

Консультативно-рекомендательный материал

в помощь воспитателям

Педагогическая технология «Путешествие «по реке времени»

Традиционно технология «Путешествие по «реке времени» (Короткова Н.А.) используется в познавательно-исследовательской деятельности детей старшего дошкольного возраста. Термин «река времени» был придуман английским писателем Дональдом Биссетом, 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.

Технология 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 непосредственной образовательной деятельности детей (НОД), в самостоятельной деятельности детей, а также в образовательной деятельности при использовании ресурсов исторического парка.

Реализация технологии включает создание дидактического материала – карты-панно «Река времени» – это длинный лист (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, например, «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» по каждой остановке во времени. Такими символами – «метками» являются изображения человека в типичной для исторической эпохи среде (например, кочевники у костра и юрты; жители средневекового города-крепости; жители современного города). Возможны и другие метки символы – жилище или еще что-то характерное для определенной исторической эпохи.

Остановки на «Реке времени» от мероприятия к мероприятию заполняются соответствующим иллюстративным материалом. По возможности, 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). Подобные мастер-классы проводятся во многих музеях, включая Исторический парк «Россия – моя история».

Также понадобятся аналогичные по тематике (но в большем количестве и разнообразии) одноразовые картинки – «метки» для наклеивания на панно (размер картинок примерно 6x8 см или 7x10 см). Можно делать прямоугольной формы, но интереснее вырезать по контуру, общая картинка времени становится более живой, не выставочной.

Технология «Путешествие по «реке времени» строится на следующих принципах:

- доступности, который предполагает отбор исторических фактов и явлений, которые понятны детям старшего дошкольного возраста;
- наглядности – предусматривает подбор демонстрационного и раздаточного материала;
- эмоционального восприятия информации – позволяет использовать некоторые исторические события, которые могли вызвать интерес у детей.

Возможно использовать следующие методы:

1. Словесный метод.

Рассказ, беседы, чтение, объяснения, уточнения, пояснения, вопросы поискового характера, использование аудио-, видео-, слайд-шоу.

Этот метод помогает осмыслить и понять жизнь того исторического периода, с которым знакомятся дети; способствует выражению своей точки зрения, развивает память, кругозор, речь, словарный запас.

2. Наглядный метод.

Рассматривание сюжетных и предметных картинок, иллюстраций.

Схемы, модели, алгоритмы, знаки, таблицы, макеты. Использование видео- и мультимедийных возможностей музеев и исторических парков.

Составление, конструирование и оформление макетов.

Работа на интерактивных столах с лентой времени, с 3D моделированием, анимацией, интерактивных тачскрин-панелях при посещении музеев и исторических парков (включая исторический парк «Россия – моя история»).

3. Практический метод.

Экспериментирование, опыты, изготовление поделок, знакомство со способами действия наинтерактивных тачскрин-панелях.

4. Игровой метод.

Дидактические, сюжетно-ролевые, режиссерские, подвижные игры, игры на интерактивных тачскрин-панелях.