

Интерактивные игры в детском саду



Подготовила воспитатель
Ильчук С.В.
МБДОУ № 52 г. Новороссийск

С помощью интерактивных игр и интерактивного оборудования, можно познакомить и закрепить знания детей об окружающем мире, значительно повысить их мотивацию к занятиям, к общению, пониманию друг друга, во время игры они приобретают собственный опыт, который будут применять в дальнейшем, к включению всех детей в активное и систематическое усвоение программного материала.

Одной из главных черт интерактивной игры является то, что их можно использовать во всех образовательных областях:

- в социально-коммуникативной области – развитие и формирование таких качеств как взаимопомощь, сочувствие, отзывчивость, сопереживание.

- в познавательной области - знакомство детей с многообразием окружающего мира; развитием элементарных математических представлений, логического мышления, смекалки, сообразительности.

- в речевой области - развитие устной речи, формирование её лаконичности и точности грамматического строя, связной речи, формирование ЗКР

- в художественно-эстетической области - развитии воображения, способности к абстрагированию, знакомство с искусством, музыкальной деятельностью

- в физической области – знакомство детей со здоровым образом жизни.

Существуют несколько видов интерактивных игр для дошкольников:

1. Обучающие игры- в этой игре ребенок пробует решить ту или иную дидактическую задачу (ФЭМП, развитие речи).
2. Логические игры – эти игры направлены на развитие логического мышления (лабиринты, головоломки).
3. Развивающие игры – направлены на развитие познавательных способностей, воображения (раскраски, музыкальные игры).

В своей работе, для создания игр, я использовала программу SMART Notebook. Все интерактивные игры можно просмотреть на диске (диск прилагается).

Интерактивная игра №1 «Кто, что ест?»

Цель:

выявить и закрепить знания детей по теме: чем питаются дикие животные (средней полосы России).


Задачи:

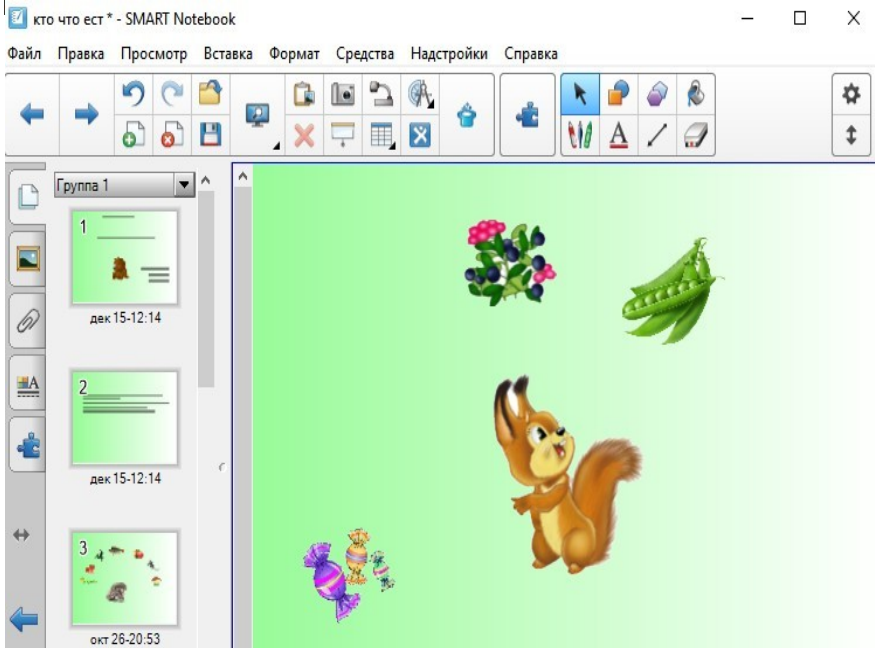
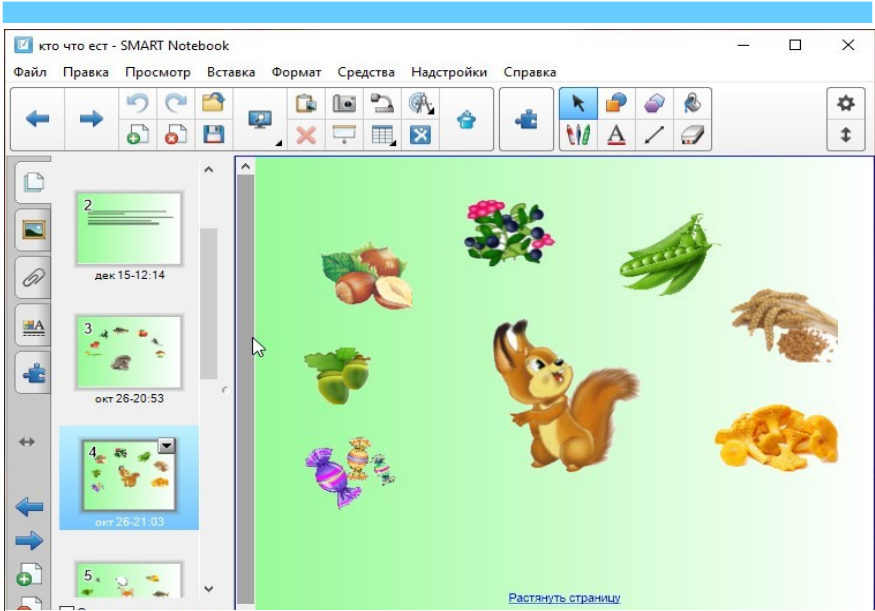
расширять кругозор ребенка с помощью обобщенных понятий «дикие животные», «чем питаются разные животные».

- развивать связную логическую и интонационную культуру речи;

Описание игры:

На экране располагается дикое животное, вокруг него продукты. Ребенок должен назвать животное и выбрать из предложенных вариантов, то чем оно питается. С помощью пальчика или стилуса, ребенок перемещает картинки. Если выбрано правильно, то картинка исчезает, если нет, то возвращается на место.





Интерактивная игра № 2 «Когда это бывает»

Цель:

выявление знаний детей о временах года.

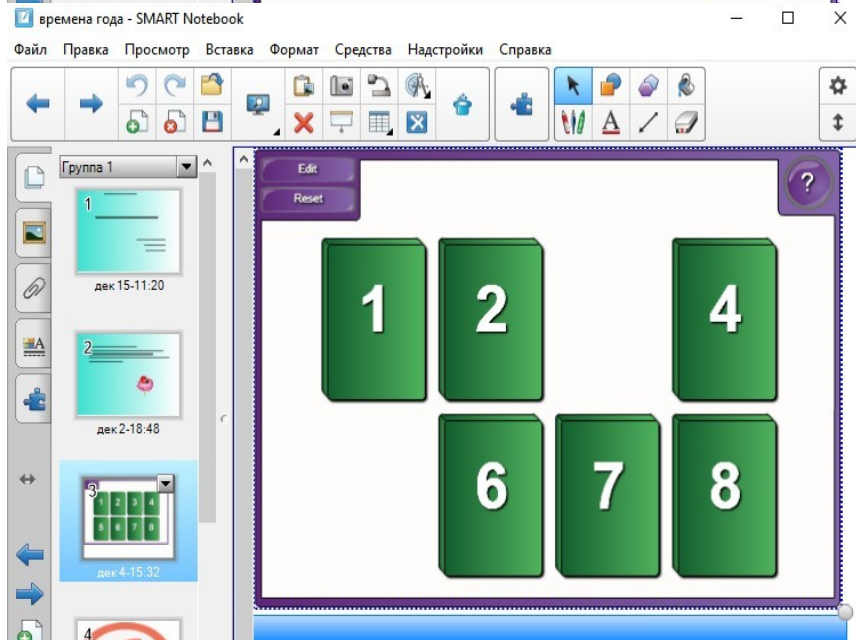
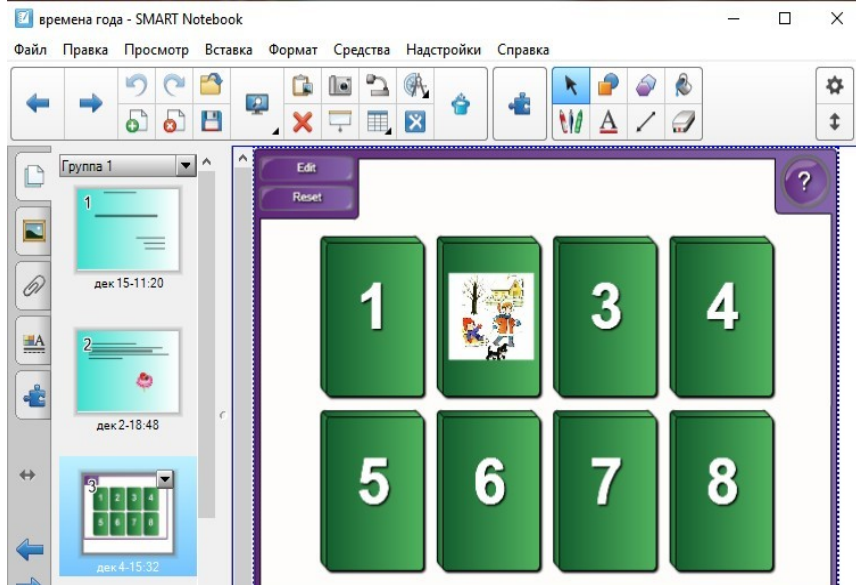
Задачи:

- учить определять время года по его характерным признакам
- закреплять характерные признаки для каждого времени года
- развивать связную речь детей; обогащать и активировать словарный запас
- развивать зрительную память

ОПИСАНИЕ:

Средняя группа: Детям предлагается по картинке определить, какое время года изображено. Назвать его и подобрать к нему характерные признаки. Ребенок перемещает картинки с помощью стилуса или пальчиком. Если примета выбрана правильно, то она исчезает, если нет, то возвращается на место.

Для старшей и подготовительной групп: игра «Пары» - на экране дети переворачивают карточки с изображением времени года и должны найти пару. Если ребенок нашел пару верно, то карточки исчезают. Если нет, то карточки переворачиваются обратно и перемешиваются.



СТР. #

времена года - SMART Notebook

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Надстройки Справка

The interface features a central workspace with a blue border. At the top of the workspace are 'Edit' and 'Reset' buttons. The main area contains a colorful illustration of children playing in a park with a pond, trees, and a yellow house. Below the illustration are three blue buttons labeled 'ЗИМА', 'весна', and 'ЛЕТО'. At the bottom of the workspace is a blue bar with the text 'Растянуть страницу'.

Группа 1

1
дек 15-11:20

2
дек 2-18:48

3
дек 4-15:32

4

Скрывать автоматически

Экран редактирования SMART Notebook:

- Кнопки: Edit, Reset, ?
- Центральное изображение: Дети в парке.
- Кнопки: зима, весна, лето.
- Полоса: Растянуть страницу.

Интерактивная игра № 3 «Найди похожее»

Цель:

закреплять знания детей о геометрических фигурах.

Задачи:

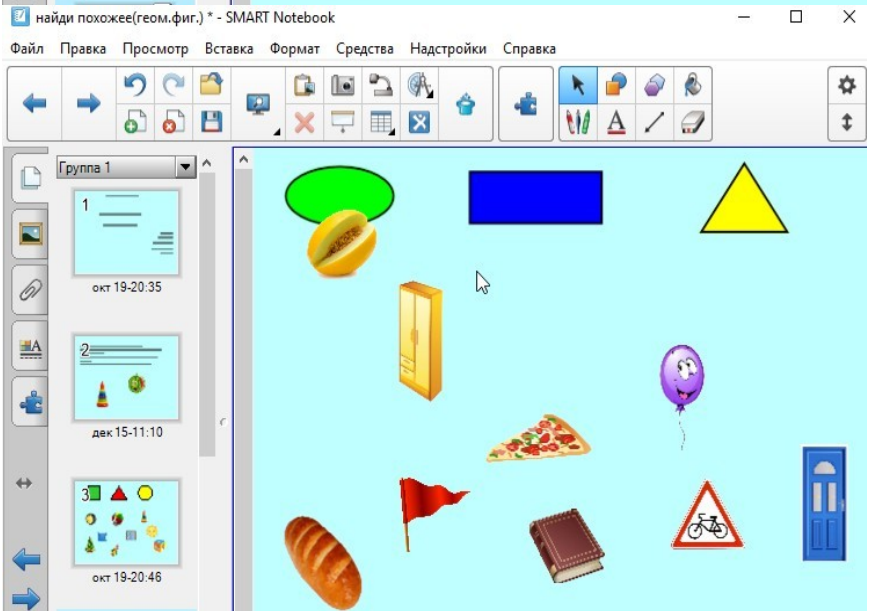
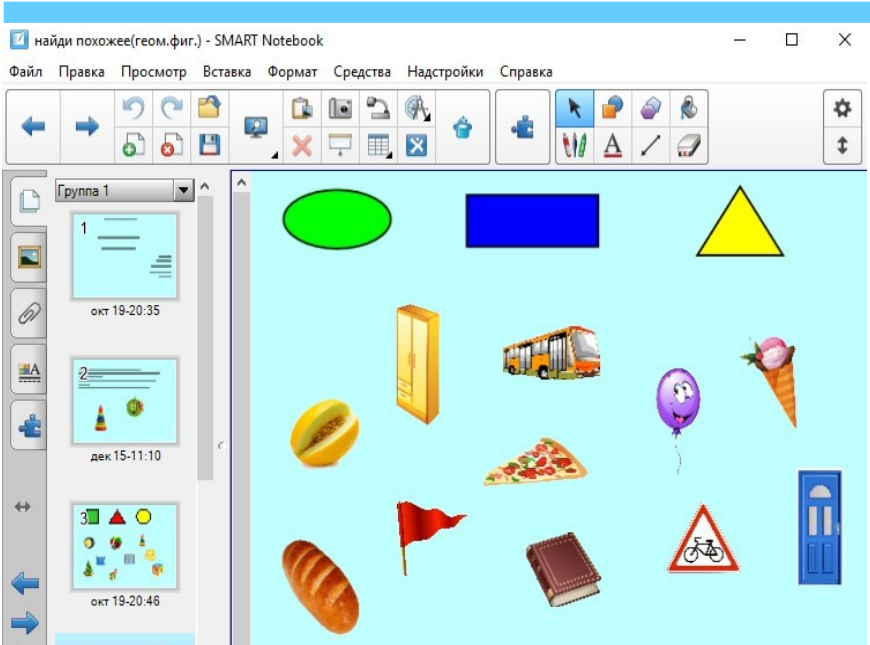
- развивать умение определять и называть геометрические фигуры
- развивать мышление
- умение соотносить предметы окружающего мира с геометрическими фигурами
- развивать наблюдательность, умение выделять свойства фигур

Описание игры:

Средняя группа: ребенок смотрит на экран и называет геометрические фигуры, а затем ему необходимо подобрать к фигурам предметы, похожие на них.

Он перемещает предмет на геометрическую фигуру, если выбор сделан правильно, то картинка исчезает, если нет, то возвращается на место. Для более **старших** групп игра усложняется, картинки становятся сложнее. А также необходимо собрать геометрические пазлы.

СТР. #



найди похожее(геом.фиг.) - SMART Notebook

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Настройки Справка

Группа 1

1
окт 19-20:35

2
дек 15-11:10

3
окт 19-20:46

найди похожее(геом.фиг.) * - SMART Notebook

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Настройки Справка

Группа 1

1
окт 19-20:35

2
дек 15-11:10

3
окт 19-20:46

Интерактивная игра № 4 «Поваренок»

Цель:

расширение знаний детей по темам «Овощи», «Фрукты». Закрепление знаний детей классифицировать по признакам.

Задачи: формирование навыка словообразования, уточнения

- умение планировать свою деятельность
- классифицировать предметы
- формирование грамматического строя у детей

ОПИСАНИЕ:

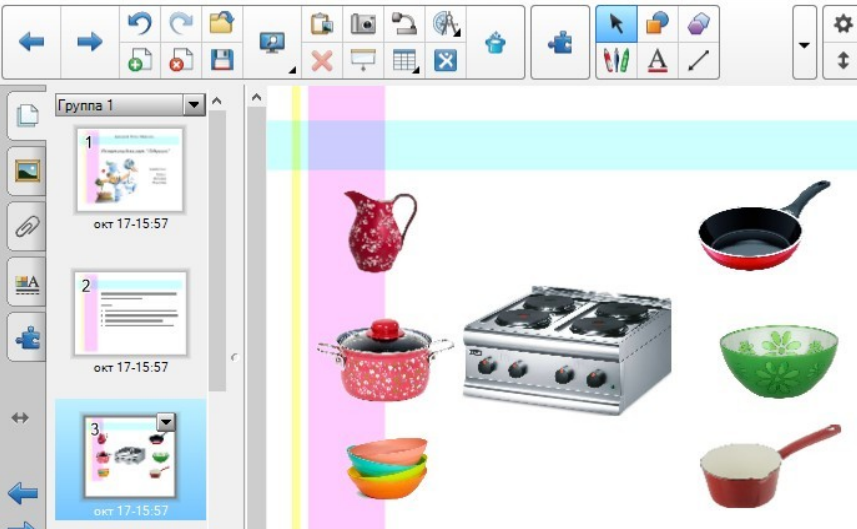
Средняя группа: на экране дети видят посуду, из которой нужно выбрать ту, в которой можно готовить. С помощью стилуса или пальчиком, ребенок перемещает посуду на плиту. Если выбор сделан правильно, то посуда остается на плите. Если нет, то возвращается на место.

Старшая и подготовительная группы: на экране представлен ряд картинок с овощами и фруктами. Ребенок или двое детей, должны распределить их по двум кастрюлям. В одной из которой будет вариться борщ, а в другой компот.

Ребенок, также пальчиком может перемещать овощи или фрукты. Если выбор сделан правильно, то продукт исчезает в кастрюле, если нет, возвращается на место. Для усложнения игры на экране есть продукты, которые не соответствуют условию.

Поваренок * - SMART Notebook

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Надстройки Справка



Группа 1

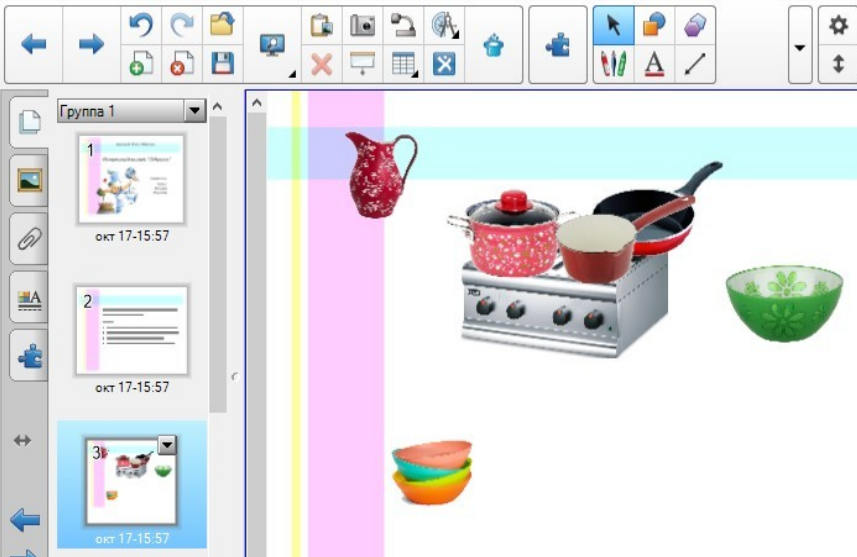
1
Окт 17-15:57

2
Окт 17-15:57

3
Окт 17-15:57

Поваренок * - SMART Notebook

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Надстройки Справка



Группа 1

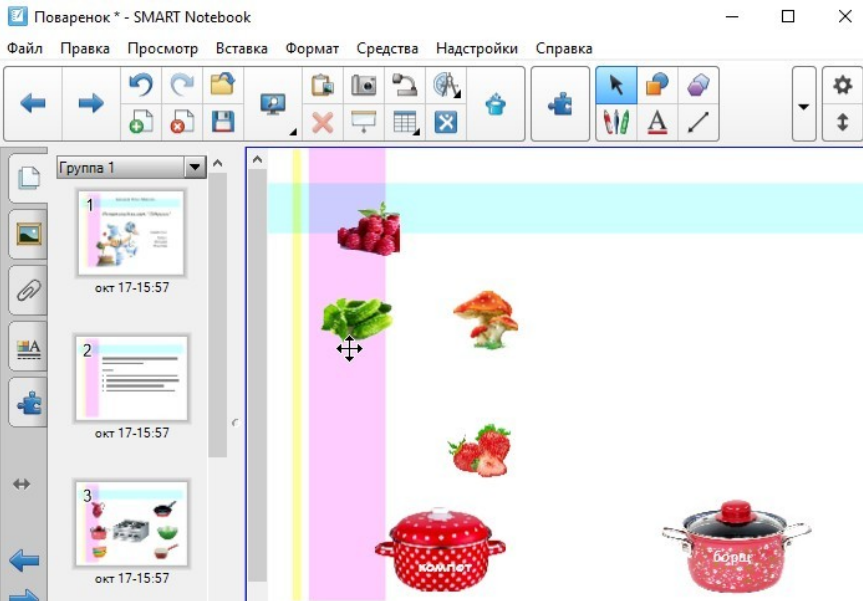
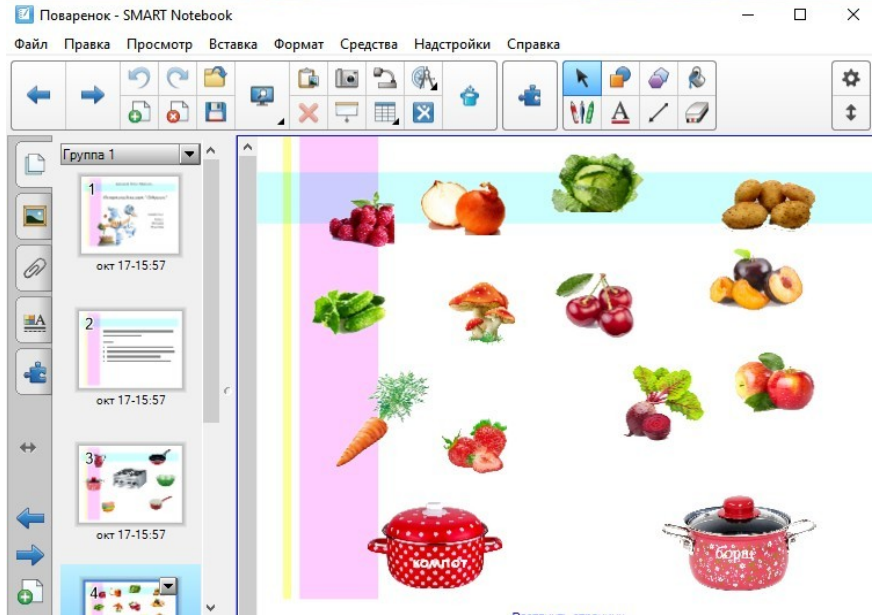
1
Окт 17-15:57

2
Окт 17-15:57

3
Окт 17-15:57

The image displays two identical screenshots of the SMART Notebook software interface. Each window shows a menu bar with options: 'Файл', 'Правка', 'Просмотр', 'Вставка', 'Формат', 'Средства', 'Надстройки', and 'Справка'. Below the menu is a toolbar with various icons for navigation and editing. The main workspace is divided into three horizontal sections: a light blue top section, a light purple middle section, and a light yellow bottom section. On the left side, there is a vertical toolbar with icons for file operations and a list of three slides, each with a thumbnail and the date 'Окт 17-15:57'. The central workspace contains several kitchen-related images: a red floral pitcher, a red floral pot with a red lid, a silver four-burner stove, a red frying pan, a green bowl with a floral pattern, and a stack of three bowls (orange, yellow, and green). The bottom of the image features a red gradient bar.

СТР. #



Поваренок * - SMART Notebook

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Настройки Справка

Группа 1

1
"Поваренок-Кухня: "Обед"
окт 17-15-57

2
окт 17-15-57

3
окт 17-15-57

Edit Check Reset Solve

варенье суп

⇔

Поваренок * - SMART Notebook

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Настройки Справка

Группа 1

1
"Поваренок-Кухня: "Обед"
окт 17-15-57

2
окт 17-15-57

3
окт 17-15-57

Edit Check Reset Solve

варенье суп

Интерактивная игра № 5 «Угадай слово»

Цель:

- развивать умения детей пользоваться ИКТ в игровой деятельности.
- закреплять знания букв; составление слов из них.


Задачи:

- расширять словарный запас детей
- развивать внимание, логику, память
- знакомство детей с анаграммой, умением читать слова, где буквы переставлены местами.

Описание игры:

Детям на экране загадано слово, буквы которого перепутаны. Ребенок должен сложить из них нужное слово. Буквы можно перемещать пальчиком. Если слово сложили правильно, появляются баллы.

Также в игре есть кнопка «подсказка», если ребенок не справляется. На нее можно нажать и появляется картинка, помогающая угадать слово.



угадай слово - SMART Notebook

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Настройки Справка

Группа 1

1 дек 15-11-46

2 дек 15-11-49

3 окт 22-17-29

Edit
Reset

К а Ш О К

Clue

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Настройки Справка

Группа 1

1 дек 15-11-46

2 дек 15-11-49

3 окт 22-17-29

Edit
Reset

Excellent

К О Ш К а

Next
Reset

Clue

Интерактивная игра № 6 «На лесной поляне»

Цель: расширение словарного запаса детей

Задачи: - совершенствование грамматического строя речи (использование предлогов в, на, под, над.)

- развитие зрительного внимания
- определение звука в слове (начало, середина, конец)

Описание игры:

Перед детьми картинка лесной полянки, справа изображения жука, бабочки, паука.

В средней группе: детям необходимо разместить насекомых на картинке и сказать, где они находятся.

Составить предложения:

- Жук над колокольчиком.
- Бабочка на цветке.

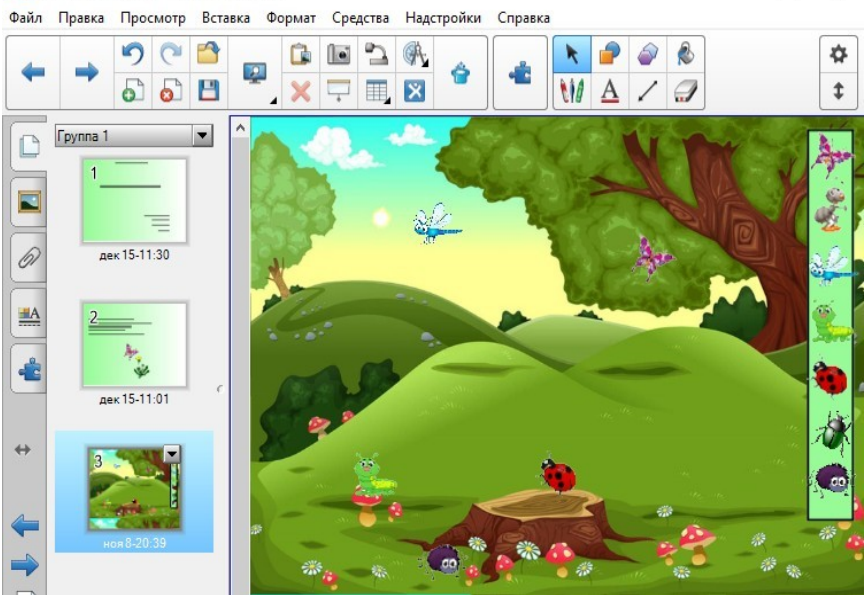
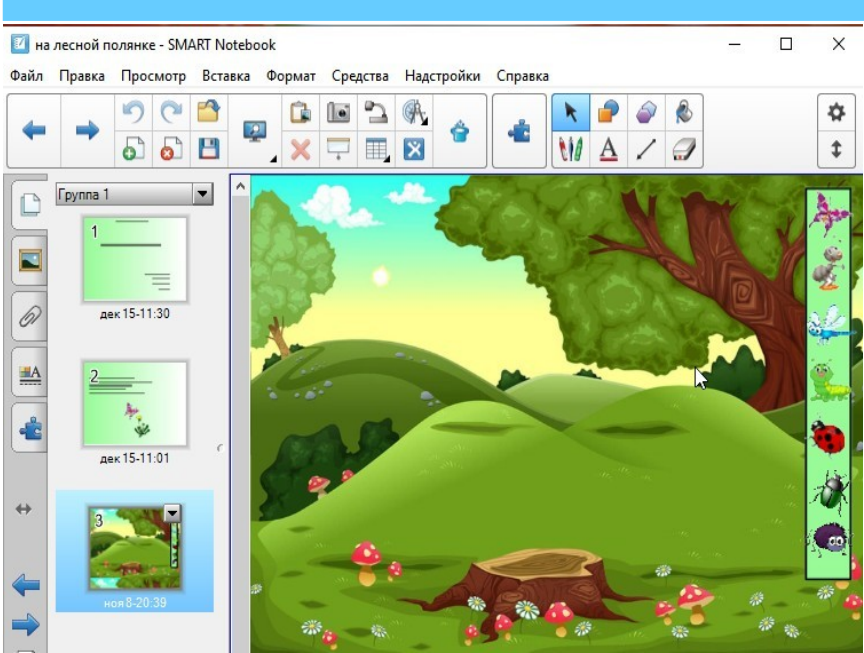
В старшей группе: детям необходимо разместить насекомых по поляне. И составить предложения, используя определения:

- Разноцветная бабочка села на цветок.

Для развития зрительного внимания проводится игра:

«Кого не стало?», «Что изменилось?».

В подготовительной группе: детям предлагают разместить насекомых, в названиях которых есть звук {к} (жук, паук, бабочка), а затем определить место этого звука в словах.



Оглавление

Введение	с.1 -3
Игра «Кто ,что ест»	с. 4-5
Игра «Когда это бывает»	с.6-8
Игра «Найди похожее»	с.9-11
Игра «Поваренок»	с.12-15
Игра «Угадай слово»	с.16-17
Игра «На полянке»	с.18-19

P

CTP. #



