

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 9 «Метелица»

Выступление на семинаре
«Содержание и технологии работы по ознакомлению дошкольников с малой
Родиной»
Интерактивная образовательная программа для детей дошкольного возраста
«Расту в Югре»

Выполнил:
Лысенко Вера Александровна,
воспитатель

Сургут, 2022 г

Интерактивная образовательная программа для детей дошкольного возраста «Расту в Югре»

Современная система образования в Российской Федерации предъявляет новые требования к воспитанию и обучению подрастающего поколения, внедрению новых подходов, которые должны способствовать не замене традиционных методов, а расширению их возможностей.

Интерактивное оборудование активно входит в нашу жизнь, становясь важным средством обучения детей. Использование интерактивных технологий позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, в котором ребёнок принимает активное участие. Внедрение компьютерных технологий в новой и занимательной форме помогает решать задачи познавательного, речевого, экологического, эстетического, нравственного развития, а также помогает развивать память, воображение, творческие способности, навыки ориентации в пространстве, логическое и абстрактное мышление. Возможность манипулировать объектами на экране способствует привлечению внимания ребёнка; при верном выполнении задания ребёнок, как правило, поощряется самим компьютером, что является стимулом для познавательной активности дошкольников.

Интерактивная образовательная программа для детей дошкольного возраста «Расту в Югре» (далее – Программа) разработана Сургутским государственным педагогическим университетом под руководством Якоб Светланы Александровны и направлена на воспитание нравственных, гражданско-патриотических чувств у детей дошкольного возраста, формирование у них начальных представлений о малой родине – Ханты-мансийском автономном округе – Югре.

Программа соответствует требованиям, которые должны удовлетворять интерактивные образовательные программы для детей: носит исследовательский характер, доступна для самостоятельных занятий ребёнка, развивает широкий спектр навыков и представлений, имеет высокий технический уровень, соответствует дошкольному возрасту, занимательна.

Описание программы, особенности и возможности её использования.

Программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ДО и состоит из интерактивной образовательной программы «Расту в Югре» и методических рекомендаций для педагогических работников ДОО по использованию данной Программы в образовательном процессе. Содержание программы построено на основе модулей парциальной программы формирования ценностного отношения к природе и культуре ХМАО-Югры у детей дошкольного возраста «Наследие Югры: на пути к истокам», авторы Лашкова Л. Л., Ушакова П. П., Якоб С. А./ Москва, «Русское слово», 2019 и учебно-методического комплекса «Моя Югра. Край, в котором я живу», состоящего из учебного пособия «Моя Югра. Край, в котором я живу», учебного наглядного пособия «Моя Югра. Знаю, умею, учусь», динамического пособия «Блокнот со шнурком. Животные и растения Югры»,

комплекта динамических пособий «Веер», комплекта наглядно-демонстрационных плакатов и методических рекомендаций для педагогов ДОО, авторы Киричек Е. А., Проснякова Т. Н., Савина Е. В. /Москва, Родное слово, 2020 г.

Программа «Расту в Югре» может использоваться педагогами как дополнение к реализации парциальной программы «Наследие Югры: на пути к истокам» и учебно-методического комплекса «Моя Югра. Край, в котором я живу», либо самостоятельно. В методических рекомендациях представлены варианты использования фрагментов сюжета и образовательных заданий Программы «Расту в Югре» при организации образовательного процесса посредством парциальной программы «Наследие Югры: на пути к истокам» и учебно-методического комплекса «Моя Югра. Край, в котором я живу».

Особенности реализации Программы:

- программа построена таким образом, что может являться частью образовательной деятельности с детьми по ознакомлению с родным краем;
- возможно использование познавательного и игрового материала полностью или частично в совместной и самостоятельной деятельности детей в течение дня, в зависимости от задач, которые решает педагог;
- сюжет Программы и главные герои могут стать основой для сценариев досуговой деятельности, познавательных викторин; проектной, игровой, театрализованной и продуктивной деятельности детей; занятий по развитию речи, математики и др.

Увлекательные задания дети могут выполнять самостоятельно или с помощью взрослого, используя сенсорный экран.

Герои мультфильма - жители ХМАО-Югры. Первый герой – мамонтёнок по имени Потти. На языке народа ханты означает «сильный», «могучий». Учёные считают, что 250 тыс. лет до нашей эры на территории ХМАО обитали мамонты, поэтому разработчики Программы взяли такого героя. Мамонт символизирует волю, свободу и огромную силу. Именно поэтому Потти раскрывает по сюжету важность таких качеств как доброта, взаимопомощь, дружба, бережное отношение к окружающим и др.

Второй герой – мальчик по имени Ойка, представитель коренного малочисленного народа Севера ханты. Ойка – мужское имя и означает «мужчина», «хозяин». Ойка знакомит дошкольников с традициями, обычаями, промыслами своего народа. Он расширяет словарный запас дошкольников, знакомя их такими понятиями как «ханты», «стойбище», «лабаз», «промыслы» и пр. Решая игровые задания от Ойки, дети осваивают простейшие трудовые поручения на стойбище, осознают значимость труда для обитателей стойбища, закрепляют знания о дикоросах, растущих в югорской тайге (черника, брусника, морошка, клюква и др.). Ойка знакомит лисенка Канта и ребят с животными и растениями Югры, занесёнными в Красную книгу Югры, рассказывает о заповедниках ХМАО – Югры, правилах посещения заповедников, особенностях обитания животных, птиц и растений в них и пр.

Третий герой – это лисёнок по имени Канта. Имя означает «хитрый», «выносливый», но при этом ещё и чуткий по отношению к своим друзьям.

Чёрный лис является символом нашего города Сургута.

Трое этих героев гармонично дополняют друг друга.

Сценарий приключений происходит на карте ХМАО - Югры. Герои выполняют различные задания и таким образом знакомят детей с флорой, фауной, достопримечательностями, культурой, архитектурными объектами и населёнными пунктами ХМАО-Югры. Сюжет Программы, герои и их характеры позволят научить ребёнка отличать хорошее и плохое. В игровой форме дошкольники осваивают правила поведения в социуме, в природе; закрепляют общепризнанные нравственные ценности. В этом помогает совместная дружная работа с героями против отрицательного персонажа программы – Сороки-Плутовки. Ребята и главные герои своими поступками помогают Сороке проанализировать своё поведение и отношение к окружающим и измениться в лучшую сторону, став дружелюбной, гостеприимной, доброй.

Образовательные ситуации (задания)

Программа включает в себя **7 образовательных ситуаций (заданий)**, объединённых захватывающим сюжетом, в котором герои м/ф знакомят дошкольников с красотой и самобытностью Югорской земли.

Каждое задание содержит подробную инструкцию от героя. Ребенок сначала должен объяснить, как понял условия задания. Свой ответ он должен обосновать, объяснив, почему он сделал такой выбор. После этого ребёнок выполняет задание на экране.

- 1.Задание «Стойбище».**
- 2. Задание «Мусор».**
- 3. Задание «Одежда».**
- 4. Задание «Рюкзак».**
- 5. Задание «Хорошие, плохие поступки».**
- 6. Задание «Застолье».**
- 7. Задание «Лабиринт».**