**Проект**

**«**Игровая технология: "Культурное путешествие: виртуальная реальность народов мира**»**

**Подготовила: Кених Виктория Витальева**

 воспитатель ГККП «Детский сад «Журавушка» отдела образования г. Курчатова управления образования области Абай

г. Курчатов ул. Олимпийская 30.

раб тел:
87225121733

тел 87085366769

дом. адрес: Ул. тәуелсіздік 37-79

email. nasonovaa971@gmail.com

**Проект «**Игровая технология: "Культурное путешествие: виртуальная реальность народов мира**»**

**Цель технологии:**

Развитие у детей дошкольного возраста познавательных, социальных и эмоциональных навыков через интеграцию инновационных технологий с традиционными игровыми методами. С помощью игры дети погружаются в разнообразные культуры мира, учат их традиции, обычаи и фольклор.

**Описание технологии:**

"Культурное путешествие" — это комбинированная игровая технология, которая использует элементы виртуальной реальности (VR), дополненной реальности (AR) и интерактивных игр для создания уникального образовательного опыта для детей дошкольного возраста. С помощью специальных VR-очков или AR-программ (на планшетах и мобильных устройствах) дети смогут "путешествовать" по различным регионам мира, знакомиться с культурами, фольклором и традициями разных народов.

**Основные элементы технологии:**

1. Виртуальные путешествия по миру:

 - Используя VR-очки или планшеты, дети "путешествуют" по разным уголкам планеты, оказываясь в традиционных деревнях, на народных праздниках, в исторических местах.

 - Например, можно отправиться в Казахстан на Наурыз, посетить ярмарку в Индии, посмотреть традиционные танцы и услышать народные песни в Африке или Южной Америке.

 - В каждой культурной точке дети могут не только увидеть, но и взаимодействовать с персонажами (например, наряжать героев в национальные костюмы, разжигать костер, готовить традиционные блюда).

2. Интерактивные игры с элементами дополненной реальности:

 - Дети могут использовать планшеты для выполнения заданий на экранах, которые накладываются на реальные объекты в группе. Например, при наведении на картину с традиционным казахским орнаментом дети могут увидеть его анимацию, которая будет пояснять значение рисунка.

 - В игре могут быть мини-задания, такие как поиск предметов, создание виртуальных картин, сбор элементов для создания костюма или украшения.

3. Персонажи и культурные гиды:

 - В каждой виртуальной поездке детей сопровождают персонажи, выполненные в виде анимированных фигур, которые являются представителями разных народов. Например, маленький казахский мальчик или девочка могут рассказать об обычаях своего народа, или африканский танцор обучит детей традиционным движениям.

 - Эти персонажи могут быть интерактивными: дети могут с ними общаться, задавать вопросы и получать ответы, узнавать о праздниках, играх и ремеслах.

4. Культурный квест:

 - В процессе путешествий дети выполняют различные задания, которые помогают им изучить особенности каждой культуры: например, изготовить виртуальный амулет, выучить несколько слов на другом языке, собрать головоломку, связанную с культурными символами, или нарисовать традиционный узор.

 - Каждое успешное задание будет открывать новые уровни путешествия и приносить детям маленькие виртуальные "сувениры", которые они могут собирать и использовать в дальнейших играх.

5. Творческие мастерские и ритуалы:

 - Виртуальная реальность может предлагать детям стать участниками традиционных праздников или обрядов (например, казахский обряд встречи весны, индийский праздник красок Холи), где они смогут наряжать персонажей, танцевать, петь или даже готовить традиционные блюда с помощью виртуальных предметов.

 - В процессе игры дети учат народные песни, танцы и одевают героев в национальные костюмы.

6. Обратная связь и результативность:

 - Каждый ребенок имеет персональный прогресс в путешествиях: например, за правильно выполненные задания ему начисляются "звезды", и в конце игры можно собрать "Карту дружбы народов", на которой будут отмечены все культурные точки, которые он посетил.

 **Преимущества технологии:**

1. Интерактивность и вовлеченность:

 Дети становятся активными участниками процесса, взаимодействуя с виртуальной реальностью и дополненной реальностью. Это усиливает интерес к обучению, позволяет глубже понять и почувствовать культурное разнообразие мира.

2. Развитие критического мышления:

 Через выполнение заданий, создание предметов и участие в квестах дети учат анализировать, сравнивать, принимать решения и осознавать важность каждого элемента культуры.

3. Эмоциональный отклик:

 Погружение в виртуальные культурные среды, возможность увидеть, послушать и взаимодействовать с культурами мира вызывает у детей положительные эмоции и уважение к традициям разных народов.

4. Обучение через игру:

 Игровая форма делает процесс обучения легким, увлекательным и доступным для детей дошкольного возраста. Виртуальные путешествия и квесты не только расширяют кругозор, но и развивают социальные и когнитивные навыки.

5. Доступность для разных возрастных групп:

 Технология адаптируется под различные уровни развития детей: младшие дети могут просто смотреть и слушать, а более старшие — активно участвовать в квестах и выполнять задания.

**Ожидаемые результаты:**

- У детей развивается чувство уважения и гордости за многообразие культур мира.

- Они учат традиции, обычаи, фольклор разных народов через вовлеченные игровые процессы.

- Повышается интерес к обучению, расширяются познавательные горизонты.

- Формируется понимание ценности культурного разнообразия и толерантности.