другой готовит мёд.

                    Одним милее осень,

                    Другим милей весна.

                    А Родина Россия

                    У нас у всех одна.

В. Степанова «Российская семья».

Наша Родина – Россия. Главный закон нашего государства­­­­ – Конституция России начинается такими словами: «Мы, многонациональный народ Российской Федерации…». Россия – многонациональная страна. И главное её богатство – люди.

В России проживают русские, башкиры, буряты, татары, чуваши, ингуши, ханты и манси, якуты и много других народов. У каждого народа есть свои традиции и своя культура.

**Актуальность настольной игры.**

Дошкольный возраст – это возраст формирования основ личности, где формируются высшие социальные чувства, к которым относятся и чувства патриотизма.

В современном обществе с самых ранних лет необходимо формировать национальное самосознание и толерантные отношения. Нам важно научить детей строить взаимоотношения с окружающими на основе сотрудничества и взаимопонимания, быть готовыми принять других людей, их взгляды, обычаи такими, какие они есть.

«Дружелюбие, уважение к людям разных национальностей не передаются по наследству, в каждом поколении их надо воспитывать вновь и вновь, и чем раньше начинается формирование этих качеств, тем большую устойчивость они приобретут» (Э.К. Суслова).

Перед нами, воспитателями, современность и нормативные документы ставят задачи «воспитать подрастающее поколение развитыми личностями, создать условия для самоопределения и социализации на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, общества и государства, формировать у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации».

Наша **авторская настольная игра** **«Если дружба велика, будет Родина крепка»** позволит дополнить и закрепить знания дошкольников об особенностях жизни всех тех народов, которые проживают на территории России, с их культурой, обычаями и традициями.

Дидактическая игра предназначена для детей 5-7 лет. Игра с детьми подходит для индивидуальной и подгрупповой работы с детьми старшего дошкольного возраста.

**Организация игры:**

* игра проводится в свободное от организованных занятий время
* состоит из последовательного выполнения заданий
* использован системный подход «от простого к сложному»
* форма проведения игры практически-ситуативная, проблемного типа

**Цель игры:**

1.Формирование у дошкольников представления о России как о многонациональном государстве, уважения к истории и культуре народов, проживающими на территории Российской Федерации, их традициям и обычаям.

2.Формирование толерантности, чувства уважения и симпатии к народам республик, входящих в состав Российской Федерации.

3.Активизировать познавательную деятельность детей.

4.Развитие чувства патриотизма и гордости за свою страну.

**Задачи:**

Образовательные:

* систематизировать, обобщить и расширить знания детей о традициях, обычаях народов России
* приобщать детей к духовно-нравственной традиции русского народа
* формировать культуру межличностного взаимодействия детей в группе
* совершенствовать исследовательские умения: умение анализировать,

 сравнивать, наблюдать, задавать вопросы, обобщать, делать выводы

Развивающие:

* обеспечить развитие умения планировать организацию действия в процессе поиска информации по выбранной теме
* обеспечить развития умения анализировать, сопоставлять и устанавливать причинно-следственные связи
* актуализация интереса к изучению истории России
* расширение кругозора дошкольников
* стимулировать желание делиться информацией, высказывая собственные суждения
* развивать устную речь детей в различных видах деятельности

Воспитательные:

* воспитывать любовь к Родине, своему народу, уважения к другим народам России
* способствовать развитию и формированию доброжелательного отношения и уважения к людям разных национальностей
* воспитывать уважение к культуре и обычаям других народностей
* воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам
* побудить чувства патриотизма и толерантности по отношению к людям другой национальности, чувства уважения к другим народам, их традициям

**Освоение игры происходит поэтапно:**

  1 этап. Происходит ознакомление ребенка с правилами игры, её содержанием и последовательностью действий. При этом воспитатель исполняет активную роль.

2 этап. Ребенок осваивает содержание игры. Воспитатель исполняет второстепенные роли, в частности контролирует ход игры, соблюдение правил и подводит итог игры.

3 этап. Идёт самостоятельная игра, инициаторами которой являются сами дети. Взрослый опосредованно руководит ею и проверяет их действия.

4 этап. Игра превращается в форму организации деятельности детей старшего дошкольного возраста. А воспитатель создаёт только необходимую предметную среду.

**Содержание авторской игры**

Игра представляет собой мобильный многофункциональный набор дидактических и информационных материалов познавательной и развивающей направленности, который можно использовать для решения различных образовательных, воспитательных и развивающих задач. Игра позволяет поддерживать инициативу детей в разных видах деятельности: игровой, исследовательской, познавательной.

Авторская игра носит ознакомительный и обучающий характер, переходящий в соревновательную фазу.

Вначале игры игрок бросают додекаэрд (многоугольник), имеющий на своих сторонах изображения народов проживающих на территории России. Игрок совместно с воспитателем знакомится с демонстрационным и информационным материалом. Для продолжения игры соревновательного характера, необходимо подготовить четыре игрока. Игра продолжается на поле (территориальная зона проживания народов России) с 4-мя гексагонами­­. В коробке-шкатулке находятся маленькие гексы (раздаточный материал) для классификации. Каждый игрок собирает свой гексагон (соту). Выигрывает тот игрок, который быстрее других, правильно соберёт все изображения в гексагон. Игрок-победитель составляет рассказ о данном народе с помощью авторской мнемотаблицы и все игроки наслаждаются мелодией народного инструмента с помощью двухмерного штрих-кода. Третий вариант игры предусматривает задействовать большее количество участников (до16 человек). Игроки используют уже 4 поля территориальных зон России (Европейская часть России, Южные народы России, Народы Урала и Народы Севера и Дальнего Востока). Заполняют все гексагоны, объединяют в мозаику, просматривают картинки народов (с помощью планшета или телефона) 3D изображение с подсветкой, преобразованы в программе LeiaPix созданы и закодированы двухмерным штрих-кодом (QR-код). В честь победителя, проводим народную подвижную игру определённой территориальной зоны.

Во время игры дошкольники закрепляет свои знания о многонациональной России, о традициях и обычаях народов, которые проживают в нашей стране.

Игровое дидактическое пособие позволяет развивать мелкую моторику, формировать основные мыслительные операции: анализ, синтез, сопоставление, обобщение, классификация. Учит организовывать действия и поведение детей.

Через игру игроки обретают необходимую мотивацию к обучению и необходимые знания и навыки с учётом возрастных и психологических особенностей.

**Правила игры**

* игра проводится за столами
* игроков от 1 до 4 человек на одном игровом поле, или от 1 до 4 команд
* участники игры работают на полях – территориальные зоны народов России
* игроки знакомятся с игровым материалом (додекаэрд, гексы, гексагоны, карта России, фишки)
* рассматривают демонстрационный материал (плакаты)
* воспитатель использует информационный материал (буклеты)
* проводится краткая беседа
* воспитатель объясняет ход и правила игры

Во время игры воспитатель обращает внимание детей на их поведение в соответствии с правилами игры, на чёткое выполнение правил.

Как только будут выполнены все соревновательные задания игра заканчивается. Воспитатель отмечает тех, кто старался и был активным, выполнял все задания, помогал своим товарищам. Анализ игры направлен на выявление эффективности её проведения, а также допущенных ошибок.

 Заканчивая игру, воспитатель поддерживает интерес детей для игры в следующий раз и сообщает ребятам, что они смогут продолжить знакомиться с новыми народами многонациональной России в любое свободное время.

Использование дидактической игры способствует развитию у детей не только познавательной сферы, но формирует положительные качества личности ребёнка: усидчивость, ответственность за порученное дело, доводить начатое до конца.

**Роль авторской настольной игры, ориентированной на традиции,**

**обычаи, культуру народов России в учебно-воспитательном процессе.**

Патриотическое воспитание дошкольников в современных условиях первостепенная задача. Поэтому нравственно-патриотическое воспитание – одно из важнейших звеньев системы воспитательной работы в детском саду в условия введения ФГОС ДО. Для воспитания патриотов нашей Родины необходимо постоянно искать новые подходы и формы обучения и воспитания. Использование в работе гражданско-патриотических игр всегда актуально. Любые виды игровой деятельности подходят для реализации задач патриотического воспитания, помогают прививать уважение к культурным ценностям родной страны Игра – главный спутник жизни дошкольника, источник радостных положительных эмоций, обладающий воспитательной силой. В игре ребёнок активно переосмысливает накопленный нравственный опыт.

Игра, один из способов расширения жизненного пространства детей. В игре ребёнку предоставляется возможность решить множество проблем без утомления, перенапряжения, эмоциональных срывов. Все происходит легко, естественно, с удовольствием, а главное, в ситуации повышенного интереса и радостного возбуждения.

Наша авторская игра заинтересовала ребят, познакомила с народами России, их укладом жизни. Дошкольники получили много интересного поучительного материала и закрепили знания о многонациональной стране. Ребята во время игры находились в постоянном процессе открытия новых знаний. Научились применять знания и развивать коммуникативные навыки общения среди сверстников.

Дидактическая игра является частью РППС группы. Основная ценность игры заключается в её универсальности, трансформируемости и вариативности.

Можно использовать на занятиях по речевому, познавательному, социально-коммуникативному, художественно-эстетическому и физическому развитию, в самостоятельной деятельности.

Создание проблемных ситуаций, отсутствие у ребенка готовых способов их разрешения и необходимостью их самостоятельного поиска, провоцировали активность ребёнка. Наглядное моделирование, демонстрирующее детям некоторые скрытые зависимости, позволяли ребёнку развивать критическое мышление. Решение проблемных ситуаций позволило дошкольнику обогатиться знаниями и умениями.

**Новизна авторской настольной игры заключаются**

* в развитии познавательного интереса детей путем вовлечения их в игру
* в создании условий для успешного вхождения в жизнь детей старшего дошкольного возраста разных народов и их особенностей
* в выборе вариативности игры
* в использовании инновационных технологий

Чтобы игра заинтересовала маленьких почемучек, наш авторский коллектив подошёл творчески, используя современные инновационные технологии: Гекс-технология (технология шестиугольного обучения), додекаэдр (правильный многогранник, составленный из двенадцати равносторонних пятиугольников), технология двухмерного штрих-кода (QR-код), 3D изображения с подсветкой, преобразованы в программе LeiaPix.

Технология Додекаэдр доступна для дошкольников старшего возраста. Мы использовали как в самостоятельной, так и в совместной со взрослыми деятельности. Она способствует расширению и систематизации знаний детей народах России, развитию умению исследовать, устанавливать взаимосвязь, делать выводы, развитию словаря и связной речи.

Использование Гекс-технологии в практике работы с детьми старшего дошкольного возраста позволило сделать следующие выводы:

* эффективность деятельности повышается, за счет ухода детей от пассивного слушания к активным формам работы
* возможность организации работы в группах и индивидуально
* технология наглядно оживляет игру, так как сотрудничество в группах в процессе обучения, позволяет общаться и критически мыслить
* технология привлекает к обучению каждого воспитанника
* занимательность и интерактивность заданий вызывает большой интерес у ребёнка
* запоминание материала происходит намного быстрее и легче.
* эффективная систематизация материала. У каждого ребенка при сборке мозаики из шестиугольников складывается своя система знаний, что служит реализацией деятельностного и дифференцированного подходов к обучению
* технологию можно применять не только в свободной совместной деятельности детей и воспитателя, но и в самостоятельной деятельности детей.
* систематизация нового материала происходит с опорой на предыдущие знания
* интерактивность и наглядность

 **Результаты апробации.**

Дидактическая игра, является способом активного обучения дошкольников. Это и игровой метод обучения детей дошкольного возраста, и форма обучения, и самостоятельная игровая деятельность, и средство всестороннего воспитания личности ребенка.

 Во время авторской игры дети получили уникальный опыт совместной творческой деятельности, опыт общения, доброжелательного взаимоотношения друг с другом.

Высока результативность использования авторской дидактической игры:

* расширили представление о народах России, специфике национального костюма и уклада жизни других народов
* обогатили самостоятельный игровой опыт
* расширили словарный запас
* научились рассказывать о русском народе и народах других национальностей
* получили представление об уважительном отношении к народам многонациональной России

Таким образом, игра «Если дружба велика, будет Родина крепка» незаменимое средство обучения детей, способствующее созданию условий для решения образовательных, воспитательных и развивающих задач в работе с детьми старшего дошкольного возраста по теме «Россия-многонациональное государство».

Авторская игра направлена не только на развитие представлений о России как о многонациональном государстве, уважение к истории и культуре народов, но и на развитие речевой активности детей, расширения словарного запаса.

**Трудности, с которыми приходилось сталкиваться в процессе проведения игры:**

* сложно запомнить новые слова;
* все варианты игры проводилась под руководством воспитателя;
* ориентация на карте;
* сложности при составлении гексагонов;
* анализировать и делать выводы самостоятельно.

Несмотря на все трудности, дети освоили правила игры, дошкольники заинтересовались данной игрой и получили массу положительных эмоций.

Ценность игры состоит в возможности применения педагогом данного игрового пособия в процессе организации воспитательно-образовательного процесса, что имеет важное значение для подрастающего поколения.

 «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

 В. А. Сухомлинский.

Используемая литература:

1. Моя родина-Россия. Книга четвёртая. Народы, Костюмы. Праздники. – М.: Школьная Книга, 2018. – 16 ис.: цв. илл.

2. Народы России. Детская энциклопедия.

3.Интернет-ресурсы:

 <https://triptonkosti.ru/16-foto/prezentaciya-kakie-narody-zhivut-v-rossii-dlya-doshkolnikov.html>

4. <https://convert.leiapix.com/>

5. <http://qrcoder.ru/?t>=