

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ – ДЕТСКИЙ САД
КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 443**

МБДОУ - детский сад комбинированного вида № 443

**Интерактивные дидактические
игры
«Конфетные монстрики»**

Составитель:
воспитатель МБДОУ № 443
Барыбина Алена Михайловна
Высшая квалификационная категория

г.Екатеринбург, 2024

Пояснительная записка

Основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра.

Передо мной встал вопрос о возможности повышения уровня образовательной деятельности детей в соответствии с увлечениями «нового поколения» – частым использованием гаджетов, компьютерных игр. Я пришла к выводу, что использование интерактивных дидактических игр может стать частью образовательного процесса, отвечающего современным потребностям.

Интерактивная игра – это совместно организованная познавательная деятельность социальной направленности. В такой игре дети не только узнают новое, но и учатся понимать себя и других, приобретают собственный опыт.

Использование ИКТ в детском саду позволяет развивать умение детей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира, овладевать практическими способами работы с информацией, развивать умения, позволяющие обмениваться информацией с помощью современных технических средств.

Для развития и обучения детей уже создано большое количество компьютерных игр. В Интернете они доступны для свободного пользования, но я решила создать собственный продукт – интерактивные дидактические игры, которые будут соответствовать определенным целям, возрасту, направленности, тематике и индивидуальным особенностям детей.

В моей группе наблюдается увеличение числа детей, имеющих отклонения в речевом развитии. Среди них значительную часть составляют дошкольники, у которых недостаточно развит фонематический слух. Для таких детей характерно снижение слухового внимания и искажённое восприятие чужой и своей речи.

Для решения данной проблемы мною разработаны интерактивные дидактические игры для развития фонематических процессов.

Представляю вашему вниманию одну из моих разработок – это серия интерактивных дидактических игр «Конфетные монстрики» для детей старшего дошкольного возраста, созданных в программе Microsoft PowerPoint.

Цель: развитие фонематического слуха у детей старшего дошкольного возраста посредством использования серии интерактивных дидактических игр.

Задачи:

1. Развивать фонематический анализ и синтез.
2. Формировать навык ориентировки в пространстве.
3. Обогащать словарный запас.
4. Развивать психические процессы: внимание, память, мышление, речь.

Материалы и оборудование: для игры потребуется компьютер или ноутбук с программой Microsoft PowerPoint, компьютерная мышь.

Существует следующий **алгоритм проведения интерактивной игры:**

1. Подбор интерактивной игры, возможна предварительная работа.
2. Знакомство детей с целью игры, правилами и инструкцией. Информация доносится четко и доступно.
3. Взаимодействие детей друг с другом в процессе игры. При затруднительных моментах педагог корректирует действия детей.
4. Подведение итогов игры. После проведения интерактивной игры проводится анализ результатов, который включает рефлекссию эмоционального и содержательного аспекта.

Формы организации интерактивного взаимодействия:

1. Индивидуальная (каждый участник выполняет задание самостоятельно).
2. Парная (задание выполняется в паре).
3. Групповая (задание выполняется в подгруппах).

В данной интерактивной дидактической игре можно использовать **следующие методы интерактивного обучения:** дискуссии (обсуждение спорного вопроса, проблемы); кейс-метод (анализ конкретных, практических ситуаций); «мозговой штурм» (коллективный поиск решений).

Описание игры:

В данной игре присутствует сюжетная линия. Главными героями являются конфетные монстрики-буквы, которые живут в Сладком лесу. Сладкоежки просят ребенка помочь собрать его любимые конфетки и отгадать загадки.

Ребенок, видя, знакомые им картинки, называет их и передвигается при помощи курсора мыши, только по тем картинкам, которые начинаются на заданный звук. Если картинка выбрана правильно, то по щелчку мыши появляется небольшая мелодия и картинка исчезает. Это значит монстрик съел правильную картинку-конфетку.

Начало и конец тропинки обозначены стрелками. Двигаться можно вниз, вверх, вправо. По диагонали двигаться нельзя. Советуем ребенку произносить название картинок вслух, так ему будет легче определить заданный звук в слове. Тропинка считается пройденной если ребенок достиг последней картинки. И вот здесь происходит небольшой сюрпризный момент. Проглотив все конфетки, на тропинке вновь появляется монстрик, он на некоторое время скидывает липкую одежду и превращается в букву. Далее ребенок отгадывает загадки, которые ему читает монстрик. Если ребенок умеет читать, то прочитывает слово-отгадку, а если читать не умеет – ищет знакомую букву в слове.

Можно придумать дополнительные варианты игр, например, закрыть страницу и вспомнить все слова-картинки с заданным звуком, придумать свои слова с этим звуком в слове (в начале, в середине или в конце слова), выложить букву из счетных палочек, спичек, крупы и написать букву. Такие задания и игры направлены на развитие зрительного и слухового восприятия, а также развитие пространственных представлений, что является профилактикой нарушения письма.

Планируемые результаты:

При использовании данной серии интерактивных дидактических игр ребенок:

- достаточно хорошо владеет устной речью;
- использует речь для выражения своих чувств и желаний;
- владеет навыками анализа и синтеза слов и у дошкольника складываются предпосылки грамотности и учебной деятельности;
- знает буквы русского алфавита;
- ориентируется в пространстве и на плоскости листа;
- проявляет любознательность, задает вопросы, интересуется причинно-следственными связями;
- проявляет интерес и инициативу в разных видах деятельности, в том числе в общении;
- способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения.

Опыт применения интерактивных дидактических игр в своей практике позволил мне выявить, что по сравнению с традиционными формами обучения дошкольников, данный способ подачи информации обладает рядом преимуществ.

Предъявление информации на экране в игровой форме вызывает у детей огромный интерес к деятельности с ним.

Расширение объема получаемой информации, увеличение восприятия, лучшее запоминание, этому способствует увеличение количества и качества иллюстративного материала (это важно, поскольку в дошкольном возрасте преобладает наглядно-образное мышление).

Движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребёнка.

Проблемные задачи, поощрение ребёнка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей.

Использование интерактивных дидактических игр позволяет включаться трём видам памяти: зрительной, слуховой, моторной, что позволяет сформировать устойчивые визуально-кинестетические и визуально-аудиальные условно-рефлекторные связи ЦНС.

Данные технологии позволяют моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни.

Предъявление информации на экране в игровой форме вызывает у детей огромный интерес.

Данная методическая разработка может быть использована педагогами и специалистами дошкольных образовательных организаций.

