Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Голышмановский молодежный центр»

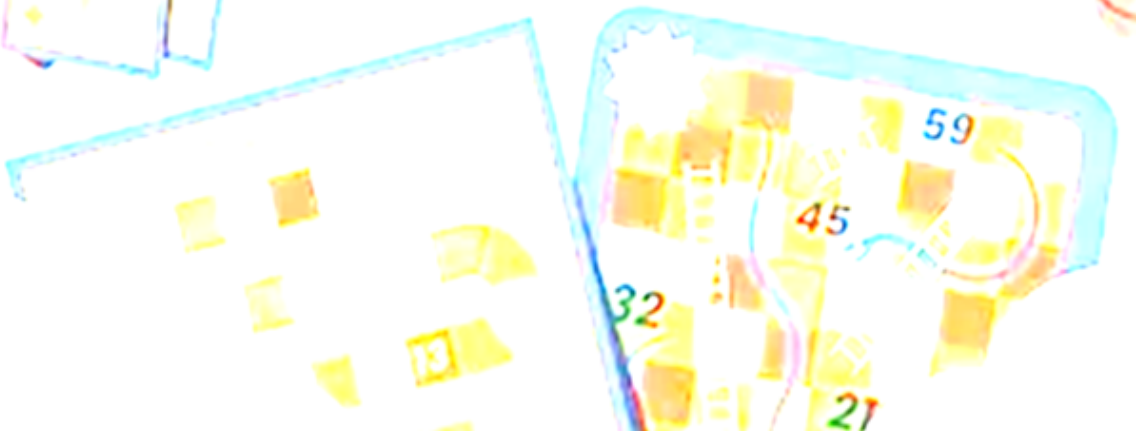
Игры как средство изучения истории родного края в системе дополнительного образования

Диль Наталья Николаевна,
педагог дополнительного образования



ИГРА – путь детей к познанию мира,
в котором они живут
и который признаны изменить

Алексей Максимович Горький




История края и муниципального района, поселка Голышманово
Символика
Природа
«ШКОЛА КРАЕВЕДЕНИЯ»
объединение туристско-краеведческой направленности
Биографии людей
Культурное наследие
Традиции

Общие сведения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Школа краеведения»

- Модульная, построена по принципу «от простого к сложному»;
- возраст детей, обучающихся по программе, от 9до 18 лет;
- реализуется с использованием дистанционных технологий;
- включает дисциплины: «Туристское краеведение», «Музееведение», «Краевед-исследователь»;
- рассчитана на 3 года обучения.

«Туристское краеведение»

«Музееведение»

«Краевед-исследователь»



Наиболее значимые победы обучающихся в конкурсах. Социально-значимые проекты и исследования обучающихся

























1. Диплом третей степени Всероссийского конкурса проектов по сохранению культурного исторического наследия, 2023г.
2. Свидетельство участника областного этапа форума «Зеленая планета», 2023г.
3. Диплом третей степени Областной историко-краеведческой конференции «Мы живем в Сибири», 2024г.
4. 1 место в детской историко-краеведческой игре-квизе «Наследники, 2024, 2025 гг.
5. Диплом первой степени Областной историко-краеведческой конференции «Мы живем в Сибири», 2025г.
6. Диплом за 1 место в Международной научно-практической конференци (с международным участием), посвященной 80-летию Победы в ВОв, 2025г.
7. Участие во Всероссийском проекте «Тюмень тыловая, моя семейная память» Ишимского Землячества при поддержке фонда Президентских грантов. Публикация в сборнике статей и творческих работ., 2025г.



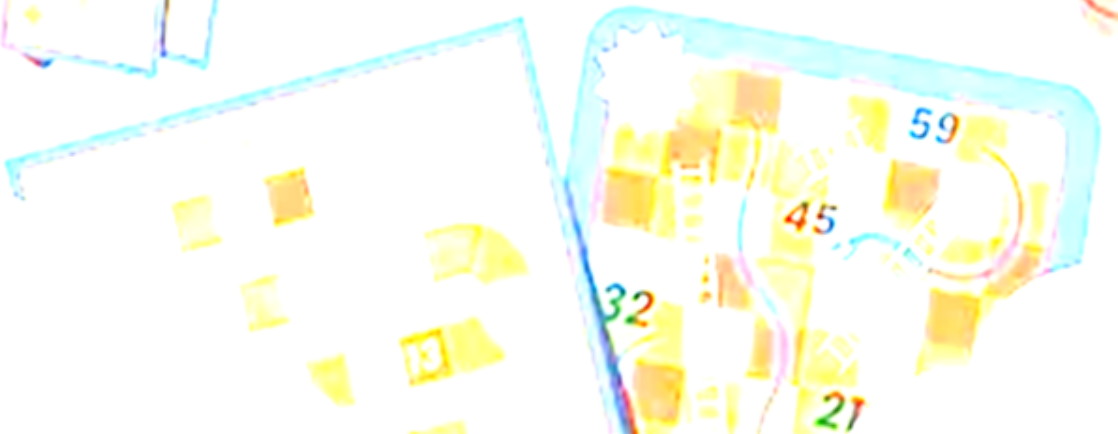






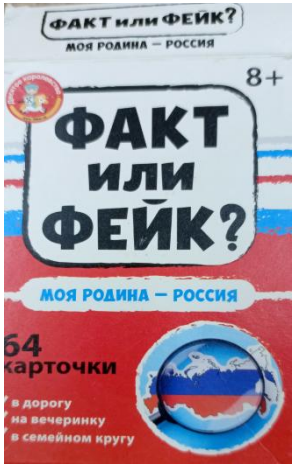
Дидактические принципы использования игр в учебном процессе

* опора на уже имеющиеся знания детей;
* четкая формулировка дидактической цели;
* от простого решения задач к более сложным;
* поддержка интереса детей;
* четкое объяснение правил игры.



Настольные игры















ПУТЕШЕСТВИЕ С КАТЫШКОМ ПО ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЯМ р.п. ГОЛЫШМАНОВО

НАСТОЛЬНАЯ КРАЕВЕДЧЕСКАЯ ИГРА

Правила игры



- движение вперед;

- движение вперед через несколько клеток;

- выполнение задания;

- движение назад через несколько клеток



«Мы живем в Сибири»
Секция: «Летопись родного края»
1 место





КАТЫШОК- от названия реки КАТЫШКА

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



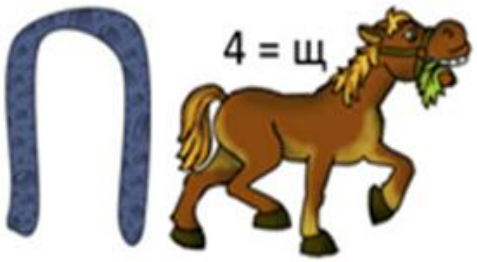
Цель игры: изучение истории р.п. Голышманово на основе достопримечательностей поселка.



22.2



22.3



Какие птицы изображены на памятнике Земля - кормилица?



Выбери правильный ответ и отметь галочкой соответствующий круг:









ВОПРОС: назовите архитектурную постройку, которая появилась одной из первых на станции Катышка



ОТВЕТ: железнодорожный вокзал

Соотнеси портреты героев Советского Союза времен Великой Отечественной войны с их фамилиями, именами, отчествами








1	2	3	4	5	6

1 Путилов Сидор Антонович

2 Бельский Алексей Ильич

3 Шевчук Григорий Лаврентьевич

4 Ражев Константин Иванович

5 Молодых Павел Петрович

6 Юрлов Петр Михайлович

Ответ запиши парами соответствующих цифр в кружочки:

1 ○○ 2 ○○ 3 ○○ 4 ○○ 5 ○○ 6 ○○

Вопрос. Какова высота водонапорной башни на привокзальной площади?

Для чего эта башня служила?











Правила игры



- вопрос от педагога

- вопрос от соперников

Ролевая игра «Солнышко»







Ролевая игра «Солнышко»

1 лучик «Исторический».

Я живу в историческом поселке. Он называется _____.

Поселок появился с началом строительства _____.

Это произошло в _____.

В моём поселке есть _____дома и _____ домики.

В Голышманово есть _____площадь.

На которой можно узнать _____ поселка.

На ней также располагается главный символ Голышмановского района _____.

А также здесь установлен памятник в честь столетия поселка _____.

_____

_____

(Голышманово, железная дорога, высокие, низкие, историческая, прошлое, герб, памятник «Земля-кормилица», 1911 год).

Квест: «По страницам истории поселка Голышманово….»







Обучающие игры для младших школьников

«Подбери название»
«Собери картинку»
«Что перепутано?» или «Путаница»
«Что здесь лишнее?»
«Проложи маршрут»
«Прошлое и настоящее»



products.playstand.ru Патриотические занятия для интерактивных панелей и досок!

Пересказать Спросить Алису AI

инновации детям

КОНЦЕПЦИЯ ТЕМЫ ИГР ДЛЯ КОГО? КОМПЛЕКТЫ ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

Оставить заявку

Интерактивные игры для патриотического воспитания

«Родина в ладошках»

Подготовить заявку на грант

Представляем тематические блоки игр для установки на ПК, интерактивный стол, панель или доску, а также комплекс «Играй и развивайся»!

- **Более 60** динамичных вовлекающих **игр**
- **Конструктор** для создания своих заданий в каждой теме
- Подходит для занятий **«Разговоры о важном»**
- **Возможность играть командами**
- Соответствует **ФГОС, ФОП, ФАОП, СП**
- **Регулярные обновления**



Настройки cookies

Получить каталог игр

РУС 13:34 21.10.2026