

АКАДЕМИЯ НАРОДНОЙ ЭНЦИКЛОПЕДИИ
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ИННОВАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ «МОЯ ОТЧИЗНА»

ДИПЛОМ

ПОБЕДИТЕЛЯ 1 СТЕПЕНИ

Регионального конкурса научно-исследовательских, методических и творческих работ

МОЙ КРАЙ

Хоптяная Галина Николаевна

Номинация – методические работы

МБДОУ детский сад

комбинированного вида № 19

город Ангарск, Иркутская область

Генеральный директор
Академии народной энциклопедии,
научный руководитель МИП «Моя Отчизна»,
доктор филологических наук,
член Союза российских писателей



Р.Ш. Сарчин

АНЭ-2617-МК от 31.01.2023 г.

ПРИКАЗ

№ 13/1-од23.01.2023г.**«Об утверждении авторских методических разработок педагогических работников МБДОУ детского сада комбинированного вида № 19».**

В соответствии с 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г., в целях повышения педагогами своего профессионального уровня, внедрения в практику передового педагогического опыта, на основании Протокола № 2 от 18.01.2023г. Педсовета МБДОУ детского сада комбинированного вида № 19,

Приказываю:

1. Признать опыт педагогических работников Тугариной С.И., Хоптяной Г.Н. передовым и включить его в методическое обеспечение МБДОУ детского сада комбинированного вида № 19.

2. Утвердить и ввести в действие с 01.02.2023г.:

2.1. Авторскую разработку методических рекомендаций «Формирование представлений о родном крае посредством интерактивных дидактических игр у детей старшего дошкольного возраста» (составители воспитатели Тугарина С.И., Хоптяная Г.Н.).

3. Рекомендовать данные методические разработки и рекомендации к использованию педагогическими работниками МБДОУ детского сада комбинированного вида № 19 как методическое обеспечение.

4. Рекомендовать педагогам принять участие с презентацией своего педагогического опыта в методических мероприятиях разного уровня (конкурсах, вернисажах и т.д.).

5. Контроль за исполнением возложить на зам. зав. по ВМР Савину Ю.В.



Заведующий МБДОУ детским садом

комбинированного вида № 19

Будаева О.Н.

С приказом ознакомлен:

Савина Ю.В.

Тугарина С.И.

Хоптяная Г.Н.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 19

Методические рекомендации
«Формирование представлений о родном крае
посредством интерактивных дидактических игр
у детей старшего дошкольного возраста»

Разработала: воспитатель
Хоптяная Галина
Николаевна

г. Ангарск 2023г.

Аннотация

1. Введение

1.1. Актуальность.

1.2. Цели и задачи.

1.3. Планируемый результат.

2. Основная часть.

2.1. Теоретические основы организации дидактических игр для детей старшего дошкольного возраста с использованием информационно-коммуникационных технологий (ИКТ).

2.2. Возможности информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) для разработки дидактических игр.

3. Список литературы.

Приложение 1. Интерактивные игры для детей старшего дошкольного возраста.

1. Введение.

1.1. Актуальность.

Проблемы воспитания подрастающего поколения находятся под пристальным вниманием нашего образовательного учреждения. Именно детский сад должен решать не только образовательные задачи, но и участвовать в воспитании гражданской, духовной и культурной личности ребенка.

ФГОС дошкольного образования ставит приоритетным региональный принцип учета отбора содержания и направлен на объединения воспитания в целостный образовательный процесс на основе нравственных и социокультурных ценностей и принятых в обществе правил и норм.

У каждого из нас есть своя малая Родина. Это то место, где человек родился и вырос. Для формирования у дошкольников основ гражданской культуры, социально-нравственного развития личности, необходимо получение детьми знаний об их родном городе, традициях народов Иркутской области.

Не имея достаточного количества знаний, трудно сформировать у ребёнка уважительное отношение к родному краю, традициям народов. Детские воспоминания самые яркие и волнительные. Чем больше ребёнок с детства будет знать о родных местах, родном городе, традициях народов, тем ближе и роднее будет становиться ему Родина, Россия.

В современных условиях развития общества в системе дошкольного образования происходят изменения, ориентированные на опережающее развитие образовательной системы. Появляются качественно новые подходы, программы, методики.

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) все больше входят в процесс обучения дошкольников, и я считаю, что в наше время актуально использовать информационно - коммуникационные технологий это обусловлено социальной потребностью в повышении качества обучения и воспитания детей дошкольного возраста.

Из всего многообразия информационно-коммуникационных технологий, мне бы хотелось обратить внимание на интерактивные дидактические игры.

Под интерактивной дидактической игрой, подразумевается не просто взаимодействие дошкольников друг с другом и педагогом, а совместно организованная познавательная деятельность социальной направленности.

В такой игре дети не только познакомятся со своим родным краем и традициями народа, но и научатся понимать себя и других, приобретут собственный опыт, обогатится интеллект, нравственные и эстетические стороны личности, усилится мотивация и активизируется познавательная деятельность.

Интерактивные игры можно использовать в самостоятельной деятельности ребёнка, как индивидуально, так и коллективно.

1.2. Цели и задачи.

Цель методических рекомендаций - представление практического материала по использованию интерактивных дидактических игр для организации образовательной работы по ознакомлению детей старшего дошкольного возраста с родным краем.

Задачи:

1. Познакомить с теоретическими основами использования интерактивных дидактических игр в работе с детьми.
2. Представить вариант календарно-тематического плана использования интерактивных дидактических игр по ознакомлению детей старшего дошкольного возраста с родным краем.
3. Предоставить варианты интерактивных дидактических игр по ознакомлению детей старшего дошкольного возраста с родным краем.

1.3. Планируемый результат.

В процессе использования данной методической рекомендации педагоги смогут оптимизировать педагогическую деятельность, направленную на ознакомление и закрепление знаний детей с родным краем.

2. Основная часть

2.1. Теоретические основы организации интерактивных дидактических игр для детей старшего дошкольного возраста с использованием информационно-коммуникационных технологий (ИКТ).

Козлова С.А. утверждает, что окружающий мир – это люди, природа, объекты. То есть, то, что окружает ребенка. Поэтому целесообразно знакомить детей с родным краем учитывая их социальный мир и ориентироваться на психологические особенности каждого ребенка.

Используя компьютерные технологии в ДОУ, можно использовать интерактивные дидактические игры. Информационно-коммуникационные технологии все больше входят в процесс обучения. Одной из составляющих информационных технологий являются мультимедиа-технологии, которые являются эффективными образовательными средствами, благодаря присущим им качествам интерактивности, гибкости и возможности интеграции различных типов информации, способствующим раскрытию индивидуальных способностей, творческого потенциала обучающихся и повышению их мотивации к учению.

Дидактическая игра — это вид учебного занятия, организуемого в виде учебной игры, реализующей ряд принципов игрового, активного обучения и отличающейся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания.

Интерактивная дидактическая игра – современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и

воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве. В переводе с английского interactive – взаимодействие. Работа с компьютером уже сама по себе имеет интерактивный характер, расширяет самостоятельную учебную работу за счёт использования активнодеятельностных форм обучения. Здесь, под интерактивностью понимается способность информационно-коммуникационной системы разнообразно реагировать на действия пользователя. Интерактивность обеспечивается за счет использования различных интерактивных элементов: ссылок, кнопок перехода, триггеров и т.п. Интерактивные дидактические игры можно создавать с помощью различных программ и онлайн-сервисов, которых на сегодняшний день существует множество, в данной методической разработке используются такие онлайн-сервисы как: **LearningApps** и **Jigsaw Planet**.

2.2. Возможности информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) для разработки интерактивных дидактических игр.

Этапы создания интерактивной дидактической игры.

1. Выбор темы (определяется по запросам детей, к примеру, на утреннем круге; по теме недели; по годовым задачам ДОУ).
2. Формулировка цели и определение задач игры (формулирует взрослый).
3. Отбор и изучение объектов для создания игры (задача взрослого найти правильный контент, четкие и красочные иллюстрации, высокого разрешения).
4. Создание игры (с помощью компьютерных программ или онлайн-сервисов например: LearningApps и Jigsaw Planet).

Особенности использования интерактивных дидактических игр.

Интерактивные дидактические игры могут, применяется педагогами как в непосредственно-образовательной деятельности, так и в индивидуальной работе с детьми.

Интерактивные дидактические игры по ознакомлению и закреплению знаний детей с родным краем мы планируем в I половину дня и во II половину дня. Продолжительность составляет 5-10 минут. А также не более 3 раз в неделю.

Опираясь на требования СанПиН, экран (интерактивная доска) находится на уровне глаз детей или чуть ниже, на расстоянии не ближе 50 см, мебель должна подходить по росту, в группе необходим достаточный уровень освещенности. После просмотра материалов экскурсии обязательно проведение зрительной гимнастики с целью снятия напряжения, предупреждения утомления, улучшения кровообращения.

Преимущества применения интерактивных игр:

1. Интерактивные игры можно широко использовать в обучении дошкольников.
2. Результат игры является показателем уровня достижений детей, или усвоения знаний, или их применения.

3. Играя, у ребенка появляется уверенности в своих силах в возможностях своего интеллекта, предполагает создание эмоционально-психологического фона.
4. Интерактивные игры могут использовать все педагоги ДООУ.

Интерактивная игра должна тщательно подбираться педагогами в соответствии с возрастом детей и выстраиваться по перспективному тематическому плану.

В интернете существуют готовые интерактивные игры и упражнения, доступные для свободного пользования, однако при необходимости не составит труда самостоятельно создать собственный продукт - интерактивную игру, которая будет соответствовать определенным целям, возрасту, направленности, тематике с помощью ресурса LearningApps.org <https://learningapps.org/>. Данный ресурс является приложением сервиса Web 2.0.

Возможности сервиса LearningApps.org:

1. Использование готовых заданий-тренажеров (доступно без регистрации)
2. Создание новых заданий-тренажеров на основе готовых.
3. Создание заданий на основе имеющихся шаблонов.
4. Получение текстовых ссылок на задания и в виде QR-кода, кода для вставки на веб-страницу (доступно без регистрации).
5. Публикация в соц. сетях (доступно без регистрации).

В основном мною используются формы интерактивных игр на сервисе такие как: «Найди пару», «Классификация», «Сортировка картинок», «Построй порядок» и другие. С помощью получения ссылки интерактивную игру можно отправить по электронной почте или встроить ее на страницу группы или сайта.

Структура каждой интерактивной онлайн-игры включает в себя:

1. название игры;
2. цель;
3. игровую задачу;
4. форма игры;
5. применение в образовательной деятельности;
6. ожидаемые результаты игры;
7. обратная связь в виде текста, который будет высвечиваться, если найдено правильное решение.

В соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, образовательный процесс необходимо строить на основе комплексно-тематического принципа. Это позволяет сделать жизнь детей в детском саду более интересной, а образовательный процесс - мотивированным. Поэтому я предлагаю вариант календарно-тематического планирования работы с детьми старшего дошкольного возраста по ознакомлению с родным краем с помощью интерактивных дидактических игр.

Тема недели	Цель игры	Название интерактивной дидактической игры
«Животные Сибири»	Закрепление знаний детей о животных Сибири и их детенышах.	«Найди животных Иркутской области» https://learningapps.org/watch?v=ph15a2bjt23 «Чей малыш?» https://learningapps.org/watch?v=ppwfnrva523
«Байкал – жемчужина Сибири»	Закрепление знаний детей об обитателях подводного мира озера Байкала. Актуализация знаний детей о Байкале и его обитателях.	«Подводный мир озера Байкала» https://learningapps.org/watch?v=pxh4245xt23 Пазлы «Легенда о Байкале» https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=050a6cfe82b2 «Байкал» https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=32e97c4caf07 «Нерпа» https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=323928fe1d4a
«Символика моей Родины»	Актуализация знаний детей о символах Родины. Закрепление знаний детей о гербах.	Пазлы «флаг России» https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3f5819c93163 Пазлы «Герб Ангарска» https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1094e58511e3 «Расставь символы Родины по порядку» https://learningapps.org/watch?v=pfia8sy523

«Мой город - Ангарск»	Актуализация знаний детей о родном городе Ангарске. Закрепление знания детей о достопримечательностях и знаменитых людях города Ангарска.	Пазлы «Ангарск любимый город» https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0d582871ccda ; «Найди достопримечательности Ангарска» https://learningapps.org/watch?v=pkdaxd7it23 , «Прошлое и настоящее» https://learningapps.org/watch?v=pcbunrbqn23 , «Знаменитые люди Ангарска» https://learningapps.org/watch?v=p12rd92qn23
-----------------------	---	---

Приложение 1.

Интерактивные игры для детей старшего дошкольного возраста.

Тема недели: «Животные Сибири»

Игра «Найди животных Иркутской области»

Дидактическая задача: закрепить знания детей о животных Иркутской области.

Игровая задача: Найди и назови животное Иркутской области.

Игровые действия: в середине экрана высвечивается животное, ребенок определяет, обитает ли оно в Иркутской области, если да, то переносит его на картинку, где изображен наш край, если животное обитает не в Иркутской области, то переносит на красный знак.

Планируемый результат: дети правильно называют животных, определяют их место обитания и переносят картинку на соответствующее обозначение.

Игра «Чей малыш?»

Дидактическая задача: закрепить знания детей о животных Иркутской области и их детенышах.

Игровая задача: Помоги маме найти малыша.

Игровые действия: на экране расположены картинки животных, ребенок к определенному животному находит детеныша и переносит его, называя маму и малыша.

Планируемый результат: дети называют животных и их детёнышей, объединяя их в пару.

Тема недели: «Байкал – жемчужина Сибири»

Игра «Подводный мир озера Байкала»

Дидактическая задача: закрепить знания детей об обитателях озера Байкала.

Игровая задача: Найди и назови обитателей озера Байкала.

Игровые действия: в середине экрана высвечивается рыба, ребенок называет ее и определяет, обитает ли она в Байкале, если да, то переносит ее на картинку, где изображен Байкал, если данная рыба не обитает в Байкале, то переносит ее на красный знак.

Планируемый результат: дети правильно называют рыбу, определяют ее место обитания и переносят картинку на соответствующее обозначение.

Игра - пазл «Легенда о Байкале»

Дидактическая задача: закрепить знания детей о легенде Байкала.

Игровая задача: Собери пазл и скажи, что на нем изображено.

Игровые действия: дети по одному выходят к доске и находят подходящий пазл, собирают и называют то, что получилось.

Планируемый результат: собирают картинку и рассказывают о том, что на ней изображено.

Игра - пазл «Нерпа»

Дидактическая задача: познакомить детей с эндемиками Байкала.

Игровая задача: собери пазл и предположи тему нашего занятия.

Игровые действия: дети по одному выходят к доске и находят подходящий пазл, соединяя друг с другом, собирают и называют то, что получилось.

Планируемый результат: собирают картинку и называют тему занятия.

Тема недели: «Символика моей Родины»

Игра - пазл «Флаг России»

Дидактическая задача: закрепить знания детей о флаге России.

Игровая задача: Собери пазл и скажи, что на нем изображено.

Игровые действия: дети по одному выходят к доске и находят подходящий пазл, собирают и называют то, что получилось.

Планируемый результат: собирают картинку и рассказывают о том, что на ней изображено.

Игра - пазл «Герб Ангарска»

Дидактическая задача: закрепить знания детей о гербе Ангарска.

Игровая задача: Собери пазл и скажи, что на нем изображено.

Игровые действия: дети по одному выходят к доске и находят подходящий пазл, собирают и называют то, что получилось.

Планируемый результат: собирают картинку и рассказывают о том, что на ней изображено.

Игра «Расставь символы Родины по порядку»

Дидактическая задача: закрепить знания детей о гербах нашей Родины.

Игровая задача: распредели герба от малой Родины, до герба страны.

Игровые действия: на экране 3 герба дети называют, чей герб и расставляют по порядку от герба малой родины до герба страны.

Планируемый результат: дети правильно называют, чей герб и переносят картинку на соответствующее место.

Тема недели: «Мой город - Ангарск»

Игра - пазл «Ангарск любимый город»»

Дидактическая задача: закрепить знания детей о родном городе Ангарске.

Игровая задача: Собери пазл и скажи, что на нем изображено.

Игровые действия: дети по одному выходят к доске и находят подходящий пазл, собирают и называют то, что получилось.

Планируемый результат: собирают картинку и рассказывают о том, что на ней изображено.

Игра «Найди достопримечательности Ангарска»

Дидактическая задача: закрепить знания детей о достопримечательностях города Ангарска.

Игровая задача: найди и назови достопримечательности города Ангарска.

Игровые действия: на экране картинки с изображением достопримечательностей Ангарска и других городов, ребенок определяет, достопримечательность Ангарска, если да, то переносит его на картинку, где изображен Ангарск, если достопримечательность не Ангарска, то переносит на красный знак.

Планируемый результат: дети правильно называют достопримечательности Ангарска и переносят картинку на соответствующее обозначение.

Игра «Прошлое и настоящее»

Дидактическая задача: закрепить знания детей о городе Ангарске.

Игровая задача: Найди пару.

Игровые действия: на экране расположены картинки с прошлым и настоящим городом Ангарск, ребенок находит, например современный трамвай и к нему картинку трамвай, из прошлого соединяя их в пару, если картинки исчезли, то задание выполнено правильно.

Планируемый результат: дети находят картинки настоящего и прошлого города Ангарска, объединяя их в пару. Называют что изображено на картинке.

Игра «Знаменитые люди»

Дидактическая задача: закрепить знания детей о знаменитых людях города Ангарска.

Игровая задача: найди знаменитого человека Ангарска и соедини с его работой.

Игровые действия: на экране расположены картинки со знаменитыми людьми, ребенок находит, знаменитость и предполагает, что ему подходит, соединяет их в пару, если картинки исчезли, то задание выполнено правильно.

Планируемый результат: дети находят картинки со знаменитостью и его работой, объединяя их в пару. Называют, кто изображен и чем занимается данный человек.

Список литературы

1. Азамова М.Н. Использование информационных компьютерных технологий в процессе развития детей дошкольного возраста // Молодой ученый, 2012. № 11. С. 385-387. [Электронный ресурс].
2. Алешина Н.В. Знакомство дошкольников с родным городом и страной (патриотическое воспитание). – М.: УЦ «Перспектива», 2011. –240 с.
3. Горвиц Ю., Поздняк Л. Кому работать с компьютером в детском саду. Дошкольное воспитание, 2017г., № 5
4. Калинина Т. В. Управление ДОУ. «Новые информационные технологии в дошкольном детстве». М, Сфера, 2017
5. Моторин В. "Воспитательные возможности компьютерных игр". Дошкольное воспитание, 2000г., № 11
6. СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 "Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы".)
7. Управление инновационными процессами в ДОУ. – М., Сфера, 2008
8. Интернет-ресурс <https://learningapps.org>
9. Интернет-ресурс <https://www.jigsawplanet.com>