

Интерактивные игры для познавательного развития старших дошкольников

Воспитатель Эпова Т.В.



Интерактивность

inter – между

active от *act* – действовать, действие

Интерактивность означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, с компьютером) или кем-либо (человеком). Следовательно, интерактивное обучение – это обучение, построенное на взаимодействии обучающегося с учебным окружением, учебной средой, которая служит областью осваиваемого опыта.

Основные задачи интерактивных игр

- Развитие детской инициативы, самостоятельности, познавательной мотивации;
- Формирование умения учиться и самостоятельно добывать информацию;
- Интегрированное содержание работы с детьми;
- Партнерские взаимоотношения детей и взрослых;
- Активное вовлечение ребенка в социум и др.

Преимущества интерактивных игр

- решают информационную задачу, поскольку обеспечивают детей необходимой информацией, без которой невозможно реализовать совместную деятельность;
- развивают общие учебные умения и навыки (анализ, синтез, постановка целей и пр., то есть обеспечивают решение обучающих задач;
- обеспечивают воспитательную задачу, поскольку приучают работать в команде, прислушиваться к чужому мнению;
- релаксация, снятие нервной нагрузки, переключение внимания, смена форм деятельности и т. д.

К интерактивным методам относятся:

- метод проектов;
- групповые обсуждения – групповые дискуссии
- мозговой штурм
- ролевые игры
- баскет-метод
- кластер
- квест-игры
- Лего-конструирование
- тренинги
- получение знаний с использованием компьютерных технологий;
- анализ практических ситуаций

Результаты интерактивных игр

- ✓ активизируется индивидуальная интеллектуальная активность каждого дошкольника;
- ✓ повышается интерес и желание участвовать в работе;
- ✓ умение высказать свое мнение и отстаивать его;
- ✓ развиваются межличностные отношения, дети учатся преодолевать коммуникативные барьеры в общении (скованность, неуверенность, создается ситуация успеха);
- ✓ формируются условия для самообразования, саморазвития личности каждого ребенка.

«Кластер»

Кластер в переводе с английского языка (cluster) означает гроздь, кисть. Кластер – это метод, помогающий свободно и открыто думать по поводу какой-либо темы. Это нелинейная форма мышления. Разбивка на кластеры очень проста.

1. Написать ключевое слово или предложение в центре листа.
2. Начинать записывать слова и предложения, которые приходят на ум в связи с этой темой.
3. По мере того, как приходят идеи, начинать устанавливать связи.
4. Выписать столько идей, сколько придет на ум, в отведенное для этого время.

Разбивка на кластеры – гибкая структура, она может осуществляться как в группе, так и индивидуально, в зависимости от цели занятия.

«Кластер»

санки

подарки

лыжи

елка

ЗИМА

праздник

снеговик

Новый год

Дед Мороз

каток

На доске вывешивается картинка с изображением ключевого слова и предлагается детям назвать слова, относящиеся к данному слову. Этот метод можно использовать как в группе, также индивидуально с каждым ребенком, которому предлагается несколько картинок и найти связь между ними.

Синквейн

в переводе с французского языка – 5 строк.

Синквейн – белый (нерифмованный) стих, помогающий синтезировать информацию.

1 строка: Тема одним словом (обычно существительное)

2 строка: Описание темы в двух словах (два прилагательных)

3 строка: Описание действия в рамках этой темы (три глагола или деепричастия)

4 строка: Отношение к теме, чувства, эмоции (фраза из четырех слов)

5 строка: Повторение сути темы одним словом (синоним темы)

МАМА

Добрая, любимая

Заботится, любит, кормит

Синквейн в ДОУ

- 1 строка: Предмет или явление одним словом.
- 2 строка: Описать какой этот предмет.
- 3 строка: Действия данного предмета.
- 4 строка: Нравится ли данный предмет и как?
- 5 строка: Как можно по другому назвать этот предмет?

Баскет-метод

баскет- ([корзина](#)) метод обучения на основе имитации ситуаций.

Баскет-метод позволяет оценить способность ребёнка к работе с информацией и умению принимать решения на основании имеющейся информации.

Баскет-метод оценивает и развивает способность к анализу, систематизации и отбору наиболее важных факторов и их классификации с учетом важности и срочности, к формулированию путей решения разных проблем.

Анализ практических ситуаций

метод обучения навыкам принятия решений; его целью является научить детей анализировать информацию, выявлять ключевые проблемы, создавать альтернативные пути решения, оценивать их, выбирать оптимальное решение и формировать программы действий.

Интерактивная игра по русской народной сказке «Теремок»



Метод создания проблемных ситуаций

Воспитатель подводит детей к противоречию и предлагает им самим найти способ его разрешения; сталкивает противоречия практической деятельности; излагает различные точки зрения на один и тот же вопрос; предлагает рассмотреть явление с различных позиций; побуждает делать сравнения, обобщения, выводы из ситуации, сопоставлять факты; ставит конкретные вопросы (на обобщение, обоснование, конкретизацию, логику рассуждения); определяет проблемные теоретические и практические задания (например: исследовательские); ставит проблемные задачи (например: с недостаточными или избыточными исходными данными, с неопределенностью в постановке вопроса, с противоречивыми данными, с заведомо допущенными ошибками, с ограниченным временем решения, на преодоление «психологической инерции» и др.).

Интерактивная доска

- Интерактивная доска значительно расширяет возможности предъявления информации, позволяет усилить мотивацию ребенка.
- Способы применения интерактивной доски в совместной деятельности педагога с детьми в детском саду могут ограничиваться только фантазией.
- С помощью интерактивной доски обучение детей дошкольного возраста становится более привлекательным и захватывающим.



Интерактивный стол

Сенсорный интерактивный развивающий стол помогает привлечь внимание и интерес ребенка к процессу обучения, развивает моторику, знакомит ребенка с компьютерными технологиями



Проекторы

Использование проектора позволяет более полно использовать возможности компьютера. Изображение на экране проектора выгодно отличается от традиционных форм наглядности: оно крупное, яркое и может восприниматься большим количеством л

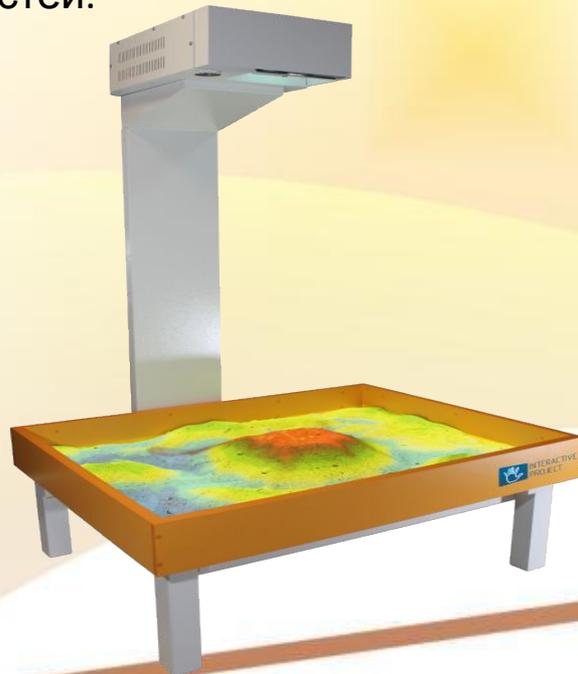


Интерактивный пол



Интерактивная песочница

это бокс с песком, оборудованный компьютером, особыми сенсорами, проектором, с разработанным программным обеспечением. Сенсор для определения глубины, подключенный к компьютеру, замеряет расстояние до песка, специальная программа обрабатывает полученные от сенсора данные и подает проектору команды, каким цветом подсвечивать конкретный участок песочницы. На песок проецируются настоящие текстуры водных объектов, гор и других поверхностей.



Конструкторы LEGO. Робототехника.

Освоение навыков робото–конструирования дошкольников происходит в несколько этапов:

1. знакомство с конструктором и инструкциями по сборке, изучение технологии соединения деталей.
2. На втором этапе учимся собирать простые конструкции по образцу.
3. Сборка сложных моделей и подключение их к моторчикам.



Квест - игры.

Квест (англ. *quest*), или приключенческая игра (англ. *adventure game*)

Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

- Квест дает возможность в качестве загадок включать деятельностные, проектные задания, что позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания.
- Квест, как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

Квест-игра «Архитекторы детских площадок»



- Роль воспитателя в **интерактивной игре** практически сводится к направлению деятельности детей на достижение поставленных целей и к разработке плана занятия.
- Главное в организации **интерактивной игры с дошкольниками** — создание условий для обретения значимого для них опыта социального поведения. Под интерактивной игрой мы понимаем не просто взаимодействие дошкольников друг с другом и педагогом, а совместно организованную познавательную деятельность социальной направленности. В такой игре дети не только узнают новое, но и учатся понимать себя и других, приобретают собственный опыт.