

Краеведческие игры для детей с ограниченными возможностями здоровья.

Краеведение — социально значимое и необходимое направление работы с детьми. ОВЗ. Его значение трудно переоценить: воспитывая детей на событиях, тесно связанных с историей, природой республики, мы тем самым формируем глубокую привязанность к нему, чувство гордости. Опора на красоту окружающего мира, культурные ценности и историю родного края — верный путь повышения качества воспитания и обучения.

Краеведческая игра, как средство успешной социализации детей с ОВЗ и для них в 2015 году я организовала первую городскую командную игру «Моя Якутия» для обучающихся с 5 по 9 класс специальных (коррекционных) школ города Якутска. Первая тема игры: краеведческая игра-викторина «Край родной – моя Якутия», главная цель расширить представление о родном крае; вызвать интерес к изучению родного края.

Вторая квест – игра «Якутск – город твой и мой». *Цель краеведческой квест-игры:*

- ❖ Воспитание чувства любви и гордости за свою малую Родину.
- ❖ Активизировать познавательную деятельность учащихся с ОВЗ.
- ❖ Проверить знания краеведческого материала.
- ❖ Познакомить учащихся с новой для них формой работы-квестом.
- ❖ Расширение знаний подрастающего поколения по всем аспектам краеведческой культуры через игру.

Задачи квест-игры: развитие творческих и познавательных способностей участников программы через игру; формировать умение работать в команде; проведение школьных «каникул с пользой».

В проведенных играх постоянно участвуют 8 команд: С(К)ОШ-И №34 (АОК), СКООШ №22, РС(К)Ш-И для обучающихся с ТНР, «Юные краеведы С(К)ОШ-И №34», Адаптивная школа-интернат №28, СКОШ №4, альтернативная команда детей домашнего обучения С(К)ОШ-И №34. Команды школ игре 2016 года проходили за 7 дней разные игровые станции: «Краеведческая» (Краеведческий музей им.Е.Ярославского), «Природоохранная» - отдел Природы музея. Музыкальная» (Музей Хомуса), «Театральная» (Государственный академический театр русский драматический театр им. А.С.Пушкина), «Историческая» Дом –Музей Якутская ссылка, история кинематографии - Год Кино, «Историко-Архитектурная» (экскурсия по Старому городу)

В 2017 году дети прошли краеведческую игру-викторину «Путешествие во времени» в стенах Краеведческого музея им. Е.Ярославского. 01 декабря участники квеста отправились в путешествие — путешествие во времени, чтобы разгадать великие тайны истории, познакомившись с экспонатами Краеведческого музея. Каждая игровая станция включали задачи на логику, ребусов, нестандартных заданий и смешных ситуаций. Игровые станции:

- Эпоха мамонтов
- Зоогеографическая викторина
- Красная книга. Растения вокруг нас
- Таинственные места Якутии
- «Дешифровщик»
- «385 лет родному Якутску - факты, события...»
- «Знаменитые люди нашего края»
- Музейный диктант «Музей от «А» до «Я»

Ребята узнавали малоизвестные факты из истории и географии Якутии и активно участвовали в краеведческой викторине. И всё это увлекательно, проходило в формате тематической ролевой квест-игры по демонстрационным залам краеведческого музея.

2018 год - IV этап краеведческой интерактивной квест- игры «История Якутии - моя история», провели в Мультимедийном историческом парке «Россия – моя история» который является живым учебником, в котором собрана вся история страны с древнейших времен до наших дней. «Исторический парк «Россия - моя история» - это настоящий «живой» учебник истории России, это наглядность и увлекательность. Чтобы прийти к победе, школьники находят ответы на заданные вопросы в книгах, виртуальных учебниках среди экспозиций музея и проверить свои знания в

викторине, посвященной истории Якутии. Участники квеста совершили путешествие в разные эпохи истории Якутии в формате игры, узнали малоизвестные факты из истории Якутии. И всё это увлекательно, в формате тематической интерактивной квест-игры по демонстрационным залам мультимедийного музея.

2019 год - Военно-патриотическая квест-игра «Тропа Памяти», посвящённая 75-летию Победы в Великой Отечественной войне, в рамках V краеведческих игр «Моя Якутия» для учащихся 5-9-х классов, среди специальных коррекционных школ города Якутска. В преддверии Дня Победы особую актуальность приобретает поиск способов рассказать детям о Великой Отечественной войне, о подвиге советских солдат, воинов-якутян. И одним из вариантов формы реализации задач нравственно-патриотического воспитания подрастающего поколения является квест. Данное мероприятие в форме квеста – это уникальное сочетание игры и познавательного процесса, в ходе которого происходит знакомство с особенностями, историческими, военными фактами и другими основами малой Родины. Участники квеста совершили историческое путешествие во времени, суровые годы Великой Отечественной войны, чтобы разгадать великие тайны истории героической Якутии в годы войны, познакомились с экспонатами военной тематики краеведческого музея, узнали малоизвестные факты из истории, героев Якутии. Ребята выполняли нестандартные, творческие задания и получили полезные, познавательные информации, приняли участие в интерактивной краеведческой викторине, присоединились к музейной Акции «Письмо из будущего в прошлое», все школы написали трогательные письма.

Современные реалии требуют от воспитателя нового подхода к процессу организации внеклассных мероприятий, поиска новых форм, интересных и понятных поколению современных школьников, владеющих компьютерной грамотности и проводящими свободное время за компьютерными играми. С 11 ноября по 27 ноября была проведена интерактивная квест-игра «История моей родной школы» в рамках VII краеведческих игр «Моя Якутия». Цель: привлечения внимания обучающихся специальных школ города к истории, особенностям, событиям, достопримечательностям своей школы. Форма и методы краеведческой квест-игры: веб-квест, заочное онлайн путешествие по экспозициям школьного музея, школе, по сайту школы, квест-игра, викторина. Напомнить ученикам историю, особенности и важные события школы, в которой они обучаются через квест-задания.

Квест-игра проводилась в II(два) этапа в онлайн режиме.

I – ЭТАП интерактивной квест-игры «По виртуальным страницам истории школы» состоял из 6 виртуальных маршрутов с виртуальными заданиями: 1. «История эмблемы школы»

2. «Хронология событий из истории школы» - мультимедийная презентация школы (видеоролик, слайд –шоу, видеофильм, буклет и.т.п.)

3. «Математический-юбилейный» - интерактивная викторина.

4. «История моей школы в лицах и воспоминаниях» - интервью on-line.

5. Литературно-творческий маршрут «Синквейн на тему «Юбилей школы»»

6. «Веб-квест на сайте школы об истории школы»- (размещения материалов на сайте своей школы).

2 этап «Знатоки истории родной школы» - Презентация, подведение итогов и награждение победителей прошло в онлайн режиме на платформе ZOOM ВКС.

Каждая команда активно прошла 6 поисковых маршрутов, ответили на вопросы, выполнили определенные задания, все выполненные задания размещали на сайте своей школы в рубрике «История моей родной школы» и заработали максимально возможное количество пазлов (баллов) и собрали фото своей школы.

В рамках общегородских мероприятий празднования 100-летия образования Якутской АССР 24 ноября 2022 г. была проведена краеведческая квест-игра «Якутия – 100 лет ЯАССР». Одним из вариантов формы реализации задач нравственно-патриотического воспитания подрастающего поколения является краеведческая игра и данное мероприятие в форме квеста – это уникальное сочетание игры и познавательного процесса, в ходе которого происходит знакомство с особенностями, историческими, культурными, памятными фактами и другими основами малой Родины, родного края.

Основная цель краеведческой квест-игры, это знакомство детей с историческими страницами становления и развития республики, по экономике, культуре и традициям народов Саха (Якутия), пробуждение у детей интереса к истории родного края в период 1922 -2022 гг.

Краеведческий квест провели совместно с сотрудниками библиотеки- филиала №22, «SMART-Библиотека» им. Н.Д. Неустроева. Цель библиотечных квестов – повышение престижа

библиотеки, продвижение книги и чтения, привлечение в библиотеку молодых читателей и организация культурного досуга населения.

Каждая команда прошла 5 контрольных пунктов (КП)), ответили на вопросы, выполнили определенные задания и собрали пазл- карту республики Саха (Якутия).

- КП -1 «Моя Якутия»
- КП-2 «4 лапы один хвост»
- КП-3 «История Якутии в лицах»
- КП-4 «Письмо каким вы видите будущее Якутии»
- КП -5 «Загадочный мир жестов» (звуковой мяч или язык жестов).

II-ЭТАП: Интерактивная викторина-кроссворд «Дорогой 100 лет образования Республики Саха (Якутия)».

24 ноября 2023 г. в Музее археологии и этнографии Северо-Восточного федерального университета им. М.К.Аммосова проведена археологическая квест-игра по теме «По следам древнего человека на территории Якутии».

Участники квеста совершили путешествие в разные эпохи истории Якутии в формате игры; узнали малоизвестные факты из древней истории Якутии; приняли участие на мастер классе по изготовлении талисмана в виде «Мудрой Совы» и всё это увлекательно проходило в формате тематической квест-игры по демонстрационным залам музея.

I маршрут (зал №1) – Древний каменный век;

II маршрут (зал №2) – Новый каменный век и эпоха ранних металлов;

III раздел (зал №3) – Культура северных народов.

Дети узнали, что история и культура народов, населявших территорию Якутии в древности, отражена в коллекциях каменных орудий палеолита, в керамике и костяных изделиях неолита, многообразии предметов эпох бронзового, раннего железного веков и средневековья. Для повышения интереса детей при прохождении квеста использовались различные варианты заданий: поиск информации (на табличке или этикетке), поиск предметов в витрине и предложение их подписать, сопоставление понятий и изображений, отгадывание ребусов, чтение текста древней грамоты, дорисовка деталей иллюстрации, писаницы, древних рисунков.

Все проведенные мероприятия способствуют развитию внимания и интереса детей с ОВЗ к истории Якутии, родного края, побуждает учащихся к занятиям исследовательской деятельностью, формирует чувство взаимопомощи, умение работать в команде, группе, распределять обязанности для решения общих задач.

Краеведческая деятельность помогает детям с ОВЗ интегрироваться в общество, расширить социальные связи, научиться взаимодействовать с окружающими, усваивать социальные нормы и ценности. Участие в краеведческих проектах и мероприятиях даёт возможность проявить себя, почувствовать свою значимость и внести вклад в сохранение культурного наследия.

Экскурсии, интерактивные занятия, проектная деятельность делают обучение наглядным и запоминающимся. В процессе совместной работы над проектами, обсуждения исторических событий и обмена впечатлениями от экскурсий дети учатся выражать свои мысли, слушать и понимать других, находить общий язык и взаимодействовать в коллективе.

Изучение родного края помогает ребёнку почувствовать свою принадлежность к месту, укрепить самооценку, осознать свою значимость для сохранения культурного и природного наследия.

Таким образом, краеведение становится важным инструментом для всестороннего развития детей с ОВЗ, формирования у них активной гражданской позиции и готовности к самостоятельной жизни в обществе.

