

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
"Детский сад № 64 "Черёмушка"

(МБДОУ "Детский сад № 64 "Черёмушка")

Комплект интерактивных образовательных игр
(материалы методических разработок)
"Мой дом - Кузбасс"

Материал предназначен для детей 4 – 7 лет.

авторы-составили:

Заведующий:
Крючкова Анна Михайловна

Воспитатели:
Чернядьева Ольга Валентиновна

Содержание

| | |
|--|----|
| Пояснительная записка | 3 |
| Кроссворд «Города Кемеровской области» | 4 |
| Викторина «Угольная промышленность Кузбасса» | 5 |
| Дидактическая игра «Поиск животных Кузбасса» | 5 |
| Дидактическая игра «Профессии Кузбасса» | 6 |
| Дидактическая игра «Загадки флоры Кузбасса» | 7 |
| Дидактическая игра «Семь чудес Кузбасса» | 7 |
| Дидактическая игра «Перелетные птицы Кузбасса» | 8 |
| Дидактическая игра «Птицы зимой» | 9 |
| Интерактивная игра «Путешествие по Кузбассу» часть 1 | 10 |
| Интерактивная игра «Путешествие по Кузбассу» часть 2 | 12 |
| Интерактивные пазлы | 13 |
| Игра – раскраска «Шахтер» | 14 |

Пояснительная записка

электронного образовательного ресурса "Мой дом - Кузбасс"

В федеральном образовательном стандарте дошкольного образования ставятся цели по патриотическому воспитанию: создание условий для становления основ патриотического сознания детей, возможности позитивной социализации ребенка, его всестороннего личностного, морально-нравственного и познавательного развития, развития инициативы и творческих способностей, на основе соответствующих дошкольному возрасту видов деятельности.

Организация познавательной деятельности предусматривает разнообразные приемы, которые должны иметь широкое применение в воспитательном процессе и активизировать самостоятельную мысль, творчество и речевую деятельность ребенка. Приемы эти должны заинтересовать, увлечь, повысить интерес к окружающей природе, воспитать любовь и гордость за родной край, желание беречь и охранять его многообразие.

Наиболее актуальные и эффективные для образования являются электронные образовательные ресурсы.

Электронными образовательными ресурсами называют учебные материалы, для воспроизведения которых используются электронные устройства.

Цель: формирование у детей старшего дошкольного возраста интереса к родному краю - Кузбассу посредством использования электронного образовательного ресурса.

Задачи:

1. Воспитывать нравственно - патриотическое отношение к родному краю - Кузбассу.
2. Закреплять и расширять представления детей о природных ресурсах, достопримечательностях Кузбасса, о профессиях, о труде шахтеров, о городах Кузбасса и их символикой.

3. Развивать у детей основные компоненты познавательной сферы.
4. Повысить качество образовательного процесса посредством использования интерактивных дидактических игр.

Материалы: интерактивные дидактические игры, задания.

Кроссворд «Города Кемеровской области»

Цель: закреплять знание детей о городах Кемеровской области; способствовать развитию любознательности, умению анализировать, обобщать, выделять главное.

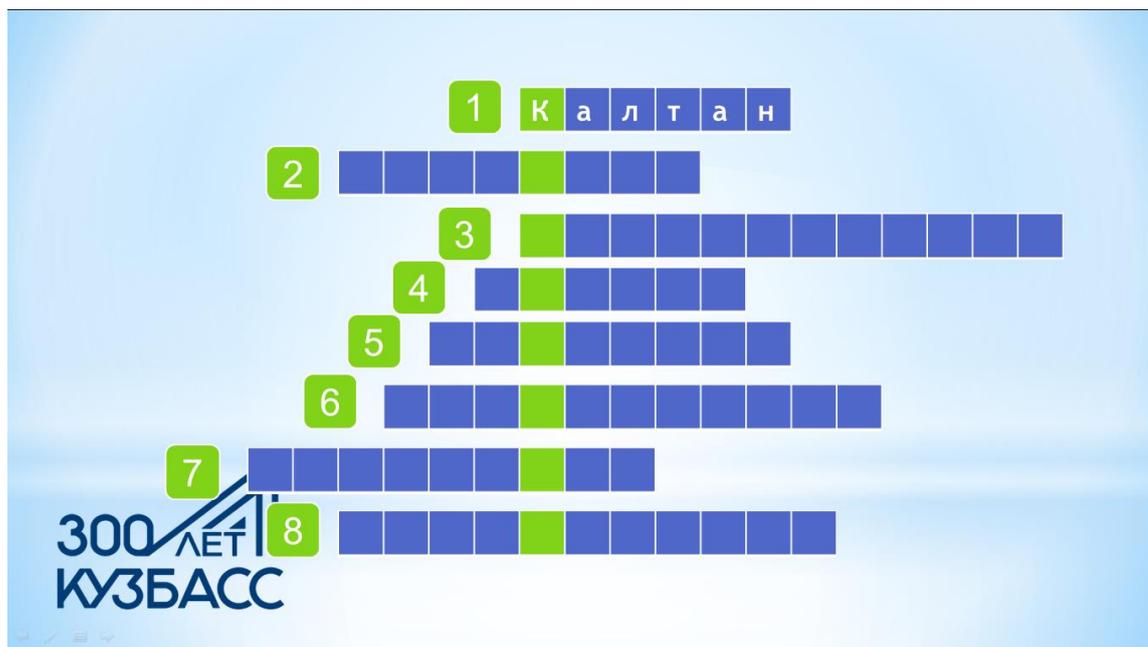
Правила: По вертикали дети должны отгадать столицу Кузбасса. Для этого они расшифровывают города по горизонтали.

Знакомим детей с основными правилами решения кроссворда:

- начинать решать кроссворд можно с любого зашифрованного слова;
- слово начинается с клетки, где стоит номер и заканчивается краем фигуры кроссворда.

Ход игры: Детям показывается кроссворд. По их желанию выбирается цифра.

Педагог зачитывает вопрос на слайде – задание. Дети дают ответ.

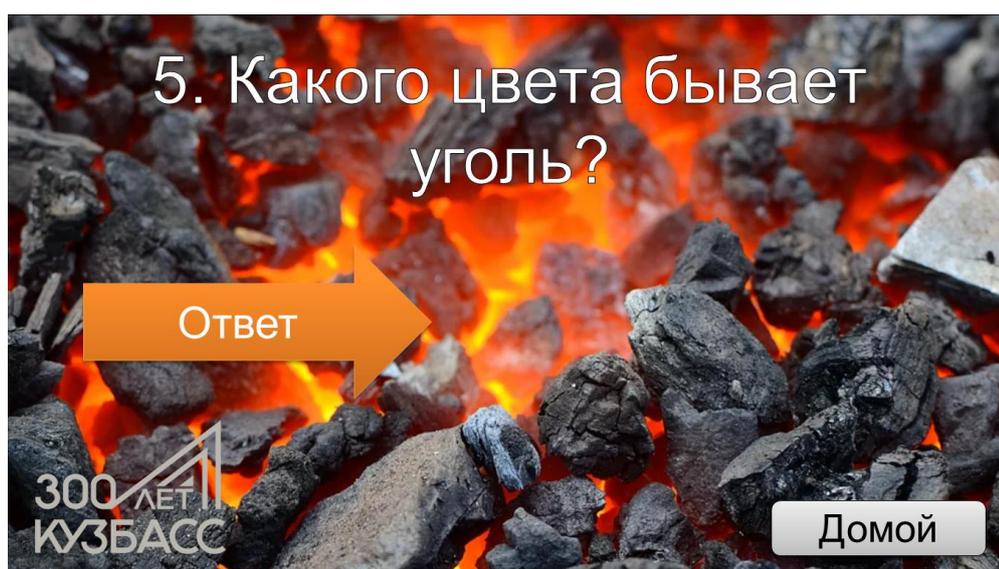


Викторина « Угольная промышленность Кузбасса»

Цель: закрепить знания детей об угольной промышленности Кузбасса.

Правила: Выбирается одна из цифр на табло. При нажатии на неё, открывается вопрос, на который дети дают ответ.

Ход игры: Перед детьми открывается табло из 9 прямоугольников. По выбору детей нажимается цифра. Появляется слайд с вопросом. Дети отвечают на него. Педагог нажимает на стрелку "ответ". Появляется изображение правильного ответа.

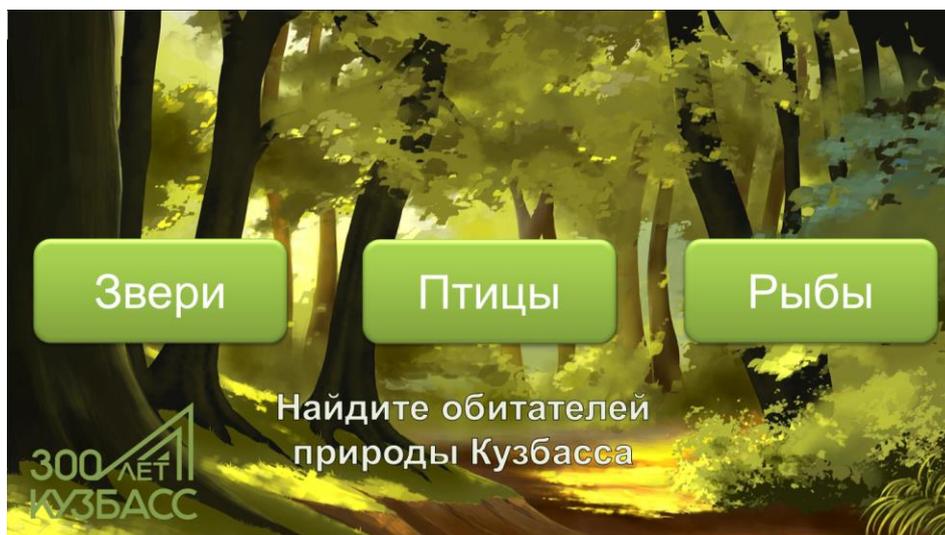


Дидактическая игра « Поиск животных Кузбасса»

Цель: закрепление знаний детей о фауне Кемеровской области.

Правила: найти всех животных, которые живут в Кузбассе.

Ход игры: Перед детьми открывается слайд с тремя кнопками: звери, птицы, рыбы. Нажимается кнопка по желанию детей. Открывается слайд с изображениями определенного вида фауны. Ребенок выбирает обитателей Кемеровской области. Если выбор правильный, при нажатии они исчезают. После нахождения всех обитателей, возвращаемся на главное меню для выбора следующего вида фауны.



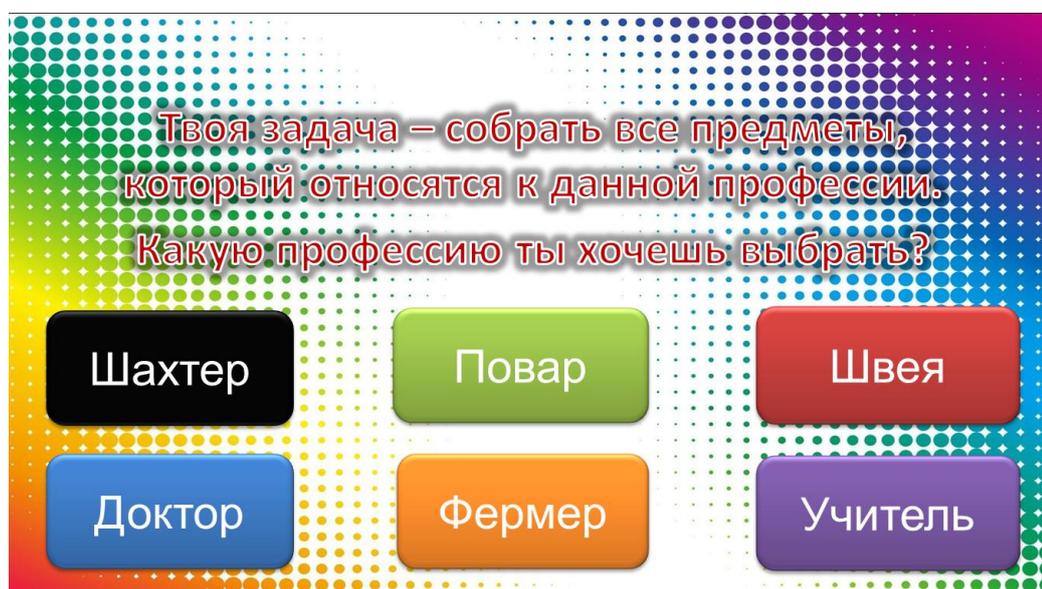
Дидактическая игра «Профессии Кузбасса»

Цель: расширять представление детей о многообразии профессий родного края, об инструментах, орудиях труда людей определенной профессии.

Правила: На слайде изображение определенной профессии. Сверху спускаются разные картинки. Детям за ограниченное время необходимо выбрать картинки соответствующие данной профессии.

Ход игры: Перед детьми открывается слайд с кнопками названий профессий. Нажимается кнопка по выбору детей. Ребенок собирает все предметы соответствующее выбранной профессии. По окончании времени, педагог подводит итог, все ли предметы были правильно собраны.

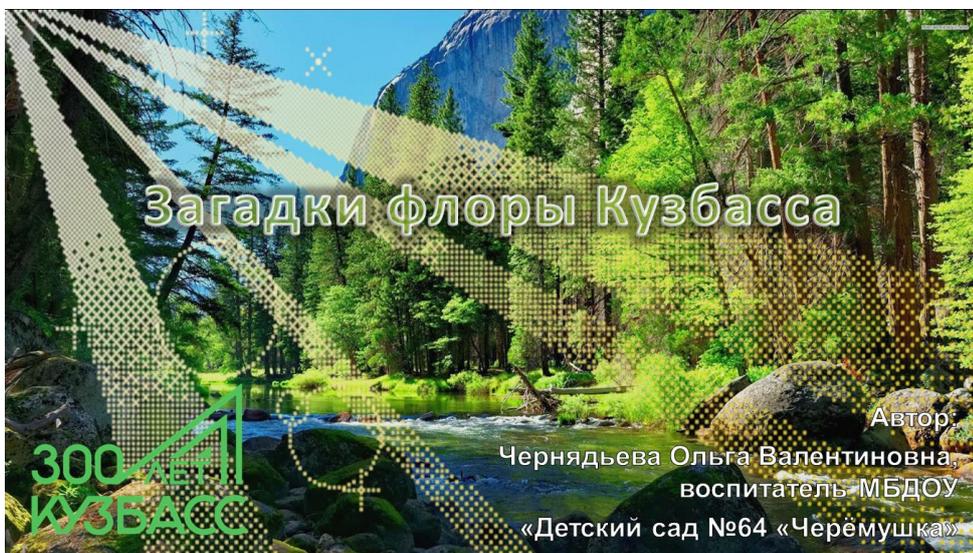
Для возврата на слайд с кнопками названий профессий, надо нажать на "домик". Аналогично с остальными профессиями.



Дидактическая игра «Загадки флоры Кузбасса»

Цель: расширить представления детей о флоре Кузбасса, учиться разгадывать загадки.

Ход игры: Педагог читает загадки на слайде. Дети отгадывают. Нажимается кнопка "ответ". На экран выходит изображение правильного ответа.

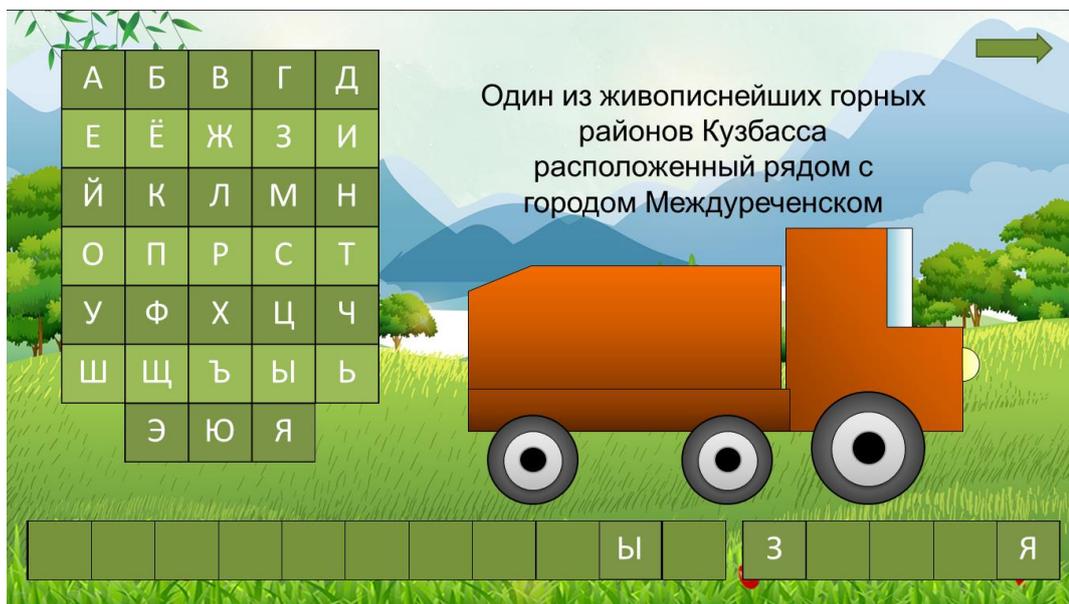


Дидактическая игра «Семь чудес Кузбасса»

Цель: познакомить с достопримечательностями Кузбасса, расширить кругозор детей, развивать любознательность.

Правила: в ходе игры дети называют букву русского алфавита и отгадывают слово в целом. Если игрок неправильно называет букву, появляется деталь от машины. Задача игрока - отгадать название объекта семи чудес Кузбасса, с наименьшими ошибками, чтобы машина не собралась.

Ход игры: Перед детьми открывается поле игры с вопросом и алфавитом. Ребенок называет букву, нажимает ее на табло алфавита. Так до тех пор, пока не отгадает правильное слова. Чтобы пройти к следующему слову, надо нажав на зеленую стрелочку в верхнем правом углу.



Дидактическая игра «Перелетные птицы Кузбасса»

Цель: закрепить знания детей о зимующих и перелётных птицах Кузбасса, расширять кругозор детей, развивать любознательность.

Правила: в ходе игры дети называют перелетных птиц . Если игрок правильно называет, при щелчке на изображение этой птицы, она улетает.

Задача игрока - назвать всех перелетных птиц.

Ход игры: Перед детьми открывается фоновый слайд. При щелчке появляется дерево с изображением птиц.

Педагог: Посмотрите, на необычное дерево. Какая бойкая стайка пернатых поселилась на дереве. Скажите, кого вы здесь видите? (Птиц). По каким признакам вы определили, что это птицы? (Клюв, перья).

- Назовите птиц, улетающих на юг (утки, грачи, ласточки, скворцы, журавли).

- Как можно их назвать одним словом (Перелетные). Перечислите оставшихся птиц. (Снегирь, сорока, ворона, синица, воробей).

- Как можно их назвать одним словом? (Зимующие)



Дидактическая игра «Зимующие птицы»

Цель: вызывать у детей желание помочь зимующим птицам, расширять кругозор детей, развивать любознательность.

Ход игры:

Педагог: Ребята, а легко ли птицам зимой искать себе корм? (Нет). Правильно, птицам зимой тяжело найти себе корм. И поэтому они прилетают ближе к людям за помощью. Подскажите мне, еда с нашего стола для птиц годится? (Нет). У каждой птицы свой любимый корм. Поиграем и узнаем, кто из птиц, чем питается.

2 слайд: Педагог щелкает, появляются изображения, дети называют их.

- Назовите мне общий продукт, который едят все эти птицы? (Зерно, семечки, крошки хлеба).

3 слайд: На экране картинка с общими продуктами корма.

- Если мы это все смешаем, что у нас получится? (Корм для всех птиц).

4 слайд: Видеоролик "Кеша ищет еду".

- Что делают птички? (Ищут еду). А мы сможем им помочь? (Да). Как? (изготовить корм). Куда мы его насыпем? (В кормушки для птиц). Посмотрите, какие бывают кормушки.

5 слайд: Изображение разных кормушек.

- Из чего они сделаны? (Из бутылок, коробок и т.д.). Вы бы хотели сделать кормушки для наших птиц? (Да). Это вы можете сделать с родителями дома и принести в детский сад. Мы их разместим для наших птиц.



Интерактивная игра «Путешествие по Кузбассу» часть 1

Цель: закрепить знания детей об исторических фактах Кузбасса, расширить кругозор детей, развивать любознательность.

Правила: в игре участвуют взрослые совместно с детьми. В ходе игры, созданной на платформе Learnis в сети интернет, просматривается видеоролик и выполняются задания.

Ход игры: Пройдя по ссылке <https://www.Learnis.ru/346832/> обязательное заполнение пустых полей.

Нажимается кнопка начать. Просматривается видеоролик, выполняются задания.

Необходимо досмотреть видеоролик до конца, чтобы узнать итоги выполненных заданий.

The screenshot shows the Learnis interface. On the left, under the 'Learnis' logo, is a section titled 'Прогресс вопросов:' (Progress of questions:). It contains a list of 9 items, each with an icon and a duration:

| № | Тип задания | Время |
|----|---------------------|-------|
| 1. | открытый вопрос | 00:13 |
| 2. | одиночный выбор | 00:40 |
| 3. | множественный выбор | 01:03 |
| 4. | одиночный выбор | 01:21 |
| 5. | множественный выбор | 01:34 |
| 6. | одиночный выбор | 02:02 |
| 7. | множественный выбор | 02:24 |
| 8. | одиночный выбор | 02:51 |
| 9. | одиночный выбор | 03:30 |

On the right, a video player is shown with the title 'Просмотри интерактивное видео для получения результатов' (Watch interactive video for results). The video frame displays a colorful map of Russia with a cartoon girl in a green shirt and blue pants standing in a field. The video player controls at the bottom show a play button, a progress bar at 00:07, and a total duration of 04:19. A Windows activation watermark is visible in the bottom right corner of the video frame.

Интерактивная игра «Путешествие по Кузбассу» часть 2

Цель: закрепить знания детей о достопримечательностях Кузбасса, расширять кругозор детей, развивать любознательность.

Правила: в игре участвуют взрослый совместно с детьми. В ходе игры, созданной на платформе Learnis в сети интернет, просматривается видеоролик и выполняются задания.

Ход игры: Пройдя по ссылке <https://www.Learnis.ru/347884/> обязательное заполнение пустых полей.

Нажимается кнопка начать. Просматривается видеоролик, выполняются задания.

The screenshot shows the Learnis interface. On the left, under the 'Learnis' logo, is a section titled 'Прогресс вопросов:' (Progress of questions:). It contains a list of 9 items, each with an icon and a duration:

| № | Тип задания | Время |
|----|-----------------|-------|
| 1. | открытый вопрос | 00:19 |
| 2. | одиночный выбор | 01:11 |
| 3. | одиночный выбор | 02:16 |
| 4. | одиночный выбор | 02:25 |
| 5. | открытый вопрос | 02:48 |
| 6. | открытый вопрос | 03:22 |
| 7. | одиночный выбор | 03:45 |
| 8. | одиночный выбор | 04:18 |
| 9. | открытый вопрос | 04:58 |

On the right, a video player is shown with the title 'Просмотри интерактивное видео для получения результатов' (Watch interactive video for results). The video frame displays a cartoon boy in a blue hat and green shirt walking through a forest. The text 'ИСТОРИЧЕСКИЕ ДЯМЯТНИКИ И ТУРИСТИЧЕСКИЕ МАРШРУТЫ' (Historical Landmarks and Tourist Routes) is overlaid on the video. The video player controls at the bottom show a play button, a progress bar at 00:08, and a total duration of 07:23. A Windows activation watermark is visible in the bottom right corner of the video frame.

Интерактивные пазлы.

Цель: закрепить знания детей о малой родине - Прокопьевском округе, ее живой природе, расширять кругозор детей, развивать любознательность.

Правила: в ходе игры в сети интернет дети собирают пазлы.

Ход игры: Пройдя по ссылке выбирается и собирается пазл:

1. Альбом "Прокопьевский округ"

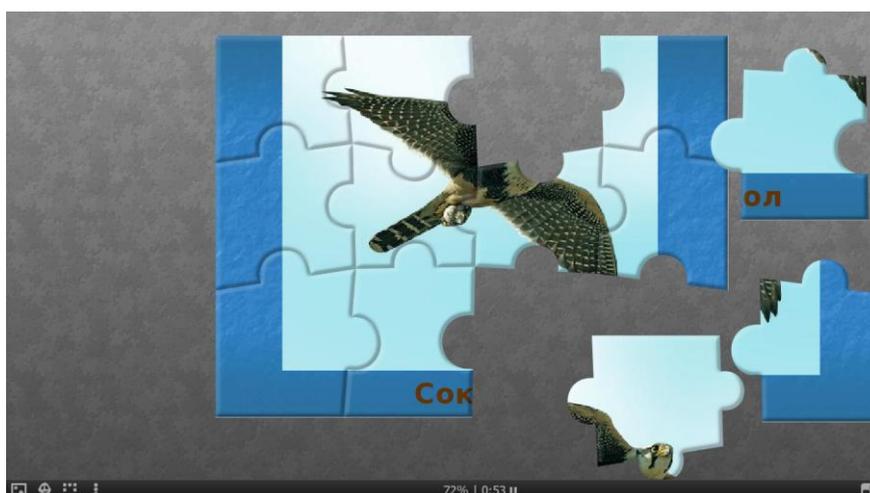
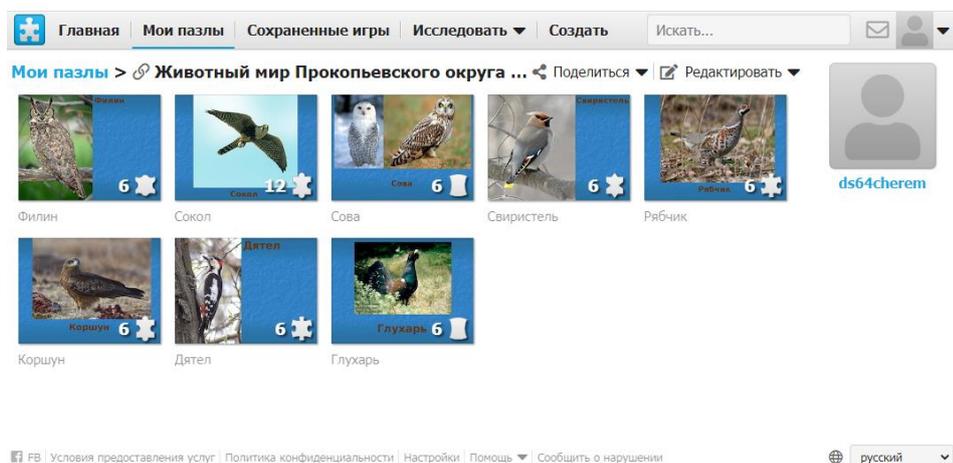
<https://www.jigsawplanet.com/ds64cherem/prokopevskij-okrug?authkey=bd0ad6db6a71d2456c313ce4b99ad8f6>

2. Альбом "Животный мир Прокопьевского округа (животные)"

<https://www.jigsawplanet.com/ds64cherem/zivotnyj-mir-prokopevskogo-okrugazivotnye?authkey=458880dfc8e718b1a412b85ee5a56e48>

3. Альбом "Животный мир Прокопьевского округа (птицы)"

<https://www.jigsawplanet.com/ds64cherem/zivotnyj-mir-prokopevskogo-okrugapnicy?authkey=96f02561062c183210d77f2e2e19e7ba>



Игра – раскраска «Шахтер»

Цель: закрепить знания детей о профессии "шахтера", расширять кругозор детей.

Правила: в игре участвуют взрослые совместно с детьми.

Ход игры: в ходе игры дети отвечают на вопросы. При правильном ответе звучат аплодисменты, картинка частично закрашивается. При неправильном ответе звучит звуковой сигнал.

