



Н. Г. Захарова

ИГРА КАК ФОРМА ПОЗНАНИЯ ГОРОДА

Игра для детей как младшего, так и среднего возраста необходима и желанна. В игре ребенок накапливает знания, формирует познавательные интересы, развивает способности. Игровое обучение снижает психические и физические нагрузки, дает огромные возможности для расширения объема информации, получаемой детьми в ходе урока. Игры всегда связаны с положительными эмоциями, и в игре дети готовы учиться сколько угодно. А поскольку назначение курса «История и культура Санкт-Петербурга» – пробудить познавательный интерес к современному городу, вызвать восхищение красотой Санкт-Петербурга, способствовать формированию у учащихся эмоционально-ценностного отношения к культурному наследию Санкт-Петербурга, то без игры, желанной и необходимой, не обойтись никак. Игра вызывает потребность учиться, знать!

Какие же элементы *дидактической игры* наиболее распространены?

– *Отгадывание темы урока.* Учащиеся любят сами отгадывать тему урока, поэтому урок начинается либо с загадки, либо с просмотра видеоряда объектов, которые дети должны узнать.

– *Ребусы.* В ребусах зашифровываются названия рек, островов, мостов, памятников, термины, и, что уже стало у нас традицией, имена создателей петербургских памятников – архитекторов, скульпторов. В начальной школе ребусы предлагает учитель, в средней школе их составляют сами учащиеся.

– *Кроссворды.* В начале работы с различными понятиями и терминами хороши кроссворды с опорной буквой. Для поддержания интереса к разгадыванию кроссвордов нужно придумывать различные способы оформления заданий (например, кроссворд вписан в контуры здания, все слова в кроссворде начинаются с одной буквы и т. п.). В средней школе целесообразно предложить учащимся поставить вопросы к уже составленному кроссворду. Такое задание не только проверяет их знания, но и способствует развитию речи.

– *«Строительство» здания или уголка города,* когда школьники самостоятельно собирают их из аппликационных деталей и карточек с названиями на магнитной доске.

– *Игры с картой-схемой Санкт-Петербурга* направлены на закрепление знаний учащихся о местоположении различных памятников, умения учащихся ориентироваться по карте. Варианты заданий здесь могут быть различными: путешествие по карте с помощью загадок, прокладывание маршрута от одного объекта до другого с обязательным условием включить в маршрут третий объект, описанный учителем, но не названный им. Если в начальной школе для игры используется карта, на которой есть подсказки (названия рек, островов, мостов), то в средней школе задания усложняются и зачетные игры уже проводятся с контурной картой города.

Широко используются в работе с детьми и так называемые *логические игры*, способствующие формированию умения обобщать и выделять существенные признаки. Это игры «Найди пару», «Собери квартет». Учащимся предлагается соотне-

сти название объекта и его местоположение, название объекта и его создателя, название объекта и его изображение. Игра «Собери квартет» в средней школе обрабатывает более сложными заданиями: необходимо не только указать местоположение объекта, но и отметить его на контурной карте; объяснить, почему так назван тот или иной памятник; узнать архитектора по его портрету или по тексту-загадке, тексту с пропусками или ошибками; узнать памятник по фрагменту или по скульптуре, которая его украшает. По этому же принципу строятся игры «Лото», «Домино». Эти игры удобно использовать на обобщающих уроках, во время проведения командных игр. Содержание карточек в таких играх может быть самым разнообразным: архитекторы и здания, построенные по их проектам; реки и мосты; мосты и решетки; сады-парки и их решетки; музеи и их экспонаты и т. п. К логическим играм относится и «Третий лишний». Дети с удовольствием сами составляют варианты заданий. В средней школе используется более сложный вариант этой игры: найти общее и лишнее в ряду; найти то, что объединяет объекты и продолжить ряд.

Увлекательной формой познания города являются *игры-праздники*, проводимые во внеурочное время, когда в игру вовлекается большое количество участников – не только учащихся, но и их родителей. Такие игры создают приятную атмосферу раскованности, помогают школьникам работать в коллективе, принимать коллективные решения; учат умению корректно высказывать свои суждения; снимают психологические барьеры.

Игра-праздник «Посвящение в “Юные петербуржцы”» проводилась среди учащихся 2-х классов, изучающих историю города. Игра состояла из трех «экзаменов» – по математике, чтению, русскому языку; между «экзаменами» – веселые перемены. Все «экзамены» и перемены проходили в виде дидактических игр, и, с одной стороны, закрепляли уже полученные знания, с другой – расширяли и дополняли представления учащихся о городе.

I. «Юные математики». Учащиеся решали примеры, ответы были закодированы, и при правильном решении у детей должно было сложиться название одного из петербургских мостов. Пока математики трудились, ведущие проводили игру (загадки) со зрителями. Вели праздник учащиеся 6-го класса.

II. «Парад литературных героев». Многие литературные герои «родились» в нашем городе и разгуливали по его улицам. Сможете ли вы их узнать? Учащиеся 5-го класса изображали литературных героев (Бармалея, Рассеянного, Грязнулю), инсценировали коротенькие фрагменты из произведений, а участники должны были узнать героя, назвать произведение, его автора и ответить на вопросы викторины: «Какая улица нашего города подсказала Корнею Чуковскому имя главного героя?», «На какой улице нашего города жил человек рассеянный?», «В какую реку нашего города Великий Умывальник грозил окунуть Грязнулю прямо с головою?»

III. «Снежные сугробы» (автор игры – Н. И. Воронина). Большой плакат «Медный всадник» закрыт листком бумаги с номерами заданий – «снежными сугробами». Задания: вставить пропущенные буквы, подчеркнуть глаголы или прилагательные, составить предложение из слов. Все задания – на городскую тематику. Если задание выполнено правильно, листок снимается, часть «снежного сугроба» расчищается, показывается фрагмент памятника: какого? кто быстрее догадается?

Перемены между экзаменами, как и полагается, шумные и веселые.

Веселая перемена с ребусами. Каждой команде предлагалось по пять ребусов. Необходимо определить, о каком памятнике истории и культуры они рассказывают, и найти иллюстрацию с изображением этого памятника.

Веселая переменка с «живыми фигурами». Каждой команде предлагалось изобразить известную скульптуру, арку, барельеф; команды-соперники должны были узнать их.

В заключение праздника, пока жюри подводило итоги, все команды спели песню о своем городе: «Мы гордимся с тобой, что наш город зовут...». Затем каждый ребенок получил свидетельство о присвоении ему звания «Юный петербуржец».