

***Интерактивная игра- как
средство повышения
познавательной активности***



Подготовила: Прибавкина Л.М

III. Требования к условиям реализации основной образовательной программы дошкольного образования

3.3.4. Развивающая предметно-пространственная среда должна быть содержательно-насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной.

1) Образовательное пространство должно быть **оснащено средствами обучения и воспитания** (в том числе **техническими**),



**Эмоциональный
подъём**

**Желание
добиться успеха**

**Выполнять
задания до
конца**

**Познавательная деятельность
дошкольников с применением
компьютера**



Развитие интересов

**Развитие
любопытности и
познавательной
мотивации**

**Развитие воображения и
творческой активности**

**Формирование
познавательных действий и
становление сознания**

**Познавательное
развитие**



Игра Interactive fiction (дословно — интерактивная художественная литература; текстовые квесты; adventure — приключенческая игра) — разновидность компьютерных игр, в которых взаимодействие с игроком осуществляется посредством текстовой и графической информации.

Интерактивные игры – это деятельность дошкольников под непосредственным руководством воспитателя, в процессе которой дети получают уникальную возможность научиться бесконфликтному и доброжелательному общению.



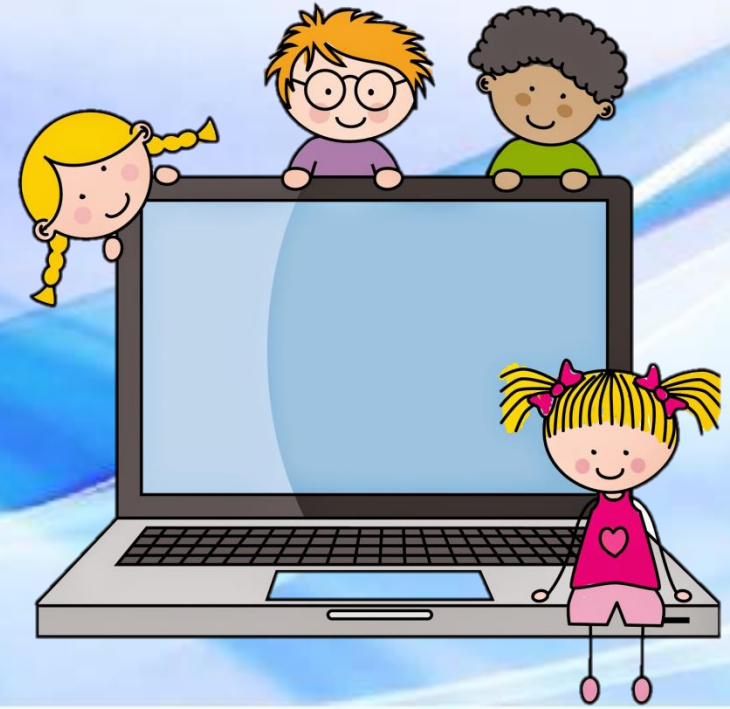
Преимущества использования интерактивных игр для педагога:

- 1) Компьютер игры на занятии усиливает функцию, повышает скорость обмена информацией между ребенком и педагогом.
- 2) Деятельность детей реализуется в игровой форме.
- 3) Закрепление пройденного материала в игровой форме.
- 4) Решение большого круга обучающих и развивающих задач.
- 5) Высокая скорость обновления дидактического материала на экране экономит время на занятии, делает занятие более динамичным.
- 6) Реализация социального заказа, обусловленного информатизацией современного общества.



Преимущества использования интерактивных игр для ребенка:

- 1) Использование интерактивных игр позволяет включаться трем видам памяти: зрительной, слуховой, моторной.
- 2) Новые способы подачи материала, помогают развитию непроизвольного внимания.
- 3) Развитие мелкой моторики детей.
- 4) Повышение самооценки ребенка.
- 5) Развитие активного восприятия.
- 6) Развитие таких волевых качеств, как самостоятельность, собранность, усидчивость







Microsoft®

PowerPoint® 2010

Этапы при создания интерактивной игры:

- 1. выбор темы;**
- 2. постановка цели и задач игры;**
- 3. установка правил;**
- 4. отбор иллюстративного материала;**
- 5. создание игры в программе Power Point;**

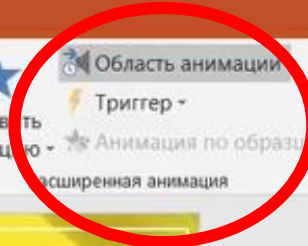


ВАЖНО!

Использовать игру только в соответствии с

- **СанПином**
- **Возрастными особенностями**
- **Индивидуальными особенностями**





▶ Запуск: По щелчку
⌚ Длительность: Авто
⌚ Задержка: 00,00
Время пока:

А.С. Пушкин
Н.В. Гогол
М.Ю. Лермонтов
Ф.М. Достоевский

Исчезновение

Эффект: Время: Анимация текста

Начало: По щелчку

Задержка: 0 секунд

Продолжительность:

Повторение:

Прероматать по завершении воспроизведения

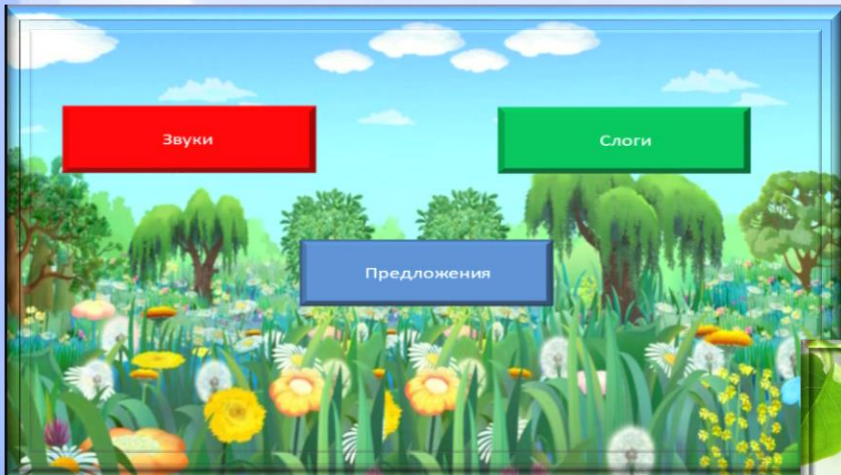
Переключатели

OK Отмена

Область анимации

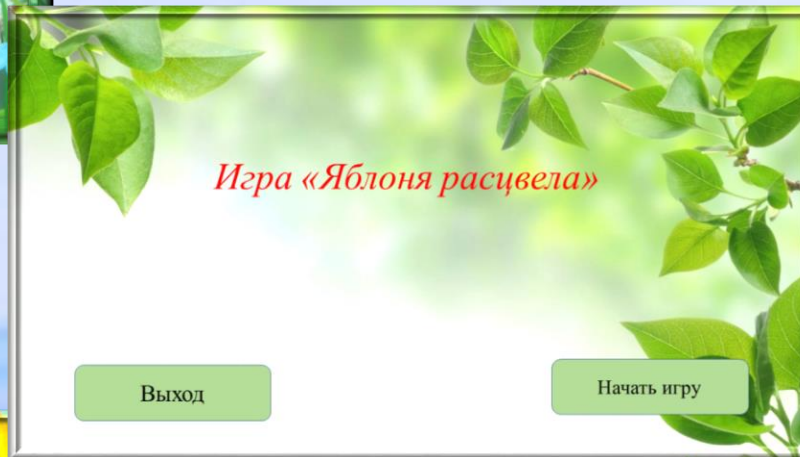

▶ Воспроизвести

1 ★ Прямоуголь...



Правила игры:

1. Внимательно рассмотри правую и левую картинке.
2. Найди 5 отличий.
3. На правой картинке кликни левой кнопкой мыши по предмету, которого нет на левой картинке.
4. На каждый правильный ответ появится звездочка.
5. Желаю удачи!



Игра «Яблоня расцвела»

Выход

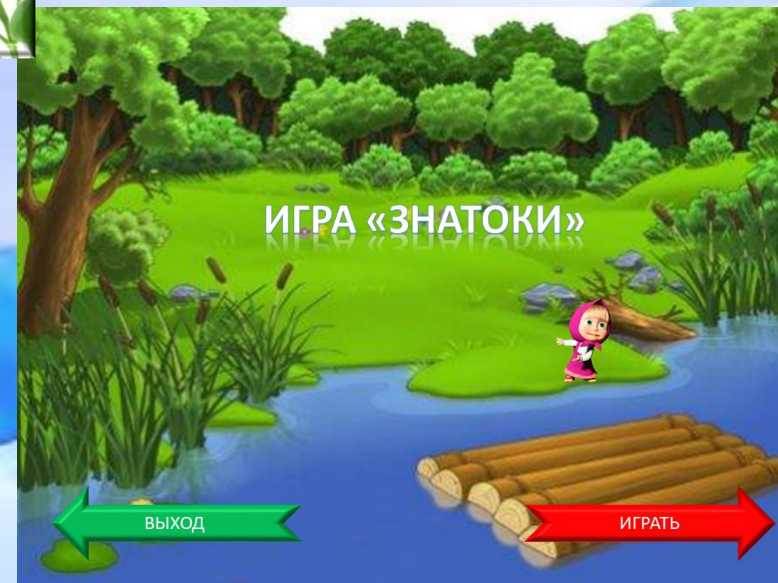
Начать игру



ИГРА

Здоровые зубы

Здоровые малыш



ИГРА «ЗНАТОКИ»

ВЫХОД

ИГРАТЬ

Благодарю за внимание