

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»<br><a href="https://learningapps.org/watch?v=ph15a2bjt23">https://learningapps.org/watch?v=ph15a2bjt23</a><br>«Чей малыш?»<br><a href="https://learningapps.org/watch?v=ppwfnrva523">https://learningapps.org/watch?v=ppwfnrva523</a>  |
| «Байкал – жемчужина Сибири» | Закрепление знаний детей об обитателях подводного мира озера Байкала.<br>Актуализация знаний детей о Байкале и его обитателях. | «Подводный мир озера Байкала»<br><a href="https://learningapps.org/watch?v=pxh4245xt23">https://learningapps.org/watch?v=pxh4245xt23</a><br>Пазлы «Легенда о Байкале»<br><a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=050a6cfe82b2">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=050a6cfe82b2</a><br>«Байкал»<br><a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=32e97c4caf07">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=32e97c4caf07</a><br>«Нерпа»<br><a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=323928fe1d4a">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=323928fe1d4a</a> |
| «Символика моей Родины»     | Актуализация знаний детей о символах Родины.<br>Закрепление знаний детей о гербах.   | Пазлы «флаг России»<br><a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=3f5819c93163">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=3f5819c93163</a><br>Пазлы «Герб Ангарска»<br><a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=1094e58511e3">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=1094e58511e3</a><br>«Расставь символы Родины по порядку»<br><a href="https://learningapps.org/watch?v=pfia8sy523">https://learningapps.org/watch?v=pfia8sy523</a>   |

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

## 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>