

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО  
РАЗВИТИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О РОДНОМ КРАЕ У ДЕТЕЙ 5–6 ЛЕТ**

**Тарантей Лариса Михайловна**

*кандидат педагогических наук, доцент*

*УО «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы»*

**Анна Алексеевна**

*воспитатель дошкольного образования «Детский сад № 2 г. Барановичи»,  
магистр*

Дошкольный возраст представляет собой важный этап в становлении личности ребенка, его развитии и взрослении. Особая роль на этом этапе отводится социокультурной реальности, которая служит основой для постепенного вовлечения детей в культурное пространство и освоения социокультурного опыта. Ключевым фактором в развитии ребенка является не просто усвоение человеческого опыта, а накопление и расширение его субъективного жизненного опыта в рамках педагогического взаимодействия со взрослым. В этой связи важной задачей является развитие ребенка-дошкольника как социального существа, способного знать свое место в обществе, и как культурной личности, которая усваивает культуру и преобразует ее в своей деятельности. Достичь этого невозможно без акцента на патриотическое воспитание. Для воспитания патриотизма в дошкольном возрасте необходимо прежде всего сформировать любовь и привязанность к ближайшему окружению и представления о родном крае. Это требует создания четкого и ясного представления о месте проживания, включая его культурное наследие, исторические события и природные особенности. Исследования показывают, что знания о родном крае играют ключевую роль в формировании чувства принадлежности и гордости за свою малую Родину.

Таким образом, можно сделать вывод, что формирование представлений о родном крае по праву считается одной из важнейших основ системы гражданско-патриотической воспитательной работы в учреждении дошкольного образования.

В условиях информатизации образования начинают формироваться новые формы и методы обучения детей дошкольного возраста. Из-за этого современные учреждения образования испытывают насущную потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. Согласно «Программе патриотического воспитания населения Республики Беларусь на 2022–2025 годы» в образовательном процессе должно происходить распространение и внедрение в практику передовых технологий работы по патриотическому воспитанию населения [1]. К подобным передовым технологиям обучения можно отнести интерактивные компьютерные игры.

Игры – важнейшее и сложнейшее явление культуры. Они отражают общечеловеческие, национальные, этнографические, географические, исторические и материальные особенности [2]. Поэтому нами была выбрана именно игра для развития представлений о родном крае, как наиболее эффективное средство обучения и воспитания на уровне дошкольного детства. В процессе игры дети могут исследовать и осваивать культурные и исторические аспекты своего региона, что

**TALIM STRATEGIYASI: YUQORI MALAKALI BO'LAJAK PEDAGOG  
KADRLAR TAYYORLASH ISTIQBOLLARI**  
**mavzusidagi xalqaro ilmiy-amaliy konferensiya**  
**21.10.2025**

углубляет их понимание окружающего мира и способствует развитию патриотических чувств. Таким образом, игра становится мощным инструментом для воспитания уважения к родной культуре и идентичности.

Эффективным инструментом для вовлечения детей в процесс изучения истории, традиций и особенностей их региона, выступает интерактивная игра как активный метод обучения, основанный на опыте, полученном в результате специально организованного социального взаимодействия участников с целью изменения индивидуальной модели поведения [3, с. 13]. То есть, это такие методы, которые организуют процесс социального взаимодействия, на основании которого у участников возникает некое «новое» знание, родившееся непосредственно в ходе этого процесса, либо явившееся его результатом. Чаще всего такие игры используют для обучения детей. В ходе игры дети имеют возможность получить новые впечатления, приобретают социальный опыт и общаются друг с другом совершенно не так, как в ходе обычной жизни.

Изучив этот процесс в контексте дошкольного образования, мы выделили интерактивные компьютерные игры как потенциальное средство для эффективного формирования у детей 5–6 лет представлений о родном крае. Эти игры могут стать важным инструментом, способствующим развитию интереса к окружающему миру и укреплению связи с культурой и природой родного региона, что, в свою очередь, положительно скажется на общем развитии детей и их познавательной активности.

На основе результатов исследований М. А. Безыргаян [4] в области влияния информационных технологий на восприятие детей нами были выделены следующие преимущества интерактивных компьютерных игр:

- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
- компьютер несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам, учитывая наглядно-образное мышление детей;
- наглядный материал, используемый в презентациях, слайд-шоу, дает возможность воспитателю включить три вида памяти воспитанников: зрительную, слуховую, моторную;
- движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка;
- постановка проблемных задач, поощрение ребенка при их правильном решении компьютером, является стимулом познавательной активности детей.

Основная особенность компьютерных игр, заключается в том, что дети оперируют в основном символами и знаками, поэтому особую значимость приобретает подготовленность (всестороннее развитие) детей, сформированность знаково-символической системы. Только ребенок, умеющий реально действовать с реальными предметами, легко и свободно ориентирующийся во всем многообразии окружающего предметного мира, способен к переходу к умственным действиям, может мыслить о предметах и действиях с ними с опорой на речь и другие символы и знаки. Поэтому можно говорить о целесообразности использования интерактивных компьютерных игр с детьми старшего дошкольного возраста, так как они обладают необходимыми способностями для включения в процесс информатизации.

**TALIM STRATEGIYASI: YUQORI MALAKALI BO'LAJAK PEDAGOG  
KADRLAR TAYYORLASH ISTIQBOLLARI**  
**mavzusidagi xalqaro ilmiy-amaliy konferensiya**  
**21.10.2025**

Ознакомление с родным городом и родной страной – процесс длительный и очень сложный. Он не может проходить стихийно, от случая к случаю. Положительного результата в развитии целостного отношения ребенка к родному краю можно достичь только систематической работой. Главной особенностью системы работы по патриотическому воспитанию старших дошкольников является интеграция различных видов детской деятельности: игровой, речевой, изобразительной, познавательной, конструктивной. Это связано с потребностью создать у ребенка целостную картину окружающего мира, где находятся в единстве природа, общество и человек. Достигнуть единства можно используя платформы по созданию интерактивных компьютерных игр, поэтому стоит остановиться на некоторых из них.

Чаще всего педагоги, создающие интерактивные образовательные ресурсы, используют программу Microsoft PowerPoint. Преимущество этой программы в том, что для ее использования не требуется подключение к интернету, а также к ней имеется доступ практически на каждом компьютере. Данная программа позволяет создавать как линейные, так и интерактивные мультимедийные презентации. Линейная презентация представляет собой последовательную смену слайдов. Интерактивная, ее еще называют управляемая презентация, основана на использовании гиперссылок и управляемых кнопок. В отличие от линейной, интерактивная презентация может состоять из одного или нескольких слайдов, в зависимости от поставленной дидактической задачи [5].

Следует подчеркнуть, что Microsoft PowerPoint не является специализированным инструментом для разработки интерактивных игр. Эта программа в первую очередь предназначена для создания простых и наглядных презентаций, где информация представляется последовательно и структурировано. Такие ограничения усложняют процесс работы, снижают гибкость в создании игровых задач и значительно увеличивают время, необходимое для разработки интерактивных игр. В результате, для реализации более сложных и увлекательных игровых концепций лучше использовать специализированные платформы и инструменты, которые предлагают больше возможностей для интерактивности и креативности.

Одним из самых популярных онлайн-сервисов по созданию интерактивных игр среди педагогов является LearningApps. Его используют в своей работе преподаватели всех образовательных отраслей.

LearningApps – полностью бесплатная платформа, позволяющая создавать интерактивные упражнения для проверки знаний. В LearningApps пользователи могут найти огромную библиотеку готовых упражнений. Она разбита на категории по предметам, конкретным темам и уровням образования (от дошкольного до профессионального), а также на шаблоны для создания собственных интерактивных заданий – тестов, пазлов, кроссвордов. Все шаблоны разделены на пять групп: выбор, распределение, последовательность, заполнение и онлайн игры.

Доступ к платформе бесплатный, а библиотека упражнений доступна всем даже без регистрации. Приложение позволяет работать в следующих режимах: «Просмотр упражнений»; «Создание упражнения»; «Работа с папками в своем кабинете»; «Создание коллекции упражнений»; «Мои классы». Каждое из разработанных на данном ресурсе упражнений можно использовать на занятии,

**TALIM STRATEGIYASI: YUQORI MALAKALI BO'LAJAK PEDAGOG  
KADRLAR TAYYORLASH ISTIQBOLLARI**  
**mavzusidagi xalqaro ilmiy-amaliy konferensiya**  
**21.10.2025**

изменить под собственные нужды, разработать схожий или совсем другой обучающий модуль, его можно хранить в собственном «кабинете», создав свой аккаунт в данной онлайн-среде. Все упражнения на данном сервисе поделены на категории: «Найти пару», «Классификация», «Числовая прямая», «Простое упорядочение», «Свободный текстовый ответ», «Фрагменты изображения», «Викторина», «Заполнить пробелы». Недостатки сервиса выражены во внешнем виде упражнений. Все они имеют «устаревший дизайн». Также в LearningApps отсутствует возможность изменять стили шаблонов, что приводит к излишней однотипности. Перевод на русский язык хоть и имеется, но при том несовершенен (имеются ошибки и неточности).

Еще одной онлайн-платформой по созданию интерактивных компьютерных игр является WordWall. Один из плюсов работы с данным сайтом – это возможность пользоваться многочисленными готовыми шаблонами. Эти шаблоны включают в себя знакомые дидактические игры, которые часто встречаются в педагогической практике: викторины, подборки пар, словесные игры, кроссворды и многое другое. Сервис имеет русскоязычную версию. Надо сказать, что использование данного сервиса возможно в двух версиях: платной и бесплатной. Бесплатно можно создать только пять ресурсов из доступных восемнадцати, что сильно влияет на функционал выбранных к созданию интерактивных игр. Также одним из преимуществ данного сервиса является возможность организовать обратную связь, увидев результаты работы каждого из воспитанников, что делает возможным размещать игры в открытом доступе для самостоятельного ознакомления детей вместе с их родителями.

Еще одной из популярных платформ по созданию интерактивных компьютерных игр является Umaigra. Umaigra – это интернет-проект для создания дидактических игр. Очень быстро можно создать интерактивный ресурс для решения всевозможных дидактических задач. Различные шаблоны позволяют разнообразить среду игры и увеличить как заинтересованность детей, так и концентрацию их внимания. Платформа Umaigra также предоставляет возможность воспользоваться уже готовыми интерактивными играми.

Umaigra может быть легко интегрирован в основной образовательный процесс в качестве дополнительного обучающего инструмента, который можно использовать как в учебном заведении, так и дома, как индивидуально, так и с группой воспитанников. Упражнения погружают воспитанников в различные игровые ситуации, в которых прослеживается определённый сюжет. Эта особенность Umaigra отличает этот веб-ресурс от таких же подобных. Так же нельзя не упомянуть о том, что эта платформа полностью на русском языке. В ней существует возможность адаптировать игру (скорость, время и т.д.) к индивидуальным потребностям детей, что упрощает работу по регулированию нагрузки и сохранению временных рамок на занятии.

Говоря об онлайн-сервисах по созданию интерактивного контента, нельзя не упомянуть об Genial.ly. Этот сервис дает возможность создать на одном слайде целый ряд интерактивных кнопок, с помощью которых могут появляться и исчезать текст, изображение, видео, анимации. Это единый инструмент для дидактических ресурсов, презентаций, игр, интерактивных изображений, карт, иллюстрированных

**TALIM STRATEGIYASI: YUQORI MALAKALI BO'LAJAK PEDAGOG  
KADRLAR TAYYORLASH ISTIQBOLLARI  
mavzusidagi xalqaro ilmiy-amaliy konferensiya  
21.10.2025**

процессов. Сервис работает на английском языке, однако в браузерах есть возможность воспользоваться автоматическим переводом. Существует бесплатная версия, но ее функционал несколько ограничен.

Уникальной особенностью этого инструмента является возможность организовать весь контент, необходимый для проведения занятия на одном слайде. Можно открывать подсказки и окна, делать переходы на другие страницы и заполнять их нужной информацией. В отличие от описанных нами ранее программ эта программа, не имеет шаблонов для создания интерактивных игр. Преподаватель может создать с нуля интерактивную игру, зная основные возможности и инструменты Genial.ly.

В настоящее время существует огромное количество программ и веб-ресурсов по созданию интерактивных игр. Но не все из них предназначены для работы с детьми дошкольного возраста. Многие сервисы опираются на целевую аудиторию, имеющую куда большее количество знаний и возможностей, что ставит под сомнение их использование в дошкольных учреждениях. То же самое касается и самих педагогов, которые в силу недостаточной осведомленности о работе с информационными технологиями не способны использовать в своей деятельности сложные программы. Поэтому в приоритете нами были рассмотрены только те программы и веб-ресурсы, которые имеют соответствующие дошкольному возрасту игровые шаблоны и не требуют особых навыков при работе в них.

На основе выше описанных программ для решения задач направленных на формирование представлений о родном крае у детей пяти-шести лет можно создать игры следующих тематик: «Четвертый лишний», «Назови правильно», «Чего не хватает?», «Подбери пару», «Верно-неверно», «Было-стало», «Собери пазл», «Чего не стало?», «Найди отличия и сходство», «Кто такой?» и др.

Каждая из этих игр может быть адаптирована под конкретные темы, такие как природа родного края, культурные традиции, исторические события или известные личности. Например, игра «Четвертый лишний» может включать изображения животных, растений или предметов, характерных для данного региона, что поможет детям лучше запомнить особенности своего края. В игре «Назови правильно» можно использовать карточки с изображениями местных достопримечательностей, где дети должны будут правильно назвать их или рассказать о них. Игра «Чего не хватает?» может быть интересной и познавательной, если использовать изображения местных символов или культурных объектов, а «Подбери пару» поможет детям связать изображения с их названиями или характеристиками. Вариация «Верно-неверно» может включать утверждения о родном крае, где детям нужно будет определить, является ли информация правильной или ложной. Кроме того, игра «Было-стало» может помочь детям увидеть изменения в природе или городской среде, а «Собери пазл» – развить мелкую моторику и пространственное мышление, предлагая собрать изображение известного места. Игры «Чего не стало?» и «Найди отличия и сходство» могут быть использованы для обсуждения изменений в окружающем мире и развития наблюдательности.

Таким образом, при правильном выборе игр, соответствующих учебной программе дошкольного образования, дети смогут не только укрепить и проверить свои знания, но и развить новые навыки, научиться работать в команде, а также развить критическое мышление и творческий подход к решению задач.

**TALIM STRATEGIYASI: YUQORI MALAKALI BO'LAJAK PEDAGOG  
KADRLAR TAYYORLASH ISTIQBOLLARI**  
**mavzusidagi xalqaro ilmiy-amaliy konferensiya**  
**21.10.2025**

Интерактивные компьютерные игры предоставляют детям активный опыт, необходимый для формирования представлений о родном крае, делая игровой процесс увлекательным и запоминающимся. Педагог сможет создать и использовать игру с минимальными затратами времени и ресурсов, что позволит ему эффективно реализовать поставленные цели. Дидактический потенциал таких интерактивных компьютерных игр огромен.

**ЛИТЕРАТУРЫ**

1. О Программе патриотического воспитания населения Республики Беларусь на 2022–2025 годы [Электронный ресурс] // Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь. – Минск, 2021. – Режим доступа : <https://pravo.by/document/?guid=12551&p0=C22100773> .– Дата доступа : 10.01.2024.
2. Игровая деятельность детей дошкольного возраста. Развитие и руководство : учеб. пособие / О. К. Васильева [и др.] ; под ред. С. В. Кондратюк. – Минск : Ривш, 2023. – 204 с.
3. Нигматуллина, И. В. Игра как метод интерактивного обучения в высшей школе / И. В. Нигматуллина // Высшее образование сегодня. – 2017. – № 5. – С. 13–19.
4. Безыргаян, М. А. Использование ИКТ технологий при работе с детьми дошкольного возраста [Электронный ресурс] / А. М. Безыргаян // Психология, социология и педагогика. – 2016. – № 1. Режим доступа : <https://psychology.snauka.ru/2016/01/6227> .– Дата доступа : 10.04.2024.
5. Евдокимова, В. Е. Использование ИКТ при создании мультимедийной презентации для детей дошкольного возраста / В. Е. Евдокимова // Современное дошкольное образование. – 2014. – № 4. – С. 28–33.