

# 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 ).

## **Интерактивна 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».

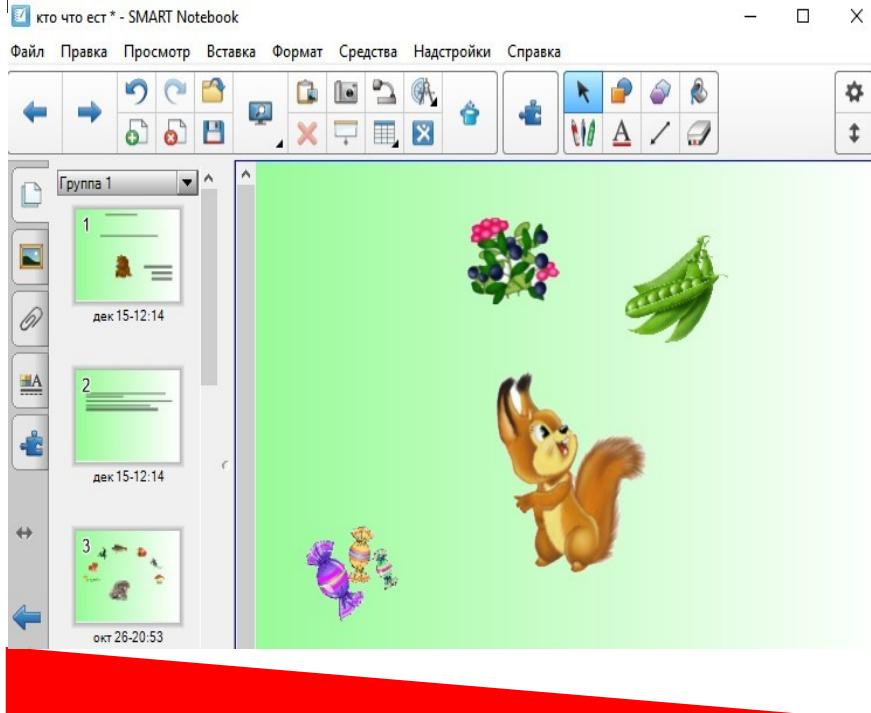
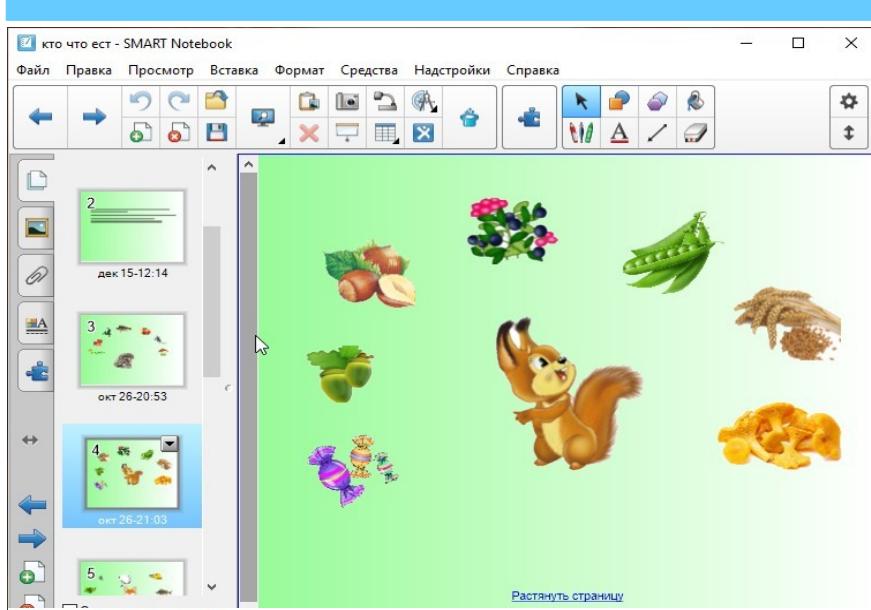
- развивать связную логическую и интонационную культуру речи;

### **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.

P

СТР. #



## **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

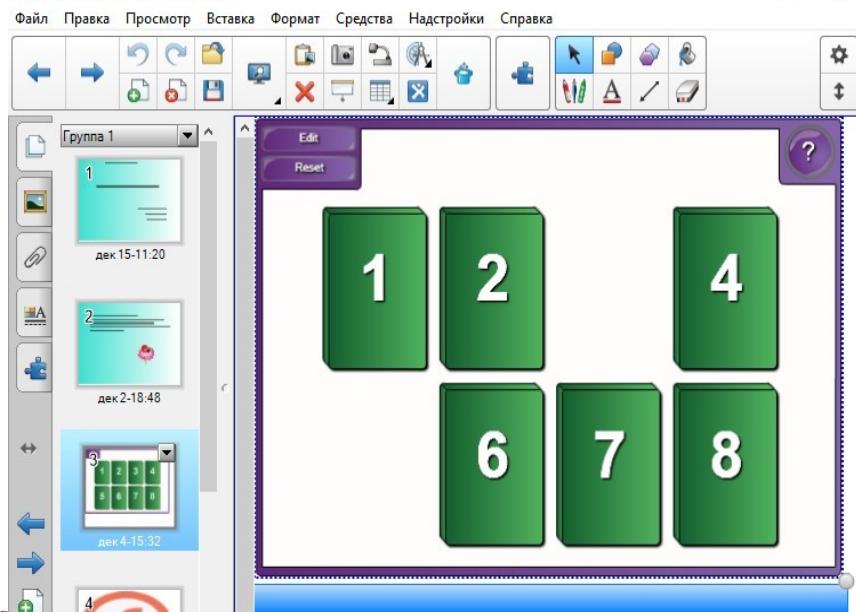
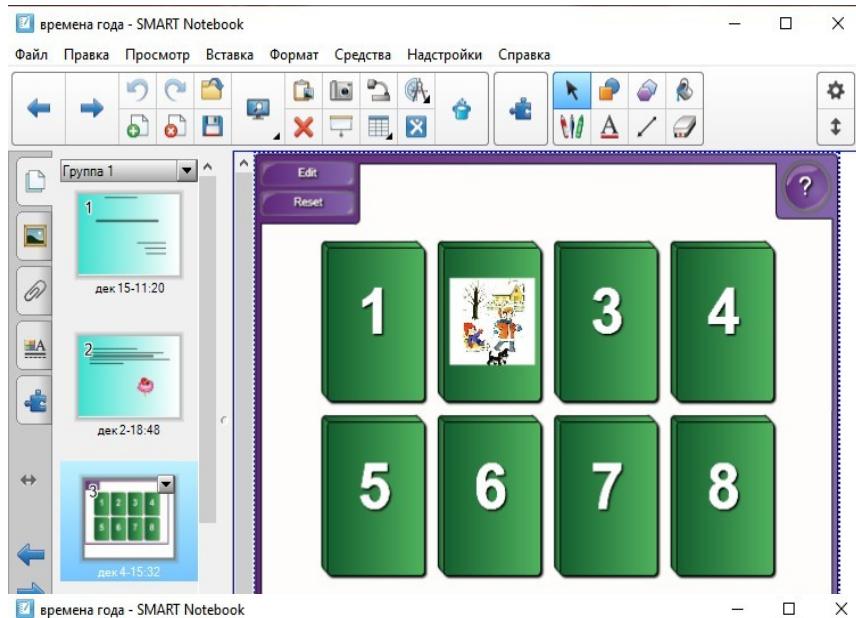
### **ОПИСАНИЕ:**

**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.

P

СТР. #



времена года - SMART Notebook

- □ X

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Надстройки Справка

Группа 1

1

дек 15-11:20

2

дек 2-18:48

3

дек 4-15:32

4

Скрывать автоматически

Edit

Reset

?

зима

весна

лето

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 Надстройки 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 Надстройки Справка

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

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Надстройки Справка

Группа 1

1

окт 19-20:35

2

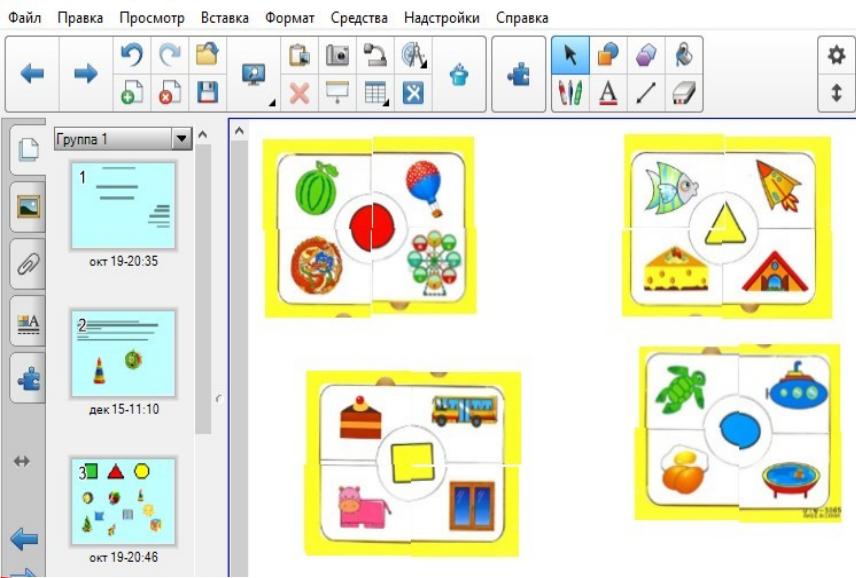
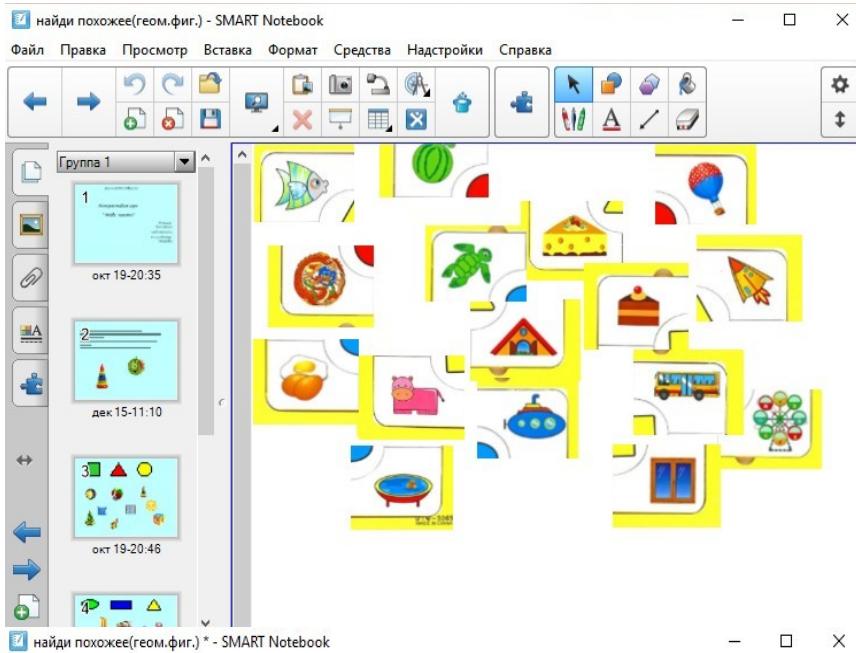
дек 15-11:10

3

окт 19-20:46

P

СТР. #



## 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 которых будет вариться борщ, а в другой компот.

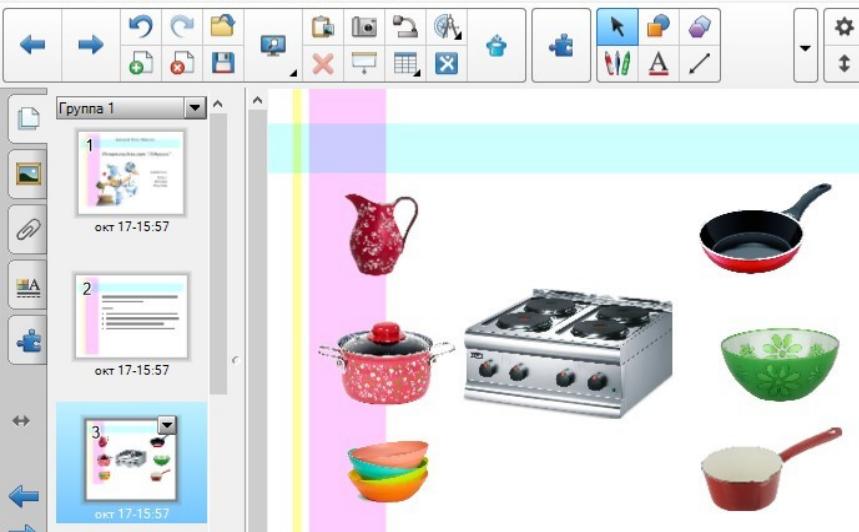
Ребенок, также пальчиком может перемещать овощи или фрукты. Если выбор сделан правильно, то продукт исчезает в кастрюле, если нет, возвращается на место. Для усложнения игры на экране есть продукты, которые не соответствуют условию.

P

СТР. #

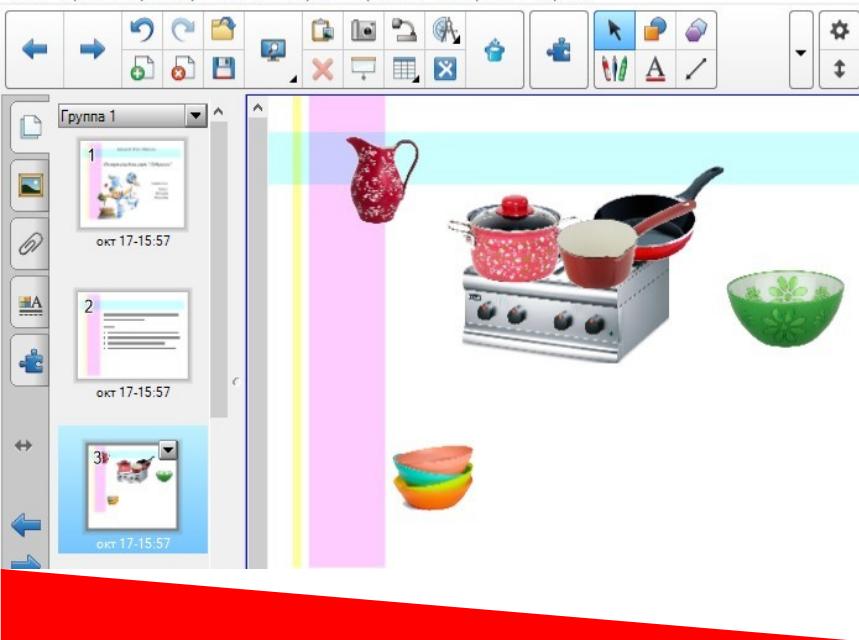
Поваренок \* - SMART Notebook

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Надстройки Справка



Поваренок \* - SMART Notebook

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Надстройки Справка



## СТР. #

Поваренок - SMART Notebook

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Надстройки Справка

Группа 1

1 17-15:57

2 17-15:57

3 17-15:57

4 17-15:57

Поваренок \* - SMART Notebook

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Надстройки Справка

Группа 1

1 17-15:57

2 17-15:57

3 17-15:57

Поваренок \* - SMART Notebook

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Надстройки Справка

Группа 1

1 17-15:57

2 17-15:57

3 17-15:57

The screenshot shows the SMART Notebook software interface. The title bar reads "Поваренок \* - SMART Notebook". The menu bar includes "Файл", "Правка", "Просмотр", "Вставка", "Формат", "Средства", "Надстройки", and "Справка". A toolbar with various icons is at the top. On the left, there's a sidebar with icons for file operations and a list of three entries: "Группа 1" (Group 1) containing a thumbnail of a cooking activity, "окт 17-15:57"; "2" containing a thumbnail of a worksheet, "окт 17-15:57"; and "3" containing a thumbnail of a cooking activity, "окт 17-15:57". The main workspace has a grid-based layout with a central table. The table has two columns: the first column contains the text "варенье" and the second column contains the text "суп". Below the table is a double-headed arrow icon. At the bottom of the workspace are eight small image thumbnails representing different food items: a fish, cherries, orange slices, green beans, beets, apples, blueberries, and strawberries.

The screenshot shows a SMART Notebook activity titled 'варенье' (jam) and 'суп' (soup). The activity consists of two rows of four boxes each. The first row is labeled 'варенье' and contains boxes for cherries, blueberries, green beans, and strawberries. The second row is labeled 'суп' and contains boxes for apples, beets, fish, and another strawberry. A red 'X' is placed over the strawberry box in the 'суп' row. The interface includes a toolbar at the top with various icons, a sidebar on the left with a list of saved files, and a control bar at the bottom.

## **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.



гадай слово - SMART Notebook

Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Надстройки Справка

Группа 1

1

дек 15-11:46

2

дек 15-11:49

3

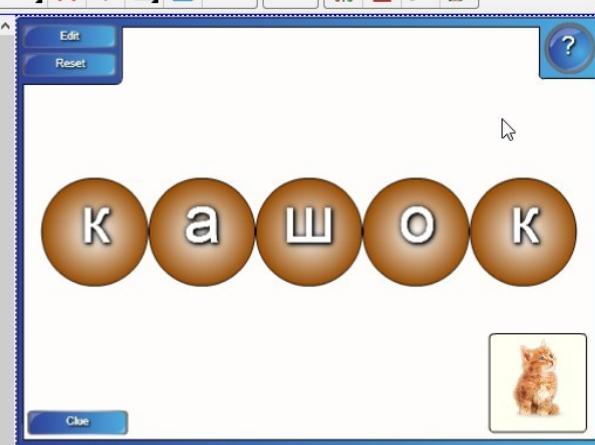
окт 22-17:29

Edit Reset ?

к а ш о к

Clue

?



Файл Правка Просмотр Вставка Формат Средства Надстройки Справка

Группа 1

1

дек 15-11:46

2

дек 15-11:49

3

окт 22-17:29

Edit Reset ?

Excellent

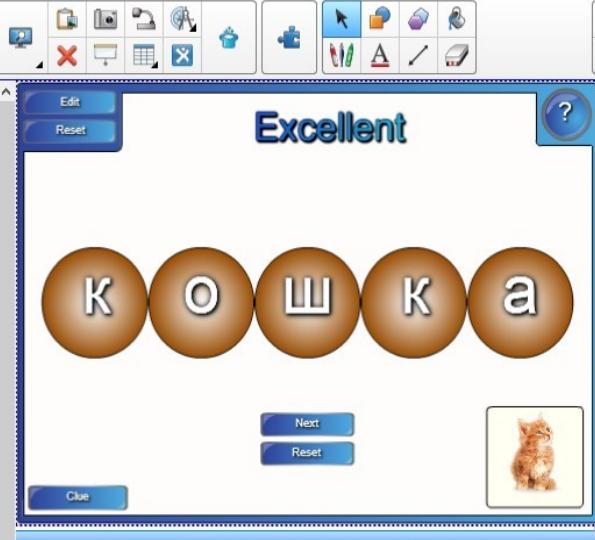
к о ш к а

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.

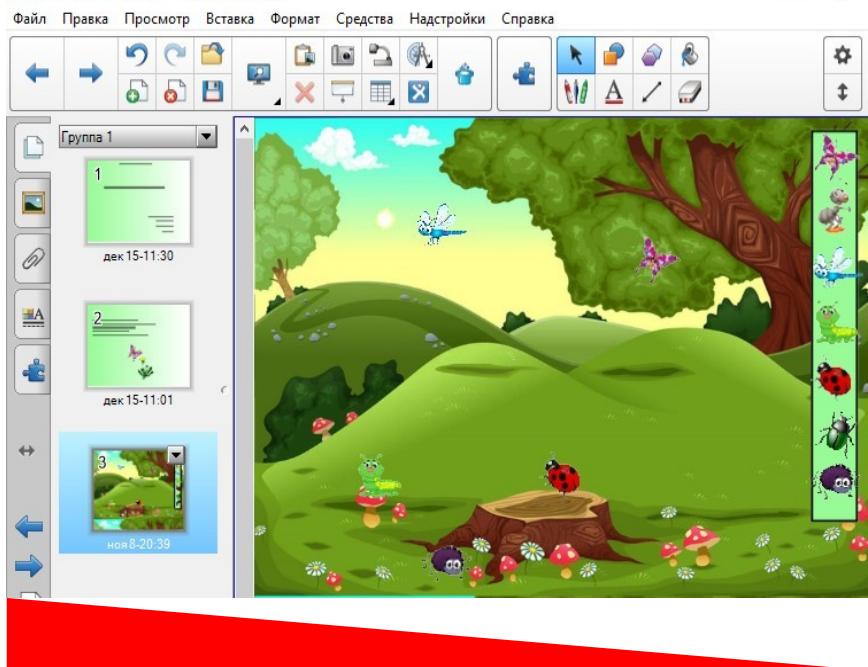
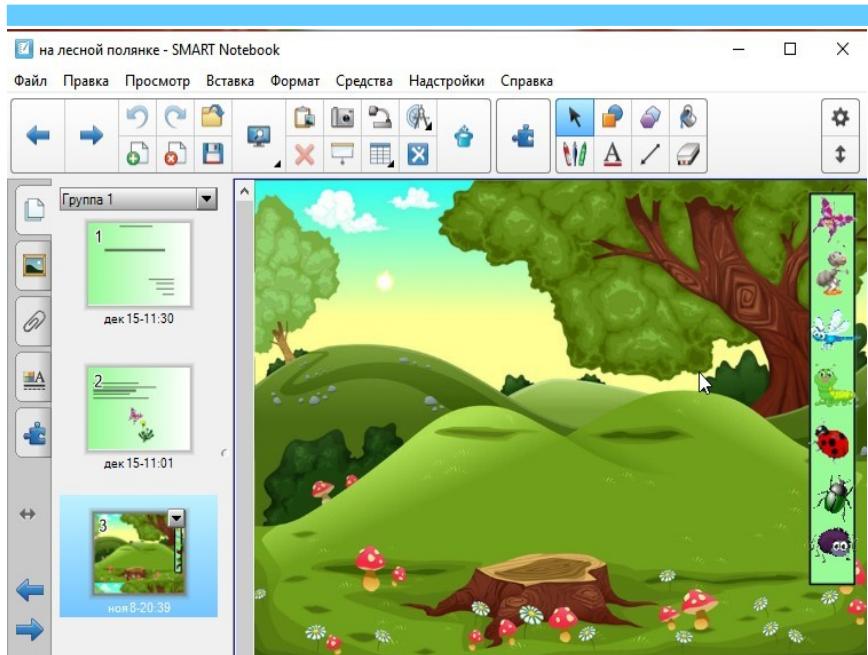
Для развития зрительного внимания проводится игра:

«Кого не стало?», «Что изменилось?».

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

P

СТР. #



## Оглавление

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

P

CTP. #



