



Технология «Путешествие по «реке времени»

Данную технологию можно использовать в познавательно-исследовательской деятельности детей старшего дошкольного возраста. Надежда Александровна-автор технологии предлагает использовать дидактическое пособие – панно «Река времени». Термин «река времени» придуман не Н. А. Коротковой, она позаимствовала его у английского писателя Дональда Биссета, придумавшего его для повести-сказки «Путешествие дядюшки Тик-Так».

Технология «путешествие по «реке времени» направлена на освоение временных отношений (представлений об историческом времени – от прошлого к настоящему); развивает целостное восприятие мира, логическое мышление, устанавливает причинно-следственные связи, последовательность развития мира по каждому направлению.

Путешествия «по реке времени» – одна из наиболее интересных и доступных игровых форм представления детям целостной картины мира. Именно она позволяет дать детям представления об историческом времени; осознанно находить связи, отношения между явлениями окружающего мира и фиксации этих связей как своеобразного результата собственной деятельности. Игры-путешествия можно использовать в НОД, в самостоятельной деятельности детей, а также в образовательной деятельности в режимных моментах.

Дидактическое пособие «река времени» – это длинный лист (вначале это могут быть обои или склеенные листы ватмана, примерным размером 50x160 см или 60x18), на котором полосой синего цвета во всю длину обозначена река. Вдоль «реки времени» намечаются несколько «остановок», с нестрогими, интуитивно понятными детям названиями. К примеру: «древность» - «старина» - «наше время». «Древность» – это эпоха древнего

мира первобытных людей; «старина» – примерно мир средневековья и чуть позже, «наше время» - современный мир, может быть и будущее.

Карта-панно «река времени» символизирует линейное движение исторического времени: от прошлого к настоящему.

На панно заранее наклеиваются небольшие иллюстрации— «метки» каждой остановке во времени. Такими символами - «метками» являются изображения человека в типичной для исторической эпохи среде (например, кочевники у костра и шалаша, жители средневекового города-крепости, обитатели современного города). Возможны и другие метки символы – может жилища или еще что-то характерное для определенной исторической эпохи.

Остановки на «реке времени» от мероприятия к мероприятию обживаются — заполняются соответствующим иллюстративным материалом. Где это возможно, рассказ и обсуждение следует подкрепить не только иллюстрациями, но и реальными старинными вещами, которые можно исследовать, попробовать в действии (например, определить, удобно ли было пользоваться для письма гусиным пером или ручкой с пером с чернилами). Такие картины-иллюстрации используются многократно.

Также понадобятся аналогичные по тематике (но в большем количестве и разнообразии) одноразовые картинки - «метки» для наклеивания на панно (размер картинок примерно 6 x 8 см или 7 x 10 см). Можно делать прямоугольной формы, но интереснее вырезать по контуру, общая картинка времени становится более живой, не выставочной.

Технология строится на следующих принципах:

- Принцип доступности, который предполагает отбор таких фактов, явлений, которые понятны детям старшего дошкольного возраста.
- Принцип наглядности - предусматривает подбор демонстрационного и раздаточного материала.
- Принцип эмоционального восприятия информации - позволяет использовать некоторые события, которые могли бы захватить детей и вызвать у них интерес.

Возможно использовать следующие методы:

1.Словесный метод.

- Рассказ, беседы, чтение, объяснения, уточнения, пояснения, вопросы поискового характера, использование грамзаписей.
- Этот метод помогает лучше осмыслить жизнь того времени, с которым знакомятся дети, способствует выражению своей точки зрения, развивает память, кругозор, речь, словарный запас.

2. Наглядный метод.

- а) Рассматривание сюжетных и предметных картинок, иллюстраций.
- б) Схемы, модели, алгоритмы, знаки, таблицы. Использование видеофильмов и диафильмов.
- в) Составление и оформление макетов.

Данный метод способствует развитию эмоционального отклика, яркому восприятию, умению выразить свои чувства и мысли.

3. Практический метод.

- Экспериментирование, опыты, изготовление поделок, знакомство со способами действия.

4. Игровой метод.

- Дидактические, сюжетно-ролевые, режиссерские, подвижные игры, игры на развитие умственной компетенции.

Примерный алгоритм проведения путешествия по «Реке времени»

- Обсуждение реального или вымышленного события
- Постановка цели исследования (узнать)
- Анализ-сравнение, активное обсуждение демонстрационного иллюстративного или предметного материала
- Работа в подгруппах: сортировка и закрепление мелких иллюстраций на панно «река времени»
- Сборка общей таблицы, сопоставление результатов исследования
- Вывешивание таблицы на стене группового помещения
- Дополнение таблицы детьми в самостоятельной деятельности