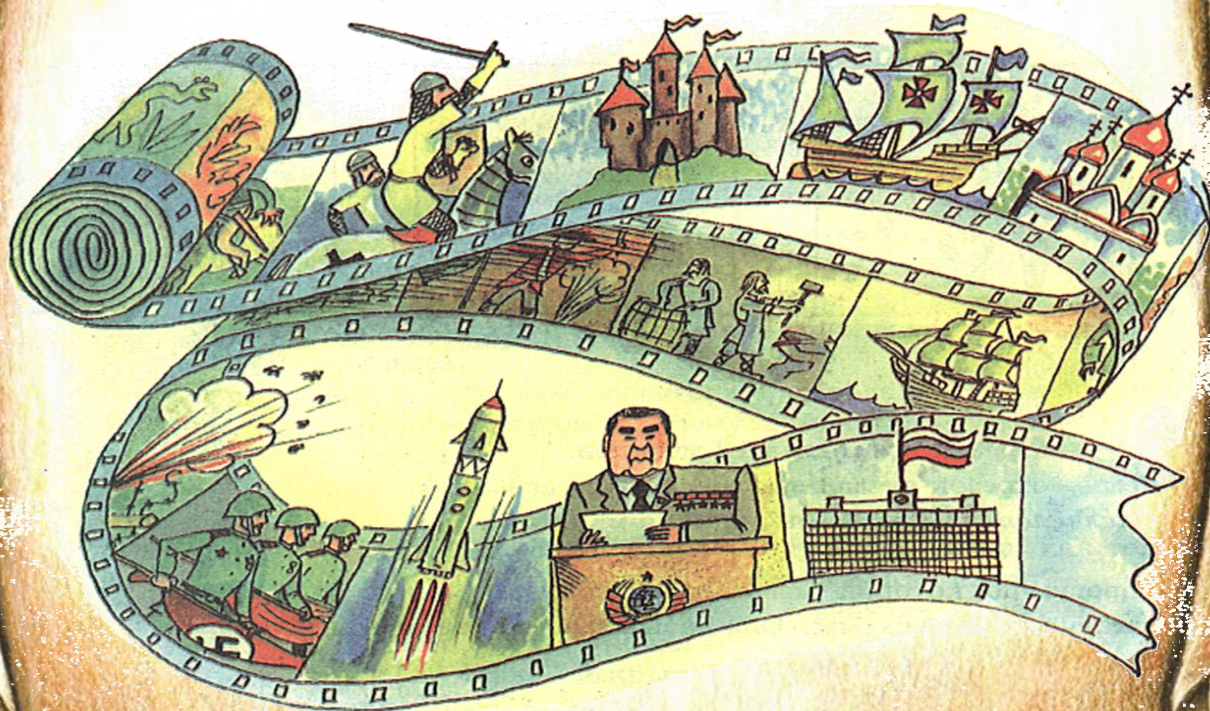


Технология «Путешествие по реке времени»



Десятова Ю.П. – воспитатель МАДОУ № 246

Автор методики кандидат
психологических наук

Короткова Н.А. Методика предложена,
как одна из форм познавательно-
исследовательской деятельности детей
старшего дошкольного возраста.

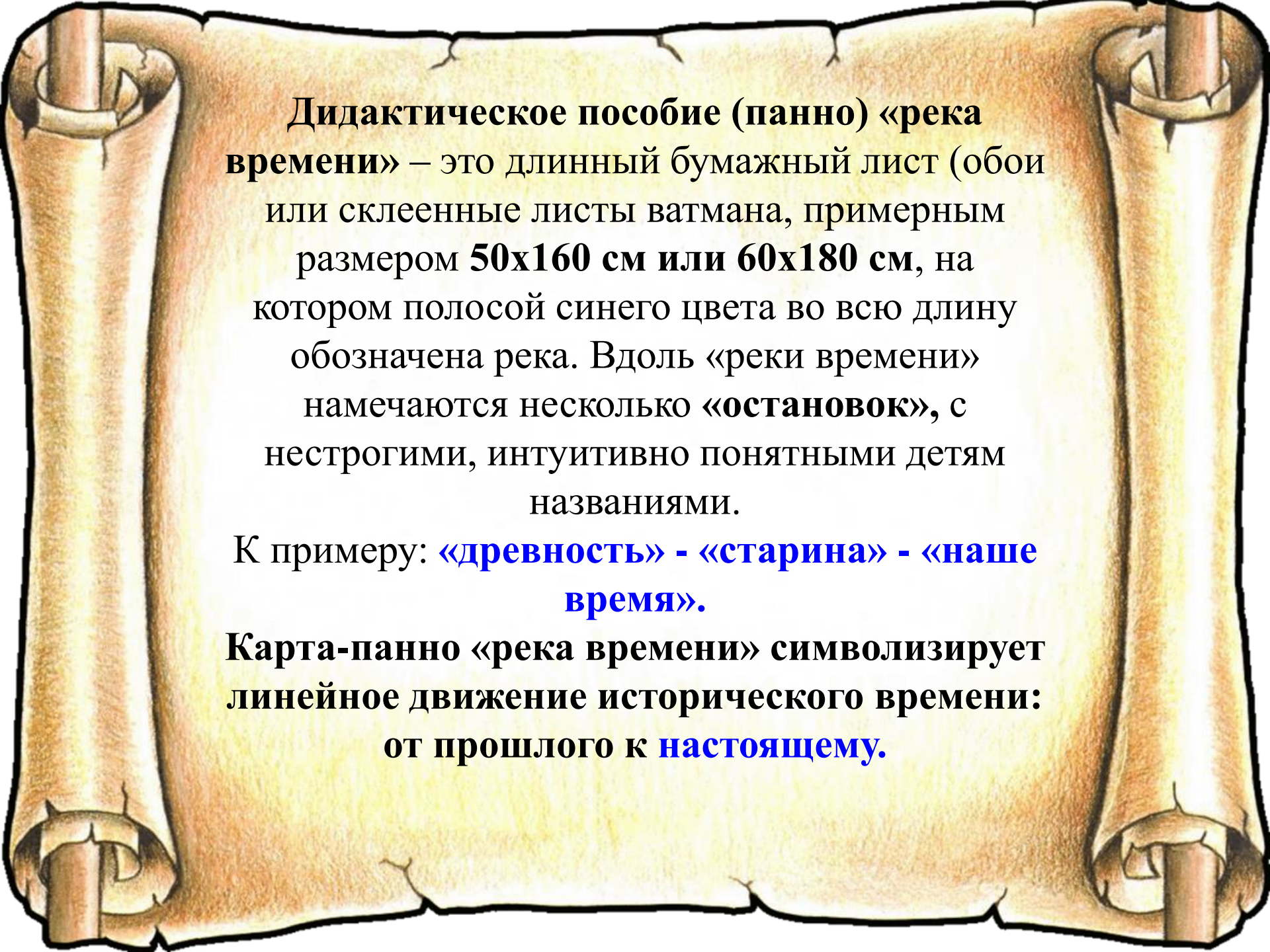


Форма работы «путешествие по «реке времени»» направлена на упорядочение временных отношений (представления об историческом времени – от прошлого к настоящему на примерах материальной цивилизации: история жилища, транспорта и т.д., а также собственной линии жизни ребенка, истории своей семьи).

Н.А. Короткова

«Путешествия по «реке времени»» – одна из наиболее интересных и доступных игровых форм её реализации.

Термин «река времени» придуман не Н. А. Коротковой, она позаимствовала его у английского писателя Дональда Биссета, придумавшего его для повестки-сказки «Путешествие дядюшки Тик-Так». Именно с чтения этого произведения в начале учебного года и начинается работа.

A scroll with text on it. The scroll is unrolled, showing a light brown, textured surface. The text is written in black, bold, sans-serif font. The scroll is held by four wooden rollers, one at each corner. The background is a dark, textured brown.

Дидактическое пособие (панно) «река времени» – это длинный бумажный лист (обои или склеенные листы ватмана, примерным размером **50x160 см** или **60x180 см**, 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»**.

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

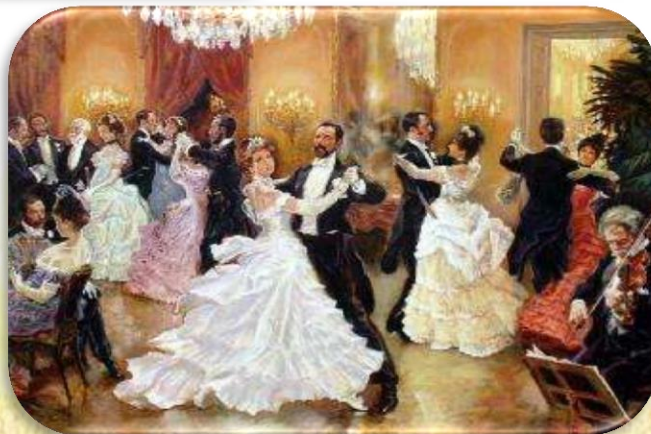
**Пример
дидактического
пособия (пано)
«Река времени»**



*«Древность» – это эпоха древнего мира
первобытных людей*



*«Старина» – примерно, мир средневековья и
чуть позже*



«Наше время» - современный мир.



Принципы

- *Принцип доступности*
- *Принцип наглядности*
- *Принцип эмоционального восприятия информации*

Методы

Словесный метод.

- Рассказ, беседы, чтение, объяснения, уточнения, пояснения, вопросы поискового характера, использование грамзаписей.

Наглядный метод.

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

Практический метод

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

Игровой метод

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

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*

A detailed illustration of an unrolled scroll. The scroll is made of aged, yellowish-brown parchment with visible texture and some small tears or creases. It is held open by four wooden rollers, one at each corner. The text is written in a bold, blue, sans-serif font in the center of the scroll.

**Спасибо за
внимание!**