

**Методическая разработка**  
**серия электронных игр**  
**«Путешествие Лосяша по Прибайкалью»**

**Авторы-составители:**

Вейскербер Мария Ивановна,  
воспитатель МБДОУ «Детский  
сад №1»

Машина Юлия Александровна,  
старший воспитатель МБДОУ  
«Детский сад №1»

## **Аннотация**

Данная методическая разработка будет интересна педагогам дошкольных образовательных учреждений, родителей детей дошкольного возраста Иркутской области. С помощью методической разработки, которая представлена электронным пособием «Путешествие Лосяша по Прибайкалью» педагоги (родители) смогут в игровой форме познакомить, углубить, систематизировать, закрепить знания детей о растительном и животном мире Прибайкалья, озера Байкал.

Электронное пособие содержит в себе серию игр по темам: «Растительный мир Прибайкалья», «Животный мир Прибайкалья», «Эндемики озера Байкал». Задания носят развивающий характер, содержат вопросы открытого типа. Имеются информационные справки, где представлен материал о тех объектах, которые могут быть неизвестными для игроков

Игры увлекательны и способствуют развитию психических процессов детей (памяти, внимания, логического мышления), познавательной сферы, расширению представлений о Прибайкалье и озере Байкал через включение в игровую деятельность.

Связующим элементом в серии игр является известный персонаж Лосяш из мультфильма «Смешарики». С помощью его подсказок, игрок знакомится с правилами игры.

Игры серии «Путешествие Лосяша по Прибайкалью» могут быть использованы в рамках тематических недель «Растительный мир Прибайкалья», «Животные и птицы Прибайкалья», «Озеро Байкал». Также могут применяться в индивидуальной, групповой, подгрупповой форме организации деятельности детей.

## **Введение**

В современном мире цифровые технологии вошли во все сферы жизни человека, в том числе и в жизнь ребенка-дошкольника. В своей практике часто слышу от детей, как они с увлечением рассказывают о новых гаджетах - телефонах, планшетах, селфи-палках и многом другом, значит, они для них интересны и занимательны.

А вот полезны ли они для детей? В правильные ли игры играют дети? Именно эти вопросы вдохновили меня раскрыть возможности цифрового оборудования по-новому для детей и родителей. Так появилась идея создания серии игр «Путешествие Лосяша по Прибайкалью».

Данная тема выбрана не случайно, так как мы живем в Прибайкалье и должны знать природу родного края как взрослые, так и дети.

Методическая разработка с серией игр «Путешествие Лосяша по Прибайкалью» раскрывает секреты природы малой родины в непринужденной увлекательной, любимой детьми и взрослыми тоже – игре.

## Основная часть

Применение цифровых технологий позволяет сделать занятие увлекательным, современным, обеспечивает индивидуализацию обучения, и возможность объективно проводить контроль, и подведение итогов.

Особенностью методической разработки серия игр «Путешествие Лосяша по Прибайкалью» является то, что она дает возможность педагогу (родителю) превратить занятие с ребенком в увлекательное путешествие по родному краю.

Методическая разработка серия игр «Путешествие Лосяша по Прибайкалью» состоит из 3 электронно-дидактических игр:

- «Деревья Прибайкалья» - в этой игре дети расширяют представлений о деревьях, растущих в Прибайкалье ([приложение 1](#))
- «Эндемики озера Байкал» - в этой игре дети учатся систематизировать и углубляют свои знания об эндемиках озера Байкал ([приложение 2](#)).
- «Животный мир Прибайкалья» - в этой игре дети закрепляют и расширяют знания о животных Прибайкалья ([приложение 3](#))
- Цель методической разработки: приобретение воспитанниками опыта логического мышления при выполнении заданий о природе родного края через игру.

### Задачи:

- узнать эндемиков природы родного края (байкальская нерпа, ольхонская полевка, голомянка, байкальский омуль, байкальский осетр, турбеллярии, байкальская эпишура, губки, желтокрылка, черный хариус);
- выполнять задания на классификацию объектов, устанавливать причинно-следственные связи в заданиях типа «жизненный цикл»;
- осознавать ценность экосистемы природы родного края.

## **Заключение**

В заключение отмечу, применение цифровых технологий позволяет мне повысить эффективность работы по познавательному развитию в рамках своей методической темы «Развитие познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста в процессе ознакомления с природой родного края», которая отражается через:

- повышение мотивации детей к совместной деятельности;
- обновление форм сотрудничества между ребенком, воспитателем и родителем;
- формирование у ребенка способности принимать собственных решений, опираясь на свои знания и опыт.

Личный опыт использования данных цифровых технологий показывает, что такие виды игр крайне интересны детям. У ребят наблюдается повышенный интерес в изучении родной природы, развивается инициатива, и появляются задатки к исследовательской деятельности.

Следовательно, данная работа актуальна и целесообразна в условиях реализации ФГОС ДО.

## Список используемых источников

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО). Приказ Минобрнауки России от 17 октября 2013 г. N 1155. Вступил в силу с 1 января 2014 г.
2. Т.И. Бабаева, А.Г. Гогоберидзе, О. В. Солнцева и др. - Комплексная образовательная программа дошкольного образования «Детство» - СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2017. – 352 с.
3. Багадаева О.Ю., Галеева Е.В., Галкина И.А., Зайцева О.Ю., Кананчук Л.А., Карих В.В., Михайлова И.В., Середкина Н.Д., Удова О.В., Шинкарева Н.А., **Байкал – жемчужина Сибири; педагогические технологии образовательной деятельности с детьми.** Парциальная образовательная программа дошкольного образования – Иркутск: Изд-во «Рекламаград», 2016. – 192 с.