

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования (повышения квалификации) специалистов г. Владимира  
«Городской информационно-методический центр»

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Владимира  
«Средняя общеобразовательная школа № 16»

**Сборник интерактивных дидактических игр  
«Путешествие по родному городу Владимиру»  
(учебное пособие для детей и педагогов)**



Игра — это искра, зажигающая огонек  
пытливости и любознательности.  
*Сухомлинский В. А.*

***Автор:***

**Хайдукова Анна Владимировна**, учитель высшей квалификационной категории, учитель начальных классов, педагог дополнительного образования МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 16» г. Владимира

***Рецензент:***

**Грузинцева Ольга Юрьевна**, методист высшей квалификационной категории МБОУДПО «Городской информационно-методический центр» г. Владимира

Сборник интерактивных дидактических игр **«Путешествие по родному городу Владимиру»**, учебное пособие для детей и педагогов / Автор: А.В. Хайдукова – 15 с.

Дидактические игры краеведческой направленности, представленные в сборнике, призваны расширить и систематизировать имеющиеся у детей знания об истории города Владимира, его памятниках. Игры рассчитаны на возраст обучающихся: 8 – 10 лет.

В сборнике описан методический инструментарий игр, виды деятельности обучающихся, формы работы. Игры данного сборника эффективны для обучающихся с повышенным уровнем познавательной активности при организации их самостоятельной работы, а так же могут быть использованы в рамках внеурочной деятельности краеведческой направленности, при реализации регионального компонента курса «Окружающий мир».

Сборник интерактивных дидактических игр «Путешествие по родному городу Владимиру» будет полезен учителям начальных классов, педагогам-организаторам, воспитателям в школьном оздоровительном лагере при организации досуговой деятельности воспитанников, ставящих своей целью – формирование гражданской идентичности через использование краеведческого материала.

## Содержание

<b>Введение</b> .....	4
<b>Краеведческая викторина</b> «Путешествие по улицам города Владимира». Игра 1.....	6
<b>Краеведческая викторина</b> «Путешествие по улицам города Владимира». Игра 2.....	7
<b>Владимирские князья</b> . Игра 1.....	8
<b>Владимирские князья</b> . Игра 2.....	9
<b>Хронологическая линейка</b> .....	10
<b>Поймай ошибку!</b> (Секрет картины В.М. Тормосова «Юрий Долгорукий у стен города Владимира»).....	11
<b>Текст – загадка</b> .....	12
<b>Узнай</b> <b>памятники</b> <b>города</b> <b>Владимира</b> .....	13
<b>Заключение</b> .....	14
<b>Список использованной литературы</b> .....	15

## Введение

Слова В.А. Сухомлинского: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» отражают актуальность вопроса по использованию интерактивных дидактических игр в учебно-воспитательном процессе. Становясь средством познания, интерактивная игра способствует психическому развитию ребенка, закреплению уже сформированных знаний и навыков, познанию нового, реализации потенциальных творческих возможностей, развитию фантазии, самостоятельности.

Основной функцией интерактивных дидактических игр является развитие мышления, высших психических функций, логики, процессов анализа и синтеза, обобщения и классификации, сравнения и противопоставления. Кроме того, они ориентированы на развитие нестандартного самостоятельного мышления, интуиции, чувства юмора, интеллектуальной реакции. Подобные игры применяются и в учебном и воспитательном процессе. Участие в интерактивных дидактических играх требует от детей развития своего хронотопа (совокупности личностных представлений о пространстве и времени), поскольку одним из их условий является ограничение времени, что предполагает необходимость его структурирования.

Интерактивные дидактические игры, активизируя учебно-познавательную деятельность учащихся, помогают учителю реализовать затребованный Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования системно-деятельностный подход в обучении и объединяют в себе образовательную, развивающую и воспитывающую функции, которые действуют в единстве.

Перечислим «плюсы» интерактивных дидактических игр:

- позволяют развивать у учащихся коммуникативные навыки;
- соответствуют логике деятельности, включают момент социального взаимодействия;
- способствуют большей вовлеченности участников в процесс обучения, тем самым побуждают их к произвольной активности;
- формируют ценностные ориентации и установки, развивают адекватную самооценку;
- способствуют организации обратной связью (здесь и сейчас);
- показывают уровень достижений детей в предметных знаниях;
- провоцируют у обучающихся включение рефлексивных процессов;
- формируют у ребенка уверенность в своих силах и возможностях своего интеллекта, вырабатывают положительный эмоционально-психологический фон;

– способствуют проявлению всех качеств личности, ее индивидуальных особенностей.

Используя в учебно-воспитательном процессе интерактивные дидактические игры не стоит забывать о санитарно-гигиенических требованиях, физиолого-гигиенических, психолого-педагогических ограничительных и разрешающих нормах и рекомендациях, чтобы не навредить здоровью детей (СанПиН 2.2.2./2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы»).

Для создания интерактивных дидактических игр использовался сервис LearningApps.org. Основными формами интерактивных дидактических игр на сервисе стали «найди пару», «классификация», «сортировка картинок», «викторины». С помощью получения ссылки игру можно отправить по электронной почте или встроить на страницу группы или сайта.

*Структура интерактивной дидактической игры* включает в себя:

Название игры

Цель

Игровую задачу

Форму игры

Количество игроков

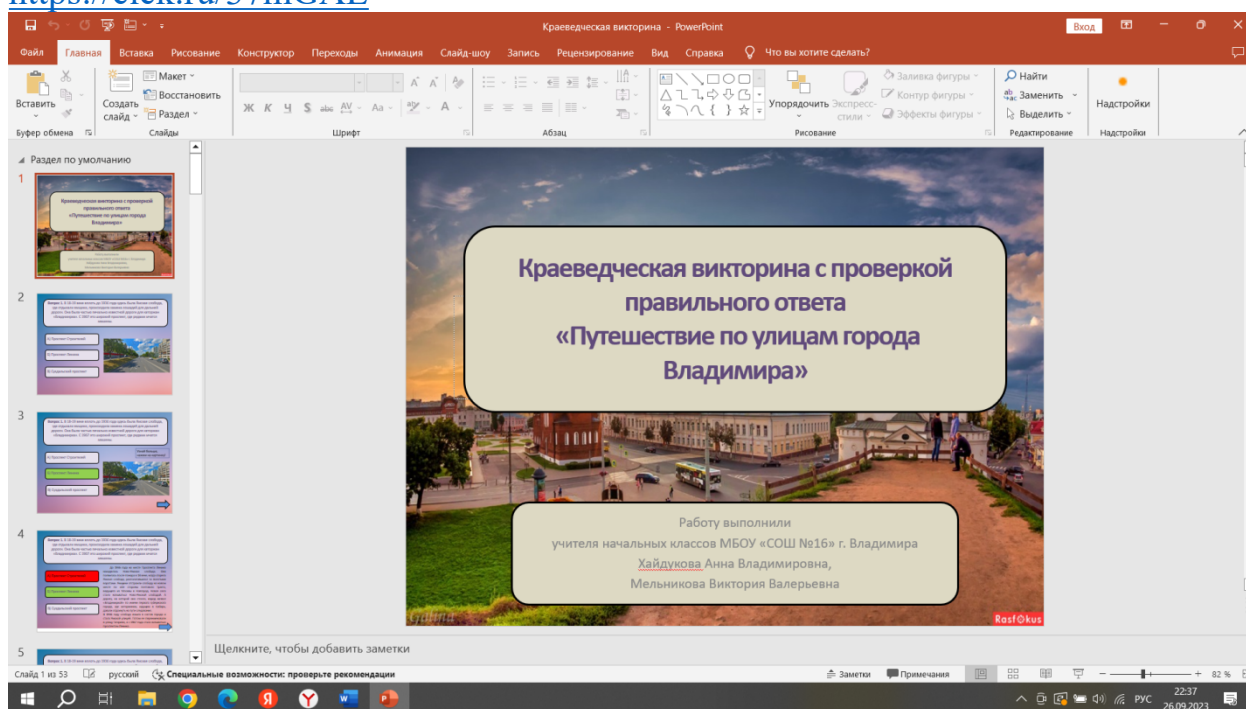
Применение в образовательной деятельности

Ожидаемые результаты игры

Обратная связь в виде текста, смайлика, цветового оформления, которые будут высвечиваться, если найдено правильное решение или побуждать к дальнейшей работе над изучаемым материалом.

# 1. Краеведческая викторина «Путешествие по улицам города Владимира». (Игра 1)

<https://clck.ru/37mGAE>



**Цель:** выявить уровень имеющихся знаний об улицах города Владимира и создать условия для их расширения, развитие познавательной активности при работе со справочным материалом по ссылке «Узнай больше – нажми на картинку».

**Учебная задача:** пройти все вопросы викторины, за каждый правильный ответ – зеленый прямоугольник дается балл. Записывай свои баллы и в конце сообщи учителю.

**Играть можно** одному и в паре, делая выбор правильного ответа, а потом проверяя свои варианты.

**Условие:**

- в случае неверного ответа появляется красный прямоугольник, рядом появляется правильный вариант – зеленый и выходит дополнительная информация по данному вопросу;

- при правильном ответе выходит зеленый прямоугольник и предложение на картинке «Узнай больше – нажми на картинку». Смело жмите на картинку и узнавайте подробности о конкретной улице.

Данную игру возможно использовать как для самостоятельной или парной работы, а так же, как один из этапов командной игры краеведческой направленности.

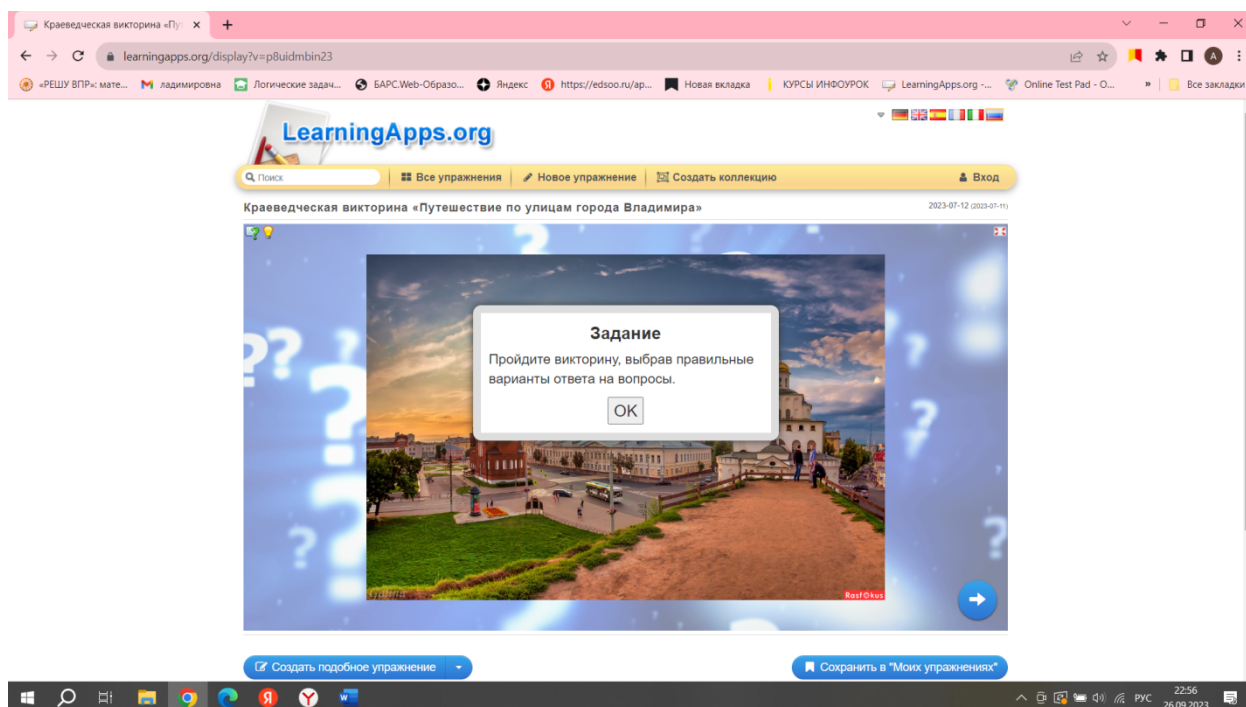
Обучающиеся проходят игру и запоминают баллы. При этом есть возможность повторить игру, проверив свою память на предмет запоминания новой информации.

**Ожидаемый результат:** по окончании игры обучающиеся пополняют знания новыми сведениями об улицах своего города, совершенствуют коммуникативные навыки при работе в паре или в команде.

**Выход на данную игру** осуществляется по активной ссылке при наличии Интернета.

## 2. Краеведческая викторина «Путешествие по улицам города Владимира». (Игра 2)

<https://learningapps.org/display?v=p8uidmbin23>



**Цель игры:** выявить уровень имеющихся знаний об улицах города Владимира и создать условия для их расширения, развитие познавательной активности.

**Учебная задача:** пройди викторину, выбрав правильный вариант ответа после прочтения информации. Стрелка в правом нижнем углу переведет тебя к следующему вопросу.

**Условие:**

- в случае правильного ответа прямоугольник станет зеленым и можно переходить по стрелке к следующему вопросу;
- в случае неверного ответа переход по стрелке не происходит, а высвечивается правильный вариант. Только после этого можно перейти к следующему вопросу.

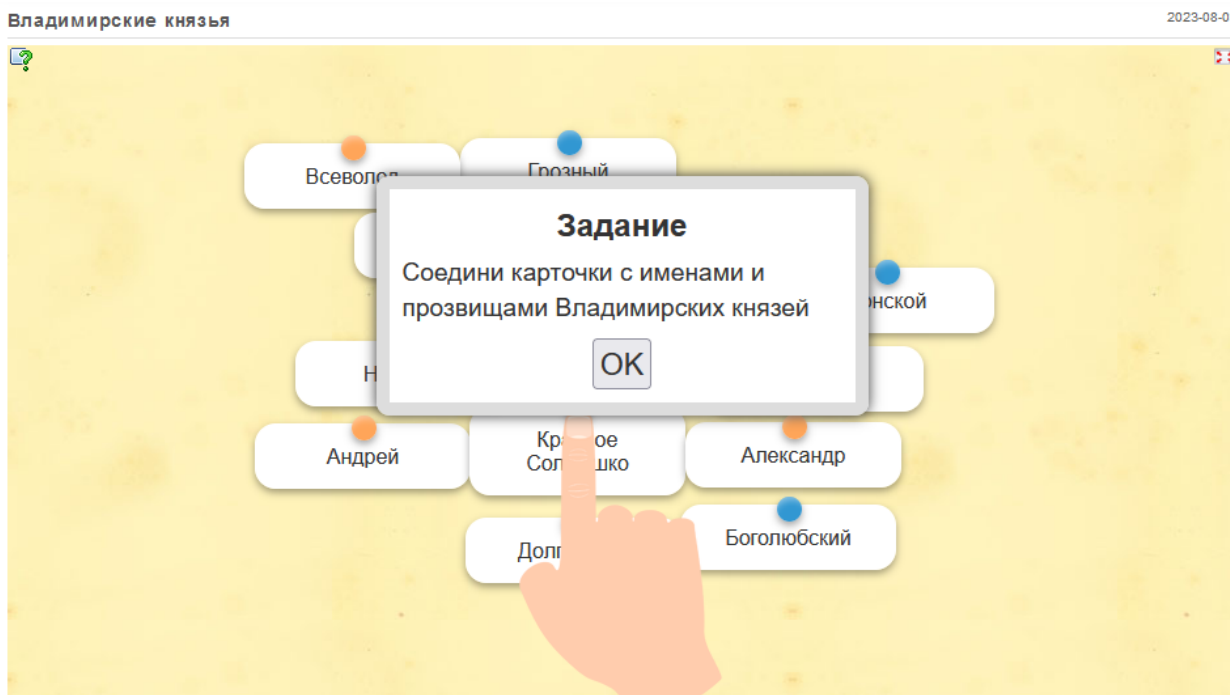
Данную игру возможно использовать как для самостоятельной работы, а так же, как один из этапов командной игры краеведческой направленности.

**Ожидаемый результат:** по окончании игры обучающиеся пополнят знания новыми сведениями об улицах своего города, смогут скорректировать свои пробелы в знаниях, организовать самопроверку и самооценку, т.к. по итогу прохождения появляется процент правильных ответов.

**Выход на данную игру** осуществляется по активной ссылке при наличии Интернета.

### 3. Владимирские князья. (Игра 1)

<https://learningapps.org/display?v=ps04kjroa23>



**Цель игры:** закрепить знания детей о Владимирских князьях.

**Учебная задача:** соедини карточки с именами и прозвищами Владимирских князей.

**Играть можно** одному и в паре, поочередно делая ходы и вспоминая информацию о выбранном князе.

**Условие:**

- в случае правильного ответа составленная пара исчезает с игрового поля;
- в случае ошибочного варианта пара становится красной и остается на игровом поле. Тогда по ней необходимо щелкнуть мышью, разъединить карточки и продолжить игру.

**Обратная связь:** эмоциональная поддержка участника игры.

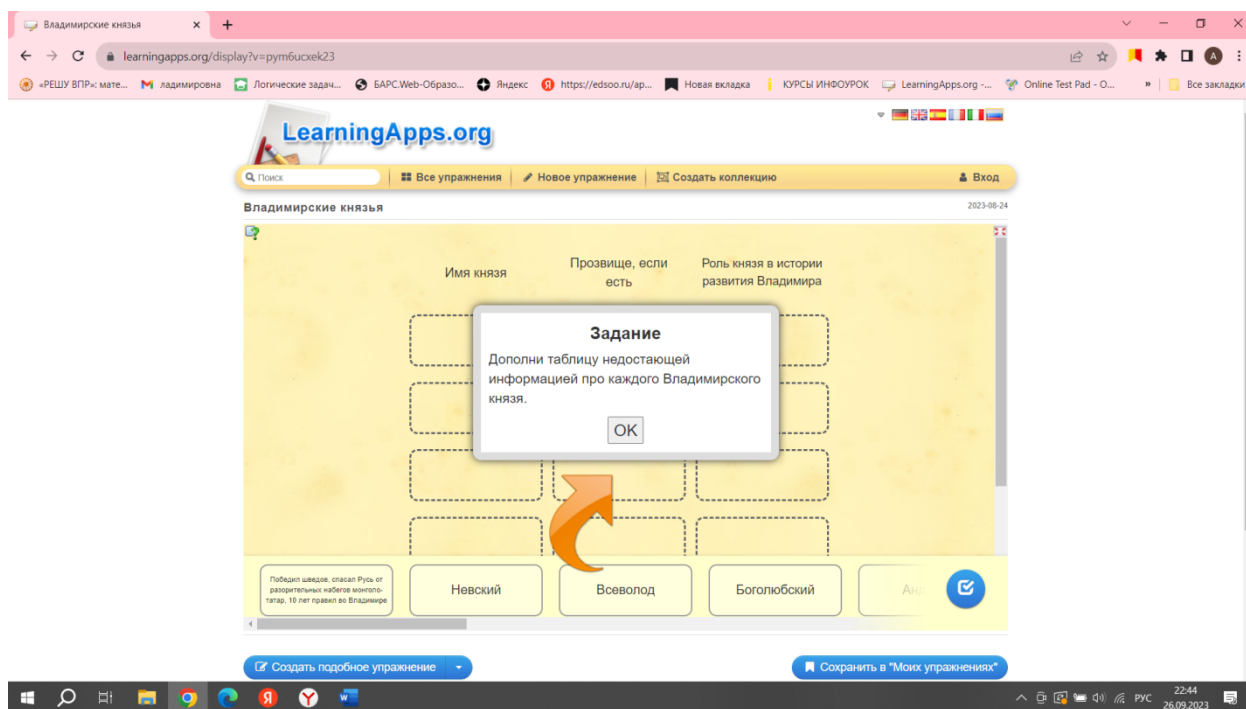
**Ожидаемый результат:** по окончании игры обучающиеся закрепят знания о Владимирских князьях, смогут скорректировать свои пробелы в знаниях, организовать самопроверку.

**Выход на данную игру** осуществляется по активной ссылке при наличии Интернета.



## 4. Владимирские князья. (Игра 2)

<https://learningapps.org/display?v=pym6ucxek23>



**Цель игры:** закрепить знания детей о Владимирских князьях и их роли в истории.

**Учебная задача:** заполнить таблицу информацией про каждого Владимирского князя.

**Играть можно** в рамках внеурочной деятельности при закреплении знаний о деятельности Владимирских князей.

**Условие:**

- при заполнении таблицы необходимо проверить правильность своих ответов по стрелке в правом нижнем углу: в случае правильного ответа прямоугольник становится зеленым, при ошибочном варианте ответ – красным;

- при ошибочном варианте свой ответ можно откорректировать и снова проверить;

- продолжить игру до тех пор, пока таблица не заполнится зелеными прямоугольниками;

- при желании игру можно повторить, чтобы проверить свою память и запомнить изучаемую информацию.

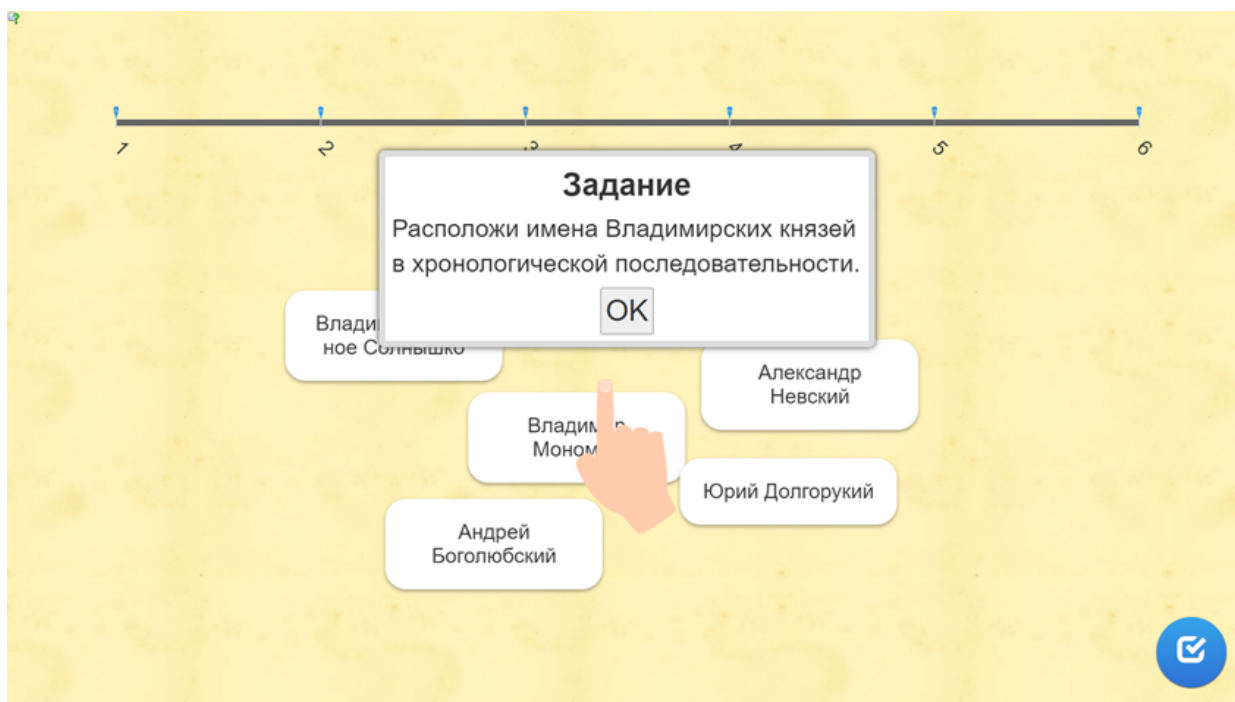
**Обратная связь:** эмоциональная поддержка участника игры.

**Ожидаемый результат:** по окончании игры обучающиеся закрепят знания о Владимирских князьях, их роли в истории.

**Выход на данную игру** осуществляется по активной ссылке при наличии Интернета.

## 5. Хронологическая линейка

<https://learningapps.org/display?v=p3upc8dwj23>



**Цель игры:** установить хронологическую последовательность правления князей на Владимирской земле.

**Учебная задача:** расположить имена Владимирских князей на «ленте времени».

**Играть можно** в рамках внеурочной деятельности при закреплении знаний о деятельности Владимирских князей.

**Условие:**

Проверить правильность своего выбора можно по галочке в правом нижнем углу:

- в случае правильного ответа прямоугольник станет зеленым и можно продолжать работу;

- в случае неверного ответа прямоугольник становится красным и всегда есть возможность откорректировать свою работу до тех пор, пока прямоугольник не станет зеленым.

Данную игру возможно использовать для самостоятельной работы, организуя самопроверку своих знаний, на одном из этапов обобщающего занятия в рамках внеурочной деятельности или внеклассного занятия краеведческой направленности.

**Обратная связь:** эмоциональная поддержка участника игры.

**Ожидаемый результат:** по окончании игры обучающиеся закрепят знания о хронологии правления Владимирских князей.

**Выход на данную игру** осуществляется по активной ссылке при наличии Интернета.

## 6. Поймай ошибку! (Секрет картины В.М. Тормосова «Юрий Долгорукий у стен города Владимира»)

<https://learningapps.org/display?v=p0dvst68c23>

1/1

**Задание**

Рассмотри картину В.М. Тормосова «Юрий Долгорукий у стен города Владимира» и назови ошибки, которые допустил художник.

OK

- во Владимире не было каменных построек во времена правления Ю. Долгорукого, они появились позже.
- Во времена правления Юрия Долгорукого Русь не была крещена.
- Во времена правления Юрия Долгорукого не были построены Золотые ворота.
- Золотые ворота не укрепляли стену, а находились за стенами Владимира.

**Цель:** систематизировать знания обучающихся о Древнем Владимире и создать условия для их применения в нестандартной ситуации.

**Учебная задача:** рассмотри картину В. М. Тормосова «Юрий Долгорукий у стен города Владимира» и назови ошибки, которые допустил художник.

**Играть можно** одному и в паре, делая выбор правильного ответа, а потом проверяя свои варианты галочкой в правом нижнем углу, а так же можно использовать как задание одного из этапов внеклассного занятия краеведческой направленности.

**Условие:**

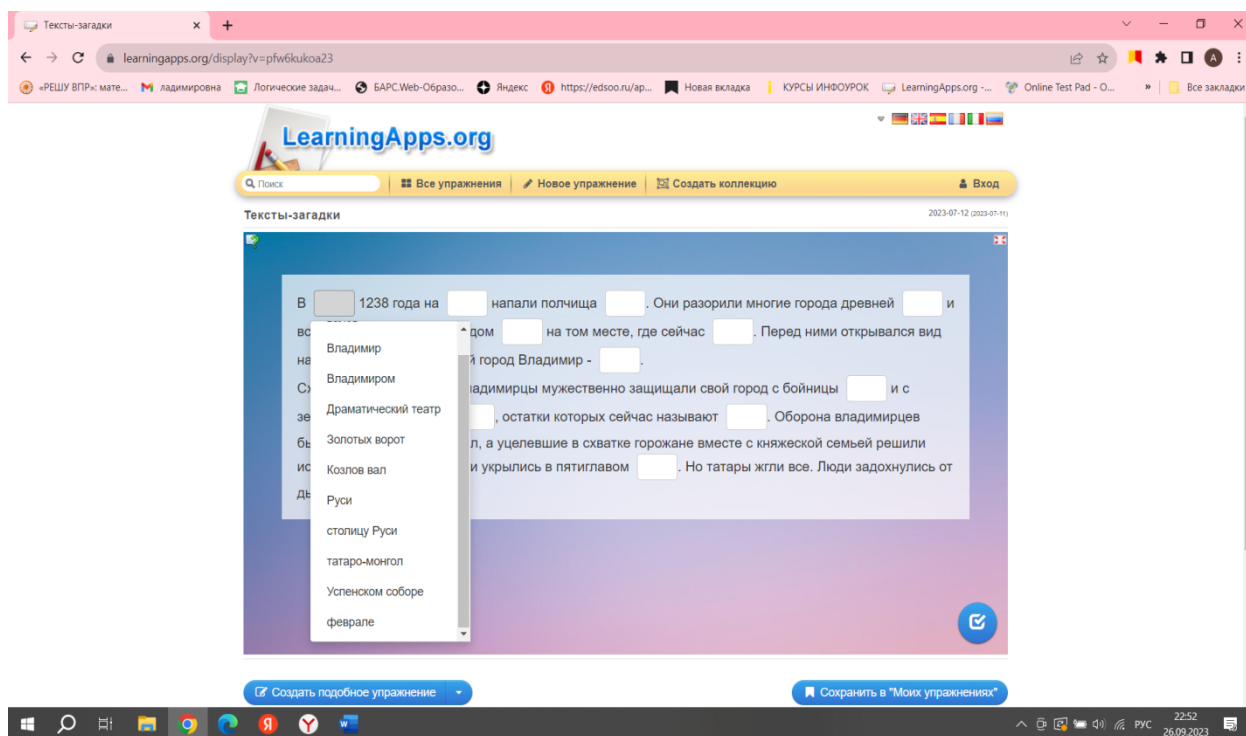
- в случае неверного ответа появляется грустный смайлик при проверке своего ответа, при этом неверно поставленную галочку необходимо «снять»;
- при правильном ответе, только когда указаны два верных варианта, появляется радостный смайлик.

**Ожидаемый результат:** по окончании игры обучающиеся закрепят отдельные этапы истории Древнего Владимира.

**Выход на данную игру** осуществляется по активной ссылке при наличии Интернета.

## 7.Текст – загадка

<https://learningapps.org/display?v=pfw6kukoa23>



**Цель игры:** закрепить знания обучающихся о событиях февраля 1238 года.

**Учебная задача:** дополни текст недостающими фактами, используя данные всплывающего окна.

**Играть можно** в рамках внеурочной деятельности при закреплении знаний о татаро-монгольском нашествии на Владимир.

**Условие:**

Проверить правильность своего выбора можно по галочке в правом нижнем углу только после полного выполнения задания:

- в случае правильного ответа прямоугольник станет зеленым;
- в случае неверного ответа прямоугольник становится красным и, наведя на него курсор, можно выбрать другой вариант ответа и проверить по галочке в правом нижнем углу, корректировать свою работу можно до тех пор, пока прямоугольник не станет зеленым.

Данную игру возможно использовать для самостоятельной работы, организовав самопроверку своих знаний и формируя навыки самоконтроля, а так же на одном из этапов обобщающего занятия в рамках внеурочной деятельности или внеклассного занятия краеведческой направленности.

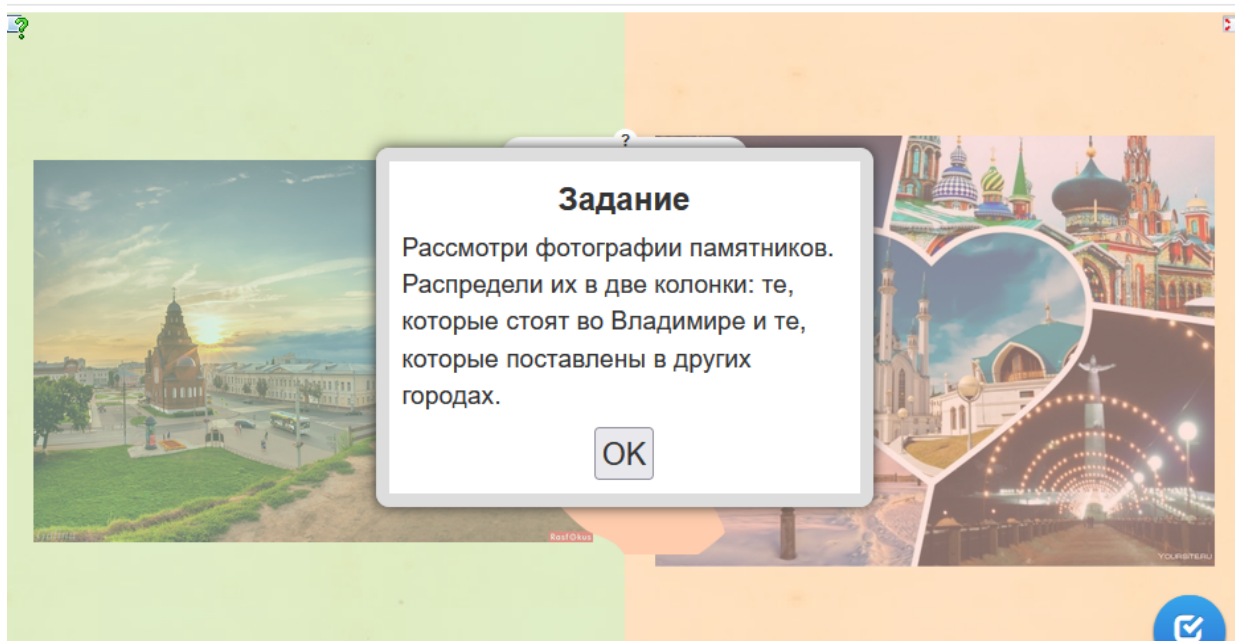
**Обратная связь:** эмоциональная поддержка участника игры.

**Ожидаемый результат:** по окончании игры обучающиеся систематизируют знания, закрепят специальную терминологию.

**Выход на данную игру** осуществляется по активной ссылке при наличии Интернета.

## 8. Узнай памятники города Владимира.

<https://learningapps.org/display?v=p24ogs8w323>



**Цель:** выявить уровень знаний обучающихся о памятниках города Владимира и закрепить или расширить их представления об этих памятниках.

**Учебная задача:** рассмотрите фотографии памятников. Распределите их (перетаскиванием) в 2 колонки: те, которые стоят во Владимире и те, которые поставлены в других городах.

**Играть можно** одному, в паре или команде, делая выбор ответа поочередно, проверяя варианты своих ответов либо сразу, либо по окончании игры с помощью галочки в правом нижнем углу.

**Условие:**

- в случае неверного ответа вокруг фотографии появляется красный прямоугольник, следовательно его надо переместить на противоположное игровое поле;
- при правильном ответе вокруг фотографии появляется зеленый прямоугольник.

**Данную игру возможно использовать:**

- 1) при изучении нового материала и выявлении уровня знаний обучающихся о памятниках города Владимира, расширяя и дополняя имеющиеся данные новой информацией;
- 2) для самостоятельной или парной работы, организуя проверку знаний;
- 3) как один из этапов командной игры краеведческой направленности с установлением местонахождения не только памятников Владимира и но и за дополнительные баллы определять города, в которых находятся представленные в игре памятники.

Есть возможность повторить игру, проверив свою память на предмет запоминания полученной информации.

**Ожидаемый результат:** по окончании игры обучающиеся расширят знания новыми сведениями о памятниках своего города, систематизируют имеющиеся знания и получают возможность совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре или в команде.

**Выход на данную игру** осуществляется по активной ссылке при наличии Интернета.

## Заключение

Методическое пособие создано для того, чтобы помочь учителю в подготовке и проведении внеурочной деятельности краеведческой направленности или реализации регионального компонента в рамках курса «Окружающий мир».

В данном учебном пособии представлена работа по применению интерактивных дидактических игр в учебно-воспитательном процессе. В ходе использования этих игр у обучающихся развивается познавательная и творческая активность, любознательность, воображение; легко и интересно закрепляется пройденный материал, повышается мотивация и интерес к процессу обучения в школе.

Интерактивные дидактические игры на краеведческом материале помогают обучающимся в игровой форме узнавать историю своего города, делать открытия, закреплять имеющиеся знания и осуществлять самопроверку.

Следует отметить, что использование в обучении интерактивных дидактических игр даст наибольший образовательный эффект при условии преемственности (продолжении) подобной работы в основной и средней школе.

## Список используемой литературы

1. Днесь Светло красуется, сост. Машковцев В.П., А/О Посад, Владимир, 1993
2. Интересное о крае: люди, история, жизнь, природа земли Владимирской, составитель Н.С. Софронов Верхне-Волжское книжное издательство, Ярославль 1973
3. Комплексные проверочные работы на краеведческом материале 1 – 4 класс. Авт-сост.: Е.В. Ардалионова, С.И. Варламова, О.Ю. Грузинцева, Н.А. Прохорова. – М.: Планета, 2020 - 2022.
4. Православие на земле Владимирской: история, культура, нравственность, Владимир, 2015

## Интернет-ресурсы

1. Три уютные улицы Владимира, о которых не знают туристы [https://dzen.ru/a/ZG5p4\\_Ro80bWDtoS](https://dzen.ru/a/ZG5p4_Ro80bWDtoS)
2. Владимирский Арбат: праздник, который с нами <https://www.kp.ru/best/vladimir/arbata/>
3. Интересные факты из жизни А. Невского <https://luki-news.ru/projects/kniaz-aleksandr-nevskii/13628-20-interesnykh-faktov-o-zhizni-aleksandra-nevskogo.html>
4. Памятники во Владимире <http://www.vladimirgid.ru/monuments.htm>
5. Живопись Владимиро-Суздальского княжества [https://studopedia.net/19\\_86308\\_zhivopis-vladimiro-suzdalskogo-knyazhenstva.html](https://studopedia.net/19_86308_zhivopis-vladimiro-suzdalskogo-knyazhenstva.html)