

муниципальное дошкольное образовательное учреждение
« Детский сад № 333 Дзержинского района Волгограда»

=====

Интерактивная игра «Помоги Знайкам попасть в страну Знаний!»

Авторы: Данилова Наталья Александровна, воспитатель
Смелова Екатерина Николаевна, воспитатель
Конева Елена Александровна, учитель логопед

Волгоград, 2025 год

Аннотация

Интерактивная игра «Помоги Знайкам попасть в страну Знаний!» предназначена для дошкольников старших и подготовительных групп и разработана для закрепления основных лексических тем, таких как «Деревья», «Одежда», «Дикие животные», «Домашние животные», «Профессии».

Данная игра служит прекрасным дополнением к традиционному образовательному процессу, помогая развивать активный словарь, понимание значения слов, умение классифицировать предметы и явления окружающей действительности.

Структура игры предусматривает наличие двух уровней сложности, каждый из которых содержит пять заданий разной направленности. Такая конструкция позволяет гибко адаптироваться к возможностям и интересам каждого ребенка.

Содержание

	стр.
Введение	4
Основная часть:	5
Дидактическая игра включает:	5
-дидактическое содержание	
-правила действий в игре с материалом	
-взаимодействие участников игры	
-определение выигрыша.	
Структура дидактической игры:	5
1.Название дидактической игры.	5
2.Вид дидактической игры.	5
3.Дидактическая и игровая задачи.	5
4.Дидактический материал.	5
5.Ход игры включает:	6
-описание сюжета и ролей	
-определение игрового правила	
-определение игровых действий детей	
-описание результата игры	
6.Варианты игры	6
7.Методические указания к игре	7
Заключение	7
Список использованной литературы, других источников	7
Приложения	9

Введение

Актуальность разработки и внедрения интерактивной игры «Помоги Знайкам попасть в страну Знаний!» обусловлена несколькими важными составляющими, определяющими её необходимость и полезность в современном процессе дошкольного образования.

Во-первых, учитывается комплексный подход к речевому развитию.

Современные образовательные стандарты подчеркивают важность комплексных подходов к развитию детей, включая формирование коммуникативной компетенции. Игра направлена именно на этот аспект, позволяя развивать активную речь, пополнять словарный запас, формировать правильное использование понятий и категорий, связанных с повседневной жизнью ребенка ("Одежда", "Животные", "Профессии").

Во-вторых, происходит преодоление дефицита игровой практики.

Традиционные формы воспитания часто недостаточно насыщены играми, ориентированными на развитие речи. Интерактивная игра позволяет включить элемент игры в учебный процесс, делая обучение интересным и увлекательным для детей, обеспечивая мотивацию к участию и усвоению новых знаний.

В-третьих, имеется возможность дифференцированного подхода.

Разделение игры на два уровня сложности делает её универсальной и подходящей для разных возрастных групп и уровней подготовки детей. Это обеспечивает возможность индивидуальной работы с каждым ребёнком, учитывая его способности и интересы.

В-четвертых, происходит стимулирование познавательного интереса.

Использование сюжетно-игровой основы и виртуальных персонажей (Знаек) повышает интерес детей к процессу обучения, стимулирует творческое мышление и воображение, развивает когнитивные процессы (мышление, память, внимание). Благодаря этому формируется положительная установка на получение знаний и дальнейшее обучение.

В-пятых, современность и технологичность метода.

Интерактивные технологии позволяют сделать обучение современным и привлекательным для современных детей, привыкших к использованию цифровых устройств. Это соответствует требованиям времени и облегчает интеграцию инновационных методов в учебно-воспитательную практику.

Данная игра является важным инструментом для решения образовательных задач, позволяющим оптимизировать процесс обучения, повысить эффективность работы педагогов и достичь лучших результатов в развитии детей старших и подготовительных к школе групп. Она становится эффективным средством реализации содержания образования, направленного на подготовку детей к дальнейшему обучению в школе и интеграции в общество.

Основная часть

Дидактическая игра включает:

1. Дидактическое содержание игры:

Игра охватывает следующие лексические темы: «Деревья», «Одежда», «Дикие животные», «Домашние животные», «Профессии». Каждая тема представлена заданиями, нацеленными на закрепление и расширение активного словаря, тренировку умения различать понятия, совершенствовать грамматический строй речи и развивать способность составлять короткие высказывания.

2. Правила действий в игре с материалом:

Игроки начинают с броска кубика, определяющего очередность хода.

Перед ними возникает проблемная ситуация: помочь гномикам Знайкам вернуться домой в страну Знаний, преодолев различные препятствия (лес, река, горы, поляна цветов).

Участники проходят уровни последовательно, начиная с первого задания. Всего предусмотрено два уровня, отличающихся сложностью.

Каждое задание проверяет знания ребенка по одной из указанных лексических тем.

Выполнение задания сопровождается вручением фишки за правильный ответ.

Неправильный ответ не приносит фишку.

Переход к следующему заданию осуществляется нажатием кнопки «Далее», возврат в главное меню — кнопкой «Назад».

При нажатии компьютерной мышки на любом месте экрана появится следующий слайд игры. Чтобы этого не произошло, необходимо компьютерную мышь наводить на кнопки «Назад» или «Далее». При переходе на новое задание, для его активации необходимо кликнуть левой кнопкой компьютерной мыши.

3. Взаимодействие участников игры:

Игра рассчитана на одного игрока или небольшую группу детей (до нескольких человек одновременно).

Участникам предстоит совместно решать задания, поддерживая друг друга советами и подсказками.

Уровень сложности определяется выбором игроком конкретного уровня, соответствующего его возрасту и опыту.

Итог игры зависит от индивидуальных успехов каждого участника, однако общая цель - помочь Знайкам - объединяет детей, создавая атмосферу сотрудничества.

4. Определение выигрыша:

Победителем признается игрок, собравший наибольшее количество фишек. Количество полученных фишек отражает успехи ребенка в выполнении заданий, закрепляющих изученный материал. Чем больше фишек, тем лучше развиты соответствующие аспекты речи и шире объем активного словаря. По окончании игры игроку вручается сертификат участника игры.

Структура дидактической игры:

1. Название дидактической игры:

Интерактивная игра «Помоги Знайкам попасть в страну Знаний!»

2. Вид дидактической игры:

интерактивная, речевая, словесная игра.

3. Дидактическая и игровая задачи:

Закрепление и расширение активного словаря ребенка по следующим лексическим темам: «Деревья», «Одежда», «Дикие животные», «Домашние животные», «Профессии».

Развитие грамматического строя речи, улучшение фонетического слуха и звукоразличения.

Повышение уровня речевой активности, приобретение опыта составления простых предложений и коротких высказываний.

Формирование положительного отношения к обучению и освоению новой информации посредством интересной игровой ситуации.

Овладение навыком совместной работы в команде (при коллективной форме игры).

4. Дидактический материал:

Интерактивный цифровой контент (компьютерная версия игры, доступная на интернет-доске или интернет-столе), в которой представлены графические изображения и анимация, иллюстрирующие персонажи (гномики Знайки), местности (лес, река, горы, поляна цветов).

Кубик для определения порядка хода игроков.

Набор фишек для учета достижений и побед.

Сертификат участника игры.

5 Ход игры включает:

1). Описание сюжета и ролей

Ребенок попадает в волшебный мир гномиков Знаек, оказавшихся далеко от своей страны Знаний. Чтобы помочь героям вернуться домой, игрокам предстоит преодолеть ряд препятствий и выполнить задания, представленные в виде этапов путешествия: лес, река, горы, поляна цветов. Все участники становятся помощниками гномиков Знаек, стремясь успешно завершить путешествие и восстановить связь героев с родным домом.

2). Определение игрового правила

Игра начинается с выбора очередности игроками путем броска кубика. Затем игроки выбирают один из двух уровней сложности. Прохождение уровней предполагает последовательное выполнение пяти заданий различной степени сложности. Если игрок решает повторить прохождение какого-то этапа или перейти к другому уровню, он возвращается в начальное меню, нажав кнопку «Назад». При нажатии компьютерной мышки на любом месте экрана появится следующий слайд игры. Чтобы этого не произошло, необходимо компьютерную мышь наводить на кнопки «Назад» или «Далее». При переходе на новое задание, для его активации необходимо кликнуть левой кнопкой компьютерной мыши.

3). Определение игровых действий детей

Игровые действия детей состоят из следующего:

Броска кубика для определения очереди.

Выбора уровня сложности и начала прохождения первой серии заданий.

Получение фишки за правильные ответы и продвижение вперед по маршруту путешествия.

Повторного прохождения отдельных заданий или перехода к другим уровням, если требуется дополнительное закрепление материала.

4). Описание результата игры

Результатом игры является успешное завершение всеми участниками маршрута путешествий гномиков Знаек и возвращение их в страну Знаний. Победителем объявляется тот игрок, кто набрал большее число фишек за верные ответы. Победителю и участникам вручаются сертификаты об участии в игре. Помимо соревновательного аспекта, результатом также выступает значительное повышение уровня владения речью, укрепление активного словаря и знакомство с новыми знаниями в рамках выбранных лексических тем.

6. Варианты игры

Интерактивная игра «Помоги Знайкам попасть в страну Знаний!» имеет два варианта прохождения:

Первый вариант предназначен для начинающих игроков и дошкольников младшего возраста. Задания подобраны проще, вопросы касаются базовых знаний и элементарных понятий, касающихся предметов быта, одежды, окружающих объектов природы. Дети знакомятся с базовыми категориями и пополняют свой словарный запас простыми словами и выражениями.

Второй вариант предназначен для дошкольников старшего возраста, которые уже обладают начальными навыками классификации и обобщения. Здесь предлагаются более сложные задания, включающие описание характеристик объектов, построение небольших повествований, решение задач на антонимы.

Любой из вариантов игры может проходить повторно, если ребенок желает закрепить полученные знания или развить дополнительные навыки.

7. Методические указания к игре

Интерактивную игру «Помоги Знайкам попасть в страну Знаний!» можно использовать:

- в работе с подгруппой детей в детском саду (старшая и подготовительная группа).
- в индивидуальной работе с одним ребенком для дополнительной отработки материала.
- во время свободного времени в группе или для самостоятельной деятельности детей под присмотром взрослого.
- дома родителями для закрепления знаний и расширения словарного запаса.

Необходимо соблюдать рекомендации по организации игры:

Подготовка:

Подготовьте устройство с доступом к онлайн-версии игры.

Приготовьте набор фишек и кубик для распределения ролей и определения очередности.

Организируйте удобное рабочее место для детей, соответствующее количеству участников.

Ход игры:

Начинайте игру с объяснения её правил и целей.

Используйте метод броска кубика для определения последовательности участия игроков.

Следите за соблюдением правил и предоставляйте помощь участникам, испытывающим трудности.

Награждайте правильным ответом фишками и поощряйте попытки даже при ошибочных ответах.

Завершение игры:

После окончания последнего уровня подведите итоги, подсчитайте собранные фишки и назовите победителя, вручите сертификаты.

Похвалите каждого ребенка за старания и выполненные задания.

Проведите небольшой рефлексивный разговор, спросив детей, понравилось ли им играть, чему они научились.

Продолжительность: Оптимально проведение игры длительностью около 15- 20 минут.

Частота проведения: Рекомендуем проводить игру еженедельно или дважды в неделю, чередуя темы и варианты сложности для поддержания интереса и эффективности обучения.

Заключение

Интерактивная игра «Помоги Знайкам попасть в страну Знаний!» имеет большое значение для педагогов и родителей.. Основное достоинство игры заключается в сочетании развлекательных элементов с целенаправленной работой по развитию речи, расширению словарного запаса и совершенствованию коммуникативных способностей.

При разработке были учтены возрастные особенности детей старшей и подготовительной к школе групп, потребности в постепенном усложнении заданий и заинтересованности ребенка в активной деятельности. Два уровня сложности обеспечивают возможность заниматься с детьми различного уровня подготовки, предлагая интересные и доступные каждому участнику задания.

Использование интерактивных технологий добавляет игре динамичность и привлекательность.

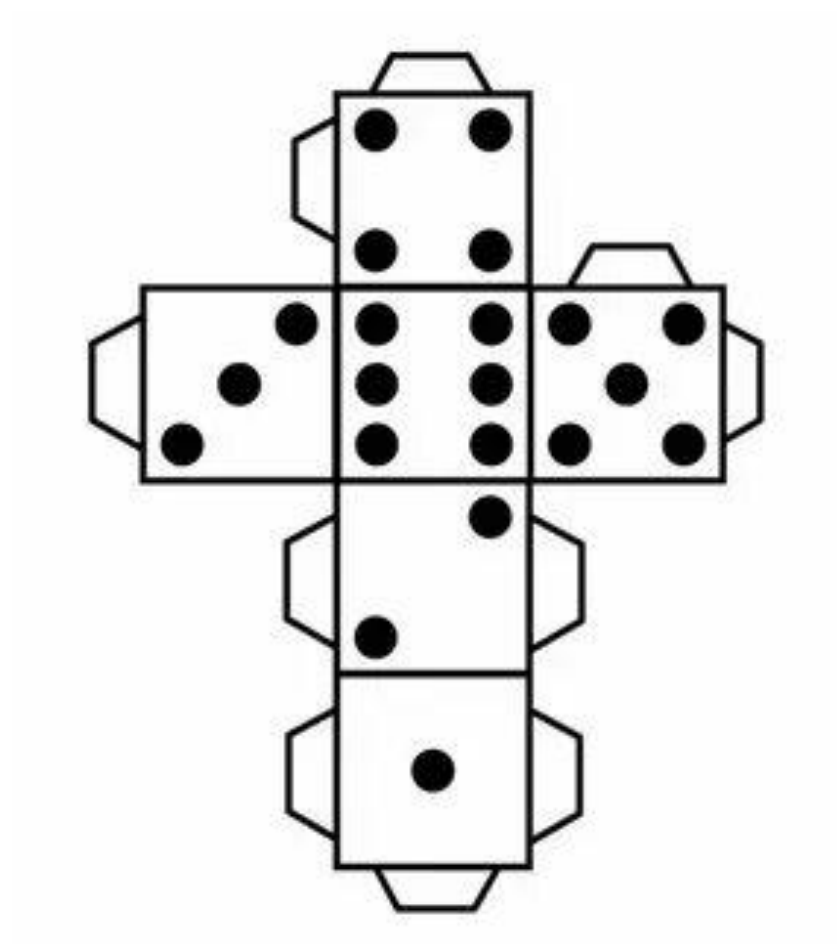
Организация игры возможна как в группе детского сада, так и дома, что делает её доступной для широкого круга пользователей.

Таким образом, внедрение интерактивной игры «Помоги Знайкам попасть в страну Знаний!» существенно повысит качество образовательного процесса, сделает его занимательным и эффективным, заложив прочную основу для дальнейшего успеха детей.

Список использованной литературы, других источников:

1. Арбекова, Т.И. Развитие речи детей 5—7 лет : пособие для воспитателей и логопедов дошкольных учреждений / Т.И. Арбекова. — Москва : Владос, 2018. — 192 с.
2. Громова, О.Е. Игротерапия в логопедической практике / О.Е. Громова. — Москва : Сфера, 2018. — 160 с.
3. Колесникова, Е.В. Игровые методы обучения языку дошкольников / Е.В. Колесникова. — Москва : Просвещение, 2019. — 176 с.
4. Комарова, Т.С. Образовательные проекты в детском саду / Т.С. Комарова. — Москва : Педагогическое сообщество России, 2017. — 128 с.
5. Морозова, Н.Ю. Компьютерные технологии в дошкольном образовании / Н.Ю. Морозова // Начальная школа плюс До и После. — 2017. — № 10. — С. 36–40.
6. Петрова, Т.И. Логопедическая работа с дошкольниками: методическое руководство / Т.И. Петрова. — Москва : Аркти, 2017. — 192 с.
7. Яндекс-картинки

кубик



фишка



сертификат

за участие в
интерактивной игре
"Помоги Знайкам попасть
в страну Знаний!"

Поздравляем тебя с замечательным
достижением! Ты проявил смекалку,
внимательность и упорство,
демонстрировал отличные знания и
активно участвовал в игре. Желаем
тебе дальнейших успехов в изучении
русского языка и овладении новыми
знаниями!

Сделано в
Flyvi