

МБДОУ – ДЕТСКИЙ САД «Золотая рыбка»
Г. Ноябрьск

Методические рекомендации к игре
«Животный мир» часть 3



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 3**

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 5 – 6 лет, 6 – 7 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 3 разработана для занятий с детьми в возрасте от 5-ти лет, раскрывает тему «Животные жарких и холодных стран» и состоит из двух частей: «Загадки», «Викторина».

Игровая цель – знакомство с животными жарких и холодных стран, интересными фактами о них в ходе интерактивной игры.

Методическая цель – уточнение, расширение и активизация представлений и словаря детей по теме «Животные жарких и холодных стран».

Задачи

- уточнить и расширить представления детей о животных жарких и холодных стран;
- обогатить словарный запас по теме;
- развивать произвольное внимание, зрительное и слуховое восприятие, мышление, память и кругозор;
- развивать связную речь при составлении полного ответа на вопросы;
- 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: «Загадки» или «Викторина». Переход на следующий слайд происходит при нажатии на одно из названий.

Игра «Загадки»: слайд 3 – слайд 14

Дети отгадывают загадку о животном, выбирая правильный ответ из предложенных вариантов. Переход на следующий слайд происходит автоматически при выборе правильного ответа. На следующем слайде после каждой загадки идёт видеофрагмент о животном. Переход с этих слайдов происходит при нажатии на значок «ДАЛЕЕ».

Слайд 15

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

Слайд 16

Динамическая пауза

Игра «Викторина»: слайд 17 – слайд 23

Игровое задание: на каждом слайде на основании приведённого интересного факта о животном предлагается сделать выбор, о каком животном идёт речь (жираф, зебра, леопард, обезьяна, верблюд, крокодил, бегемот). Ребенок отмечает правильный ответ и проговаривает название. Переход на следующий слайд происходит автоматически при выборе правильного ответа.

Слайд 24

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 животных жарких и холодных стран. Старайтесь добиваться от детей ответов полным предложением на поставленные вопросы.