

МЕТОД МОДЕЛИРОВАНИЯ ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ В ПАТРИОТИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ ДЕТЕЙ



Голоухова О.В.
воспитатель высшей квалификационной категории
2024



Патриотизм – это любовь к Родине, преданность ей, ответственность и гордость за нее, желание трудиться на ее благо, беречь и умножать ее богатства, сохранение культурной самобытности каждого народа, входящего в состав России.

Как отмечал К. Д. Ушинский:

«...необходимо развивать у детей чувство местности», то есть обладания знаниями о своем **непосредственном окружении**. Это необходимо для того, чтобы *«не быть иностранцем среди своей родины»*.





ПАТРИОТИЧЕСКОЕ ВОСПИТАНИЕ

- **Невозможно воспитать** чувство собственного достоинства, уверенность в себе, а, следовательно, полноценную личность, без уважения к истории и культуре своего Отечества, к его государственной символике.
- **Суть патриотического воспитания заключается в том, чтобы** посеять, взрастить в детской душе семена добра, любовь к родному дому, истории и культуры страны.
- **Главная задача педагога-воспитателя** – развить в детях чувство любви к своей малой родине, а затем и к стране, умеющие ценить духовные и культурные ценности своего Отечества.





МЕТОД МОДЕЛИРОВАНИЯ ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ

- **Моделирование в детском саду** – это совместная деятельность воспитателя и детей.
- **Моделирование** основано на принципе замещения реальных объектов предметами, схематичными изображениями, знаками, символами.
- **Игровое моделирование** — наглядно-практический метод обучения. А мышление ребенка развивают с помощью специальных схем, моделей, которые в наглядной и доступной для него форме воспроизводят скрытые свойства и связи того или иного объекта. Это попытка задействовать для решения познавательных задач зрительную, двигательную и ассоциативную память. Это оптимальная и результативная технология, позволяющая максимально активизировать речевую деятельность, сохраняя при этом интерес к занятию.
- **Игровое моделирование** – это процесс отражения реальности или фантастической реальности в игре.



- **Метод моделирования игровой ситуации** предполагает создание вместе с детьми ситуаций, сюжетов-моделей, ситуаций-моделей, этюдов и проиграть их здесь и сейчас.

- **Актуальность в том, что:**

- ❖ данная технология обладает вариативностью, гибкостью, многофункциональностью;
- ❖ дошкольник пластичен, легко обучаем, но быстро утомляется и теряет интерес, моделирование же вызывает интерес и тем самым решает эту проблему;
- ❖ использование символов аналогии облегчает и ускоряет процесс запоминания, а ведь одно из правил запоминания гласит: «Когда учишь - записывай, рисуй, черти!»;
- ❖ графические аналогии помогают видеть главное, систематизировать полученные знания.



- **Цель игрового моделирования:**

-изложить изучаемый материал так, чтобы на основе логических связей материала (темы) он стал доступным, отпечатался в долговременной памяти ребенка.

- **Цель моделирования в патриотическом воспитании** - обеспечение успешного целенаправленного процесса педагогического воздействия на привитие воспитанникам элементарных представлений об особенностях быта и культуры своего родного края, значимости семейных ценностей, развития патриотических чувств гордости, принадлежности к конкретной местности с точки зрения Отечества.



ПРЕИМУЩЕСТВА МЕТОДА ИГРОВОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ

- *Психические процессы:* внимание, память, мышление, речь
- *Познавательные умения:* наблюдать, видеть, слушать, думать, владеть символами
- *Личностные качества:* самостоятельность, общительность, творческое воображение, инициативность
- *Интеллектуальные качества:* анализ, синтез, сравнение и сопоставление, классификация, умозаключение



ЭТАПЫ РАБОТЫ ИГРОВОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ:

- Подготовка развивающей среды и материала с учетом знаний, умений и навыков детей.
- Изучение научной литературы, которая характеризует интеллектуальное, познавательное и творческое развитие дошкольников.
- Реализация модели построения системы педагогической работы по данной теме.
- Дифференциация в использовании видов игр, посредством которых будет проведена целенаправленная работа с детьми.



ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ

ИГРА – СИТУАЦИЯ

«Хотим быть смелыми»

- Программное содержание: *воспитывать патриотические чувства; вызывать эмоциональный отклик на героические интонации; развивать чувство ритма, навыки ясной и четкой артикуляции; объединять детей в коллективной игре-соревновании.*
- Материалы: репродукции и фотографии для военного музея; макеты военной техники; костюмы и элементы костюмов для игры в военных; атрибуты для игры-соревнования.
- Связь с другими занятиями и видами деятельности: музыка, развитие речи.
- **Ход игры**

Воспитатель предлагает детям пойти в «военный музей» (уголок игровой комнаты). Там выставлены репродукции, фотографии, изображающие воинов и войну, макеты военной техники. Воспитатель сообщает детям, что солдаты воевали, защищая людей от врагов. Спрашивает у ребят: «Какими должны быть солдаты, чтобы победить неприятеля?» Дети называют качества, которыми должны обладать солдаты: храбрые, смелые, сильные, выносливые. Воспитатель предлагает сыграть в военную игру.

ИГРА – СИТУАЦИЯ

«Народные гулянья»

- Программное содержание: *вовлечь детей в эмоциональную ситуацию, приобщать к русским народным традициям; учить драматизации знакомых литературных произведений; развивать двигательные навыки.*
- Материалы: декорации русской избы, русские костюмы для Анисьи и детей, настоящие блины.
- Связь с другими занятиями и видами деятельности: художественная литература, развитие речи, музыка.
- **Ход игры**

Комната (уголок) убрана в деревенском (русском) стиле. Анисья (воспитатель) приглашает гостей на праздник Масленицы (любые другие варианты национальных праздников), на народное гулянье.



ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ

ИГРА – СИТУАЦИЯ

«Страны и народы»

- Программное содержание: *расширять представление детей о странах Земли и их народах. Прививать интерес к жизни людей с различным бытом, культурой и традициями. Прививать уважение к культуре и традициям разных народов мира.*
- Материал: глобус, карта Мира, куклы в национальных костюмах, записи мелодии песен разных народов, картинки и иллюстрации с изображением разных стран и народов мира.
- **Ход игры:**
воспитатель показывает картинку с изображением разных стран и народов мира. Рассказывает о них. *(вариант проигрывания: демонстрация моделей в национальных костюмах, т.д.)*

ИГРА – СИТУАЦИЯ

«Символы нашей страны»

- Программное содержание: *знакомство с государственной и национальной символикой; развивать логическое мышление, память детей.*
- **Ход игры:**

Необходимо разделить картинки с изображением флага, герба города и страны на несколько деталей, при этом детям даются и лишние элементы. Дети должны собрать необходимую композицию.

Проводить данную игру можно в виде соревнования команд. Победившая команда должна объяснить элементы, изображенные на ней, а также историю их возникновения.



ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ

ИГРА – СИТУАЦИЯ

«Расскажи о своей семье»

- Программное содержание: *формировать представления о себе как о члене семьи.*
- *Показать значение семьи в жизни человека.*
- *Вызывать желание рассказывать о членах своей семьи, гордиться ими, любить их.*
- Материал: фотоальбом, составленный совместно с родителями с семейными фотографиями, с генеалогическим деревом семьи



ИГРА – СИТУАЦИЯ

«Дом добрых дел»

- Программное содержание: *формировать представления о домашних обязанностях женщин и мужчин, девочек и мальчиков. Воспитывать желание оказывать помощь в семье и другим людям.*

Ход игры:

Дети берут детали конструктора и строят большой дом, проговаривая при этом добрые поступки и дела, которые они совершают, помогая своим родным и близким. В конце рассматривают, какой большой дом мы построили. Сколько добрых дел мы можем сделать!

ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ

ИГРА – СИТУАЦИЯ

«Малая Родина»

- Программное содержание:
выявить знания детей о своей малой родине, об истории нашего города, памятниках и достопримечательностях своего города.

Материал: набор иллюстраций, фотографий города

- **Ход игры:**

воспитатель показывает иллюстрации и картины, задает вопросы. Дети отвечают. Возможен вариант - проиграть «экскурсия по достопримечательностям города, страны».



ИГРА – СИТУАЦИЯ

«Кто защищает наши границы»

- Программное содержание:
закрепить знания детей о военном воздушном, сухопутном, морском транспорте; развивать познавательную активность; воспитывать патриотов своей страны
- **Ход игры:**

На карте воспитатель показывает границы нашей страны. Обращает внимание детей на то, что границы проходят не только по суше, но и по воде. Уточняет, что по воздуху пересекать границу тоже нельзя. Дети отвечают на вопросы воспитателя относительно того, на каком виде военного транспорта охраняют границы. Обосновывают свой ответ. Например, если враг нападёт с моря, границу защитят военные корабли, катера. Если угроза на суше, то на страже стоят танки, пушки, военная техника.

Варианты проигрывания «Случай на границе», «Парад военной технике» и т.д.

ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ

ИГРА – СИТУАЦИЯ

«Составь карту»

- Программное содержание: *закреплять знания детей о карте России (Рязанской области); развивать зрительную память, воспитывать гордость на нашу Родину.*

- **Ход игры:**

для проведения игры требуется предварительная работа по ознакомлению с картами России (Рязанщины), области, города. Цветную карту формата А-4 разрезают на 6-8 частей предлагается составить из частей целую (усложнение: *собрать карту на время*).



ИГРА – СИТУАЦИЯ

«Поедем в край родной»

- Программное содержание: *формировать представление о своеобразии растительного и животного мира в зависимости от природной зоны; воспитывать любовь к родному краю.*

- Материалы: паровозики и картинки с изображениями растительного и животного мира родного края.

- **Ход игры**

Детям предлагается отправить в путешествие по родному краю.

