

названия региона и главного города справились 64% обучающихся, названий растений, животных, достопримечательностей региона — 60%, а задание на составление описания животного или растения, природного или исторического памятника смогли выполнить только 34% учеников 4-х классов. Из приведенной статистики видно, что обучающиеся начальной школы затрудняются осознанно строить речевое высказывание о родном крае в соответствии с задачами коммуникации. И дело вовсе не в том, что ученики не умеют строить речевые высказывания, они затрудняются их строить в связи с недостаточностью знаний о родном крае.

Региональный компонент содержания образования нацелен на гражданско-патриотическое воспитание и включает в себя сведения о природе Хабаровского края, его географических объектах и особенностях рельефа, об истории городов и сел, крупных промышленных и сельскохозяйственных предприятиях, о занятиях населения края, о флоре и фауне.

Как вовлечь обучающихся младших классов в образовательный процесс по формированию уважительного отношения к родному краю и познавательного интереса к окружающим его природным и культурно-историческим объектам, выявлению и характеристике наблюдаемых природных процессов и явлений, памятных мест и исторических событий на территории родного края?

Ответ на этот вопрос кроется в использовании познавательных (дидактических) игр краеведческого содержания, так как наряду с учебной деятельностью игровая деятельность в младшем школьном

возрасте является основной. Кроме того, сама игровая среда позволяет организовать самостоятельную познавательную деятельность обучающихся, используя предложенный игровой иллюстративный вариант, причем не только в сопровождении взрослых (учителей и родителей), но самостоятельно организуя процесс познания через игру и самоконтроль полученных новых знаний.

Если в 1–2 классах учитель сам предлагает обучающимся игры на уроках, то в 3–4 классах они уже могут стать полноправными организаторами учебного процесса с использованием игровой деятельности.

В своей практике использую авторские игры, разработанные мной по образцу всем известных (таких, как *«Кубик истории»*, *«Домино»*, *«Лото»*, *«Эврика»*, *«Путешествие по родному краю»*). Данные игры охватывают всю тематику регионального компонента.

В таблице ниже представлено использование краеведческих игр на уроках окружающего мира.

Рассмотрим каждую игру в действии.

«Краеведческое лото». В основе этой игры лежит соревновательный момент, что позволяет одновременно с решением образовательных задач выполнять еще и *воспитательные цели*: умение соблюдать правила игры, осуществлять познавательную коммуникацию друг с другом, управлять своим поведением.

Форма работы при проведении данной игры — групповая. Ученики могут играть в лото на внеурочном занятии или на переменах по известным правилам.

Игроки берут по одной карточке — игровому полю, ведущий, вытя-

Таблица.

**Использование краеведческих игр для учащихся начальной школы на уроках
окружающего мира**

Название игры	Тема урока	Класс
«Краеведческое лото»	Географические объекты районов Хабаровского края	2–4 класс
«Краеведческое домино»	Растительный и животный мир Хабаровского края Заповедники и заказники Хабаровского края Природные достопримечательности	2–4 класс
«Эврика»	Памятники архитектуры Культурно-исторические достопримечательности Известные музеи	2–4 класс
«Кубик истории»	Известные люди родом из Хабаровского края Чудеса Хабаровского края	3–4 класс
«Путешествие по родному краю»	Известные товары промышленности Сельскохозяйственные животные края Полезные ископаемые края	4 класс

гивая по одной карточке, называет, что изображено на карточке, но не показывает изображение, игроки должны по своим игровым полям определить, у кого находится этот объект. Выигрывает тот, кто быстрее всех закроет свое поле.

«Кубик истории». Игра «Кубик истории» преследует две цели в зависимости от рисунков на гранях кубиков. Если кубик тематический, т.е. содержит на своих гранях рисунки с информацией о названиях географических объектов, памятников, промышленности, товаров, растений, то используется простая игра, где обучающиеся подбрасывают кубик и по выпавшей на верхней грани картинке называют то, что на ней изображено. Облегченный вариант игры можно использовать при открытии нового знания из содержания регионального компонента определенной тематики, узнавая на уроке о новых объектах Хабаровского края.

Если на гранях кубика содержатся рисунки из разных тематических областей, то осуществляется закрепление и проверка знаний в пределах тематики регионального компонента. В таком случае

игра усложняется, а обучающиеся должны не только назвать рисунок, выпавший на верхней грани кубика при подбрасывании, но и в 2–3 предложениях описать изображенный объект. При такой форме работы у обучающихся развивается умение строить речевое высказывание.

Применение данной игры обширно. Например, при знакомстве с темой «Культурно-исторические достопримечательности Хабаровского края» учитель может провести мозговой штурм, задав вопрос: что объединяет все объекты, изображенные на гранях кубика? Как их можно назвать одним словом?

Использовать тематические кубики учитель может и при актуализации изученного ранее материала в начале урока, выделив 5–7 минут для самостоятельной игры обучающихся или проводя фронтальную работу у доски в конце занятия, закрепляя новое содержание в игровой форме при проверке знаний. Если обучающиеся являются выпускниками начальной школы, то работу учитель усложняет, преследуя цель развития умения строить речевое высказывание по заданной

теме, организовав беседу с младшими школьниками. Во время такой работы обучающиеся могут не только строить речевые высказывания об объектах края, но и задавать вопросы к изображениям, составлять тексты.

«Краеведческое домино». Игра представляет собой карточки с картинками и надписями в форме домино. Играют по тем же правилам, что и в домино. Примечательна игра тем, что изображение объекта присоединяется к его названию или общему виду. Игроки по очереди выкладывают подходящие карточки-домино. Если подходящей карточки нет, то игрок берет ее из общей стопки карточек. Выигрывает тот, кто быстрее всех выложит все свои карточки. Форма проведения игры — групповая. Ученики могут играть в домино на внеурочном занятии или на переменах.

«Эврика». Суть игры в том, что надо как можно быстрее назвать то, что написано на карточке у соседа. Игра проходит весело, динамично и непринужденно. Игру можно проводить на перемене, во внеурочной деятельности в командах, где в соревновательных моментах будет участвовать весь класс. В начале игры посередине стола выкладываются стопкой карточки. Игроки берут по кругу по одной карте. Если совпадают рисунки сердцевин на карточках двух игроков, тогда участники должны назвать ответ с карты соперника. Кто быстрее назовет, тот забирает себе карту. Выигрывает тот, кто собрал больше всего карточек. Игра разработана с учетом регионального компонента, направлена на расширение и углубление предметных знаний по краеведению.

«Путешествие по родному краю». Игра осложнена тем, что игрокам надо не просто назвать карточки, но и дать описание изображенного объекта, тем самым развивая умение строить речевое высказывание. Во время игры один ребенок назначается экскурсоводом, остальные игроки — гиды. Карточки-сувениры находятся у экскурсовода, который показывает одному гиду любую карточку. Гид должен сказать, что изображено на ней и в 2–3 предложениях описать, представить объект группе. Если ответ правильный, экскурсовод отдает карточку-сувенир в коллекцию гиду. Если гид ошибся, то экскурсовод с этой же карточкой обращается к следующему по очереди гиду. Лучший игрок тот, у кого собрано больше всего карточек-сувениров.

Использование игры «Путешествие по родному краю» отличается значительным разнообразием. Так как карточка представляет собой с одной стороны изображение, а с другой — текст об объекте, то можно использовать игру в нескольких вариантах:

1) при постановке проблемы к уроку, спросив, что изображено на картинке;

2) при открытии нового знания во время первичного знакомства с объектами, изображенными на карточках, если предложить на уроке командную работу по изучению объектов определенной тематики;

3) на этапе актуализации ранее изученной темы, предлагая обучающимся вытягивать карточку для ответа;

4) на этапе закрепления и проверки знаний можно поиграть в игру, выбрав несколько гидов, которые будут рассказывать об изученных объектах туристам, а потом

экскурсионной группе задавать вопросы об объекте.

Вариативное использование карточек позволит развивать познавательные универсальные учебные действия, во время которых обучающиеся должны рассортировать карточки по группам, в зависимости от их тематики. Выигрывает ко-

Таким образом, представленные игры удачно вписываются в образовательный процесс и охватывают все темы регионального компонента, а также дают учителю широкое пространство для творчества в плане разработки игр по другим темам и в плане включения игр в систему урочной и внеурочной дея-



Обучающих игр для освоения регионального компонента учениками младших классов (и не только в младших) на занятиях не хватает. Команда учителей края в рамках лаборатории регионального содержания образования в Хабаровском краевом институте развития образования начала работу над созданием карточных, квестовых, текстовых игр краеведческого характера, которые позволят на разных этапах уроков использовать игровую деятельность

манда, которая быстрее рассортирует карточки, назовет собранную тематику и изображенный объект на каждой карточке.

Подобранная коллекция игр регионального содержания позволяет провести урок в формате смешанного обучения при ротации станций. При проведении такой работы класс делится на группы, каждая из которых переходит от станции к станции, получая определенный вид заданий, а именно – игру «Кубик истории», игру «Эврика», электронную игру по региональному компоненту в сервисе LearningApps.org, и последней команде достается небольшой тест по изученным темам регионального компонента. В течение урока по маршрутным листам группы должны перейти по станциям четыре раза, в зависимости от их количества. Формат смешанного урока позволяет провести масштабное закрепление изученных тем регионального компонента в оживленной и непринужденной обстановке.

Обучающиеся могут использовать их не только на уроках, внеурочной деятельности, но и в свободное время, играя и обучая друг друга.

Необходимо отметить, что обучающих игр для освоения регионального компонента учениками младших классов (и не только в младших) на занятиях не хватает. Команда учителей края в рамках лаборатории регионального содержания образования в Хабаровском краевом институте развития образования начала работу над созданием карточных, квестовых, текстовых игр краеведческого характера, которые позволят на разных этапах уроков использовать игровую деятельность.

Задача педагога состоит в организации помощи ребенку найти правильные ориентиры в нашем сложном мире, в эпоху перелома культуры и сдвига нравственных ценностей. Очень важно пробудить в детях чувство любви и привязанности к природным и куль-

турным ценностям родного края, гордость за свой народ и ощущение неразрывности с окружающим миром, желание сохранить и приумножить богатства своего края, своей страны. Именно на этой основе воспитывается подлинный патриотизм.

Литература (источники)

1. Бекиш О.С., Слепко Ю.Н. Краеведение как фактор комплексного решения проблем содержания современного образования // Ярославский педагогический вестник. 2023. № 1 (130). — С. 21-28. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kraevedenie-kak-faktor-kompleksnogo-resheniya-problem-soderzhaniya-sovremennogo-obrazovaniya/viewer> (дата обращения: 12.01. 2024)

2. Никонова М.А. Краеведение: учеб. пособие для высш. пед. учеб. заведений

/ М.А. Никонова. — М.: Издательский центр «Академия». 2009. —192 с.

3. Меркулова Т.К. Интеллектуально-познавательная игра «Культурное наследие родного края» как средство духовно-нравственного воспитания // Начальная школа. 2020. № 7. — С. 14-17.

4. Шерешик Н.Н. Психологические механизмы игры и особенности их функционирования в дидактических играх // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2017. № 5-2. — С. 111-114. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-mehanizmy-igry-i-osobennosti-ih-funktsionirovaniya-v-didakticheskikh-igrakh> (дата обращения: 12.01.2024)

Статья поступила в редакцию 28.12.2023; одобрена после рецензирования, принята к публикации 02.02. 2024.

The article was submitted 28.12. 2023; approved after reviewing, accepted for publication 02.02. 2024.

Research article

Journal «Education of schoolchildren» № 3. 2024. Methods of education (regional component). P. 80-EA

Regional component in the gaming activities of junior schoolchildren

Elena Vyacheslavovna Tyutyusova. senior methodologist of the laboratory of regional content of education of the Khabarovsk Regional Institute for Educational Development, primary school teacher of the municipal autonomous educational institution «Steps», Khabarovsk.

Annotation. The article discusses the possibilities of implementation and educational potential of educational (didactic) games of local history in the educational process of primary school. The experience of implementing in an educational organization such original educational (didactic) games of local history as local history lotto, local history dominoes, eureka, history cube, travel around the Khabarovsk region is described.

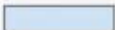
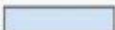
Keywords: regional component of education, educational (didactic) games, personal educational results, gaming activities

For citation: Tyutyusova E.V. Lotto, dominoes, cube... Regional component in the gaming activity of younger schoolchildren // Education of schoolchildren. 2024. №3. P. 80-EA .DOI: 10.47639/0130-0776_2024_3_80

Приложение



Дидактическая игра
«Кубик истории» в развертке

Растение Хабаровского края  Растение Хабаровского края	  	Утка мандаринка  Утка мандаринка	  
  	Горы Хабаровского края  Горы Хабаровского края	  	Растения Красной книги ХК   Растения Красной книги ХК

Карточки игры «Эврика»

 герб Хабаровского края	 Амурский утес		
 Шантарские острова	 Большехентsevский заповедник		
 Памятник Муравьеву-Амурскому	 здание бывшего Общественного собрания		

Карточки иры «Краеведческое лото»