

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 6  
муниципального образования Каневской район

**Занятие - игра**  
**Виртуальный краеведческий квест «Герб России»**  
**для детей старшего дошкольного возраста**

номинация: Конкурсы «Герб России»

ноябрь, 2022 год

**Разработчик:**

старший воспитатель МБДОУ детский сад № 6 муниципального образования Каневской район Бочанская Наталья Васильевна

**Аннотация**

Данный квест характеризует социальный запрос к организации целостной системы воспитания будущего гражданина страны через формирование у него представлений о государственной символике. Стержнем всего российского воспитания является патриотизм.

В игровой форме дать знания об истории герба России. Ознакомление с интересными фактами, а также вызвать уважение к символике России.

**Создание игры:**

Перед созданием игры воспитатели объединяют информацию из проведенных проектов:

**1. «История герба»**

Виртуальные экскурсии по музеям, где дети рассматривают, экспонаты оружия и формы прошлого и настоящего времени. Посещение местного краеведческого музея. Рассматривание энциклопедий на военную тематику, чтение книг, просмотры фильмов и т.п.

**2. «Государственные символы»**

Знакомство с историей символов России.

На базе этих проектов воспитатели создают игру, чтобы как можно больше дошкольников в игровой форме показали свои знания об истории Армии, памятных мест, о героях защитниках.

**Ожидаемый результат:**

При подготовке к игре, а так же во время её проведения дошкольники узнают историю символики своей страны, историю Герба, где можно увидеть нашу символику.

**Оборудование:** 2 компьютера, маршрутные листы, картинки с изображением герба в разные времена.

**Участники:** подгруппа дошкольников 7-8 лет.

**Цель:** Воспитание культуры и активизации познавательной деятельности, патриотических чувств, уважение к символике России.

**Задачи:**

1. Обобщить и систематизировать знания детей о Гербе России, формировать уважительное отношение ко всей символике России.
2. Воспитать любовь к Родине, гражданско-патриотические чувства.

**Подготовительный этап (подготовка к игре)**

Воспитатель знакомит дошкольников с мультимедийным виртуальным путеводителем. Знакомство может проходить в режимные моменты. А также знакомство может проходить на родительских собраниях, кроме того, воспитатели могут дать родителям ссылки на проекты в Интернете, и воспитанники совместно с родителями могут знакомиться с символикой России дома.

## **Ход игры**

Занятие-игра проходит в группе, где имеются компьютеры. Воспитатель приветствует дошкольников, дает краткий обзор о символике России. По выбору детей (считалка или жребий) распределяются 2 команды по компьютерам, проводит инструктаж с детьми, напоминает правила игры, раздает маршрутные листы.

### **Правила игры:**

- Участники команды могут помогать друг другу;
- Участники команды договариваются, кто и за кем по очереди будут проходить станции.

Команды приступают к игре, которая состоит из 4 этапов (станций). На каждом этапе игры – занимательные игры, позволяющие дошкольникам проверить свои знания об истории герба России, символике России, из каких элементов состоит герб.

### **1. Станция «Российская символика»**

Команде необходимо на компьютере собрать из отдельных фрагментов герб России. За каждый правильный элемент команда получает флажок.

#### **Инструкция к игре:**

Назначение игры – обобщить представление детей о назначении символики государства.

При сборке необходимо перенести пять элементов и расположить в правильном порядке. При каждом правильном действии игрока раздается звуковой сигнал «сбор», на рабочем поле появляется флажок, а правильно установленный фрагмент уже не участвует в игре (он становится неподвижным).

На сбор символики дается определенное время, после чего игра заканчивается и появляется картинка «Стоп игра!»

### **2. Станция «Музейная»**

На компьютерах команды играют в игру «Музей». Чтобы набрать на этой станции как можно больше флажков, детям необходимо хорошо знать, как появился герб, как менялся вид герба, где можно увидеть герб сегодня, что изображено на нем.

#### **Инструкция к игре**

Назначение игры – развитие познавательной активности с использованием регионального компонента.

#### **Описание процесса работы с файлом игры:**

игра состоит из заданий: выбрать из 4-х картинок, которая относится к тематике символов, нажав кнопку с его изображением.

Если картинка выбрана правильно, выводится флажок.

### **3. Станция «Историческая»**

На компьютерах команды играют в игру «Знатоки истории герба России» (модифицированная версия онлайн – игры «Кто хочет стать миллионером»).

Команде необходимо ответить на несколько вопросов по истории о гербе, выбирая ответы – фотографии из четырех предложенных. За каждый правильный ответ команда получает флажок.

### **Инструкция к игре**

Назначение игры – формирование целостной картины мира и расширение кругозора в части представлений о Российском гербе, об истории герба и что означает герб России сегодня (*Двуглавый орёл олицетворяет то, что Россия расположена в двух частях света — в Европе и Азии. Три короны, соединённые лентами, держава и скипетр олицетворяют сильную власть и единство государства. Всадник, поражающий змея, символизирует готовность нашего народа встать на защиту своей страны от врагов*). (Автор герба - Е. И. Ухналёв)

Порядок вопросов – картинок формируется случайным образом. При правильном ответе раздаётся соответствующий звуковой сигнал и появляется изображение флажка (при этом правильный ответ высвечивается зеленым цветом). Игра заканчивается, когда игроки ответили на все вопросы.

### **4. Станция «Собери герб России».**

На компьютерах дошкольники разгадывают кроссворд «Герб России» и играют в игру «Собери пазл».

Разгадывая кроссворд, дети демонстрируют свои знания о гербе. За каждый правильный ответ команда получает флажок.

На этом же этапе ребятам необходимо собрать 3 пазла из частей герба. Каждая фотография разбита на 10 фрагментов. За правильное название места, зашифрованное в пазле - 1 флажок.

### **Инструкция к игре**

Назначение игры – расширение знаний дошкольников о гербе России.

**Кроссворд:** игроки наводят курсор на клетки, в которых зашифрованы первые буквы главного слова. Выбирает ответ из предложенных картинок и печатает одну букву.

Результат – слово «ГЕРБ».

### **«Собери пазл»**

Назначение игры – расширение знаний о гербе России. Пазл состоит из 10 частей, которые необходимо перенести в одно место и расположить в правильном порядке. При каждом правильном действии игрока раздаётся звуковой сигнал «сбор», на рабочем поле появляется флажок, а правильный фрагмент становится неподвижным.

**Рефлексия групповая** – акцент делается на деятельность каждого участника команды:

- Смогли бы вы сделать задание, если бы с вами не работал (имя)....?
- Какую помощь в задании оказал (имя).....?
- Я сегодня похвалил бы (имя)....?

### **Подведение итогов.**

В конце игры по сумме набранных флажков распределяются победители, и каждая команда получает приз, подготовленный воспитателем.

Детям предлагаются картинки - раскраски с изображением герба России, которые необходимо раскрасить.

### **Электронные ресурсы и литература:**

1. Краеведческий музей;
2. Андреева А.Д. «Проблема игровой мотивации современных детей» Журнал практического психолога 2008г. № 5;
3. «Что такое квест?» электронный ресурс: сайт //GuestsGuru.ru
4. Википедия «Герб России»  
[https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D1%80%D0%B1\\_%D0%A0%D0%BE%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B8](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B5%D1%80%D0%B1_%D0%A0%D0%BE%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B8)

