

МБДОУ – ДЕТСКИЙ САД «Золотая рыбка»
Г. Ноябрьск

Методические рекомендации к игре
«Животный мир» часть 1



Разработчик:

Ляпина Елена Алексеевна

Воспитатель

Для связи с разработчиком:

e-mail: v.pestova1957@mail.ru

Для связи с образовательной организацией:

629807, Ямало-Ненецкий автономный округ, г.

Ноябрьск, ул. Советская, 85-а

8(3496) 34-60-64, 8(3496)34-51-84

г. Ноябрьск, 2021

Интерактивная игра **«Животный мир». Часть 1**

Актуальность выбранной темы и использования ИКТ при работе с ней.

Познавательное развитие детей дошкольного возраста начинается со знакомства с объектами окружения, развития интереса к миру природы, расширения представлений о животном мире. Для формирования у ребёнка любознательности и познавательного интереса важно применять различные способы повышения мотивации. Использование информационно-коммуникационных технологий в детском саду – актуальная тема современного дошкольного воспитания. Этот современный способ подачи материала развивает интерес к обучению, воспитывает самостоятельность, развивает интеллектуальную деятельность, дает возможность качественно проводить образовательный процесс в ДООУ и повышать его эффективность.

Игра рассчитана на возраст детей 3 – 4 года, 4 – 5 лет, в том числе, может использоваться в работе с детьми с ОВЗ.

Аннотация

Серия интерактивных игр «Животный мир» включает в себя четыре игры (часть 1, часть 2, часть 3, часть 4) и позволяет не только закрепить представления детей о диких и домашних животных, но и развивать речевые функции и аналитические умения воспитанников.

Интерактивная игра «Животный мир». Часть 1 разработана для занятий с детьми в возрасте от 3-ёх лет, состоит из трёх частей: «Животные и их детёныши», «Покорми животных», «Дикие и домашние животные».

Игровая цель – знакомство с дикими и домашними животными, их детёнышами в ходе интерактивной игры.

Методическая цель – уточнение, расширение и активизация представлений и словаря детей по теме «Дикие и домашние животные».

Задачи

- уточнить и расширить представления детей о диких и домашних животных;
- обогатить словарный запас по теме «Дикие и домашние животные их детёныши»;
- учить образовывать грамматическую форму слова, обозначающую названия детёнышей животных;
- учить составлять предложения, употребляя существительные в Винительном падеже, с опорой на картинки (например, белка ест орехи);
- развивать произвольное внимание, зрительное и слуховое восприятие, мыслительные операции;
- развивать умение выполнять действия в соответствии с заданием;
- воспитывать любознательность, коммуникативные навыки детей в процессе игры.

Ход игры

Слайд 1

Начало игры. Нажать на значок «НАЧАТЬ» (переход на слайд 2).

Слайд 2

Ребенку предлагается выбрать игру: «Животные и их детёныши», «Покорми животных», «Дикие и домашние животные». Переход на следующий слайд происходит при нажатии на одно из названий.

Игра «Животные и их детёныши»

Слайд 3

Игровое задание: «Найди курицу и её детёныша». Ребенок отмечает правильный ответ и проговаривает название. Переход на следующий слайд происходит автоматически при выборе правильного ответа.

Слайд 4

Игровое задание: «Найди собаку и её детёныша». Ребенок отмечает правильный ответ и проговаривает название. Переход на следующий слайд происходит автоматически при выборе правильного ответа.

Слайд 5

Игровое задание: «Найди корову и её детёныша». Ребенок отмечает правильный ответ и проговаривает название. Переход на следующий слайд происходит автоматически при выборе правильного ответа.

Слайд 6

Игровое задание: «Найди кошку и её детёныша». Ребенок отмечает правильный ответ и проговаривает название. Переход на следующий слайд происходит автоматически при выборе правильного ответа.

Слайд 7

Игровое задание: «Найди гусыню и её детёныша». Ребенок отмечает правильный ответ и проговаривает название. Переход на следующий слайд происходит автоматически при выборе правильного ответа.

Слайд 8

Промежуточный итог. Рефлексия. При нажатии на значок «В НАЧАЛО» происходит переход к слайду 2 для выбора игры.

Слайд 2

Ребенку предлагается выбрать игру: «Животные и их детёныши», «Покорми животных», «Дикие и домашние животные». Переход на следующий слайд происходит при нажатии на одно из названий.

Игра «Покорми животных»

Слайд 9

Игровое задание: «Накорми животных» (белку, зайца, корову, курицу). Ребёнок перемещает корм к животному и проговаривает, чем питается животное (например, белка ест орехи). Переход на следующий слайд происходит автоматически после выполнения задания.

Слайд 10

Игровое задание: «Накорми животных» (волка, лошадь, ежа, гуся). Ребёнок перемещает корм к животному и проговаривает, чем питается животное (например, гусь ест зерно). Переход на следующий слайд происходит автоматически после выполнения задания.

Слайд 11

Игровое задание: «Накорми животных» (обезьяну, утёнка, тигра, попугая). Ребёнок перемещает корм к животному и проговаривает, чем питается животное (например, обезьяна ест бананы). Переход на следующий слайд происходит автоматически после выполнения задания.

Слайд 12

Игровое задание: «Накорми животных» (козу, медведя, кошку, кролика). Ребёнок перемещает корм к животному и проговаривает, чем питается животное (например, кролик ест морковь). Переход на следующий слайд происходит автоматически после выполнения задания.

Слайд 13

Промежуточный итог. Рефлексия. При нажатии на значок «В НАЧАЛО» происходит переход к слайду 2 для выбора игры.

Слайд 2

Ребенку предлагается выбрать игру: «Животные и их детёныши», «Покорми животных», «Дикие и домашние животные». Переход на следующий слайд происходит при нажатии на одно из названий.

Игра «Дикие и домашние животные»

Слайд 14

Игровое задание: «Найди, кто живёт в лесу и кто живёт на ферме?». Ребёнок выполняет классификацию картинок. Переход на следующий слайд происходит автоматически после выполнения задания.

Слайд 15

Игровое задание: «Найди всех диких животных». Ребёнок отмечает на картинке диких зверей. Переход на следующий слайд происходит автоматически после выполнения задания.

Слайд 16

Игровое задание: «Найди белку». Ребёнок выбирает одну картинку из шести. Переход на следующий слайд происходит автоматически при выборе правильного ответа.

Слайд 17

Игровое задание: «Найди, кто лишний». Ребёнок выбирает одну картинку из четырёх, объясняет свой выбор. Переход на следующий слайд происходит автоматически при выборе правильного ответа.

Слайд 18

Итог. Рефлексия. При нажатии на значок «В НАЧАЛО» происходит переход к слайду 2 для выбора игры.

Комментарии для педагогов

На усмотрение педагога можно применять игру для работы с детьми с ОВЗ, учитывая их возрастные и индивидуальные особенности.

Комментарии (примечания) для родителей

В игровой форме можно закрепить представления детей о диких и домашних животных. Старайтесь добиваться от детей ответов полным предложением на поставленные вопросы.