

## **Значение дидактических игр в усвоении программы «Туризм» на занятиях с детьми младшего школьного возраста.**

**автор: Шабалин Г. С. педагог дополнительного образования Кольского районного ДДТ**

Туристско-краеведческие объединения занимают большое место в системе деятельности внешкольных учреждений. Они способствуют решению важнейших задач в воспитании детей и подростков: развивают познавательные интересы учащихся, укрепляют здоровье и пропагандируют здоровый образ жизни, воспитывают любовь к родному краю, умение преодолевать трудности, ориентироваться на местности.

Самым доступным и распространенным видом туризма является пешеходный. Он дает возможность широкого выбора маршрутов. При этом участники пешеходного туризма независимы от технических средств передвижения.

С учетом возрастных особенностей детей и спецификой кружка, теоретический материал часто дается при выполнении практических заданий. Практическая работа приводит ребенка к пониманию и прочному усвоению теоретических сведений, для закрепления теоретического материала используются игры, викторины, тесты.

Зная психологию младшего школьного возраста и для мотивации выполнения задания с учетом ведущей деятельности этого периода – игры, многие занятия выстраиваются в форме игровых. Игра используется не для разрядки и отдыха, а как органичный компонент занятия, средство намеченной педагогом цели.

В детях живет сильная потребность играть. Но сегодня мы оказались в ситуации, когда этот яркий, веселый, творческий мир нуждается в защите. По мнению многих специалистов, игра (прежде всего, развивающая, коммуникативная, социальная, соревновательная) постепенно исчезает из жизни, заменяется компьютерными играми. Разрушены основные носители игровой культуры детства - детские разновозрастные дворовые

компании».

В

игре ребенок не только проецирует мир взрослых, но и формирует себя и свое будущее. Поэтому одна из задач кружка - расширение игрового спектра детского досуга.

Изучая растительный, животный, водный мир, памятные места Кольского полуострова, виды костров, топографические знаки и пр., использую в своей практике игры: «Электровикторина», «Путешествие», «Топографическое лото», «Четвертый лишний».

Викторины «Эрудит», «Знаешь ли ты?», «Угадай-ка», «Юные туристы» помогают лучше запомнить правила поведения в природе, умение ориентироваться в лесу по природным приметам, по карте и компасу.

С удовольствием школьники участвуют в играх соревновательного характера: «Гусеница», «Кто быстрее», «Туристическая тропа» или «Полоса препятствия», состоящая из нескольких этапов: «Переправа через болото», «По бревну», «Переправа через ручей», «Снайпер», «Первая помощь», «Питание туриста», «Кто быстрее соберет рюкзак» и др.

Не стоит недооценивать и такие подвижные игры, как «Чай-чай, выручай!», «Колдун», «Выбивала», «Волки и овцы», «Слушай сигнал», «Змейка» и более спокойные – «Сова», «Паук и мухи», «Море волнуется раз...» и др.

Эти игры развивают силу, ловкость, выносливость, быстроту реакции, меткость, дружбу и взаимовыручку между участниками команды.

Полученные теоретические знания закрепляются на практике в походах, экскурсиях, путешествиях по туристическим тропам, помогают занимать призовые места в муниципальных, областных и всероссийских соревнованиях по туризму и спортивному ориентированию (2014г. – 1 командное место в районной туристско-краеведческой игре «Мы туристы»; 2013, 2014гг. – призеры областных соревнований по спортивному ориентированию; 3 место на Всероссийских массовых соревнованиях по спортивному ориентированию «Российский азимут»).

