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. Актуальность.
   2. Цели и задачи.
   3. Планируемый результат.
2. Основная часть.
   1. Теоретические основы организации дидактических игр для детей старшего дошкольного возраста с использованием информационно-коммуникационных технологий (ИКТ).
   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. **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.

1. **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.**

* 1. **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, улучшение 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 ДОУ.

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=pfiab8sy523> |
| «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=pc6unrbqn23> , «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 походящий 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>