

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребёнка – детский сад № 53 «Топтыжка»
города Рубцовска Алтайского края

658204, г. Рубцовск, ул. Алтайская, 33
телефон: 7-59-65, 7-59-66, e-mail:
detsad-53-2011@mail.ru

Сборник интерактивных игр



Составитель Есауленко Е.П.,
воспитатель первой
квалификационной категории

город Рубцовск

Игра «Что лишнее?»

Цель: формирование навыка классификации объектов по ключевым признакам, зрительного анализа и обобщения.

Задачи:

- развивать мышление, умение классифицировать, сравнивать, обобщать;
- расширение кругозора и представлений об окружающем мире;
- развитие познавательного интереса;
- совершенствование зрительного восприятия;
- обогащение индивидуального словаря;
- развивать монологическую и диалогическую речь;
- развитие памяти, интеллекта, умения образно и логически мыслить.

Задание:

Внимательно посмотри на картинки. Ответь, что изображено на них. Найди лишний предмет и объясни свой выбор.

Пояснение: Предлагается группа из 4-х картинок. Три из них относятся к одной группе предметов, четвертый - к другой группе. Обучающиеся должны назвать «лишнюю» картинку и объяснить свой выбор. Для подтверждения выбора нужно нажать на «галочку» в правом верхнем углу нужной карточки.

Ссылка на игру: <https://learningapps.org/watch?v=p8ty94p9j24>

Игра «Зимующие и перелётные птицы»

Цель: Систематизация знаний о зимующих и перелётных птицах.

Задачи:

- развивать мышление, умение классифицировать, сравнивать, обобщать;
- расширение кругозора и представлений об окружающем мире;
- развитие познавательного интереса;
- совершенствование зрительного восприятия;
- обогащение индивидуального словаря;
- развивать монологическую и диалогическую речь;
- развитие памяти, интеллекта, умения образно и логически мыслить.

Задание:

Назови птицу. Вспомни зимующая она или перелётная. Распредели птиц по месту зимовки. Чтобы проверить правильность выполнения, нажми на значок в правом нижнем углу.

Пояснение: Игровое полотно разделено на 2 поля. В центре экрана будут появляться друг за другом карточки с птицами. Обучающийся должен назвать птицу, классифицировать её как зимующую или перелётную и переместить карточку в нужное поле: зимующих птиц – в левое поле, перелётных – в правое. На карточках имеется значок информации (в правом верхнем углу карточки), при наведении на который воспроизводится название птицы. Чтобы проверить правильность выполнения, нужно нажать на значок в правом нижнем углу.

Ссылка на игру: <https://learningapps.org/watch?v=pr049audn24>

Игра «Чей домик?»

Цель: Закрепление представлений о местах обитания животных.

Задачи:

- расширение кругозора и представлений об окружающем мире;
- развитие познавательного интереса;
- совершенствование зрительного восприятия;
- обогащение индивидуального словаря;
- развивать монологическую и диалогическую речь;
- закрепление названий животных и мест их обитания;
- развитие памяти, интеллекта, умения образно и логически мыслить.

Задание:

Назови, кто изображён на картинках. Рассели животных по их домикам.

Пояснение: На игровом полотне расположены карточки с животными и их домиками. Обучающиеся должны назвать животное, найти и назвать его домик. Затем карточку животного нужно соединить с карточкой его домика. Если соединили правильно, эти карточки исчезнут. Если соединили не правильно, карточки выделятся красным цветом. Игра продолжается пока все карточки не исчезнут.

Ссылка на игру: <https://learningapps.org/watch?v=puq7y2xft24>

Игра «Гномик и великанище»

Цель: Формирование навыков словообразования и словоизменения, развитие связной речи.

Задачи:

- закрепить навык образования уменьшительно-ласкательных и увеличительно-усиливающих форм слов;
- развитие познавательного интереса;
- совершенствование зрительного восприятия;
- обогащение индивидуального словаря;
- развивать монологическую и диалогическую речь;
- развитие памяти, интеллекта, умения образно и логически мыслить.

Задание:

Перед тобой гном и великан. Они перепутали свои вещи. Назови появившийся предмет и подумай, чья это вещь? Распредели предметы по смыслу. Для того, чтобы проверить, правильность выполнения задания, нажми значок в правом нижнем углу.

Пояснение: Игровое полотно разделено на 2 поля: Слева гном, справа великан. В центре полотна будут появляться предметы. Нужно определить размер предмета (маленький или большой), образовать уменьшительно-ласкательную или увеличительно-усиливающую форму слова и переместить в соответствующее поле. Например: вам выпала карточка с изображением дома, нужно определить большой он или маленький. Если большой – образуем увеличительно-усиливающую форму слова «домище», если маленький – уменьшительно-ласкательную форму слова «домик».

В конце упражнения обучающийся должен определить, как называется эта группа предметов.

Ссылка на игру: <https://learningapps.org/watch?v=pmj0rr20j24>

Игра «Составь рассказ»

Цель: Формирование навыков составлять связный рассказ по серии картинок.

Задачи:

- развитие познавательного интереса;
- совершенствование зрительного восприятия;
- обогащение индивидуального словаря;
- развитие монологической и диалогической речи;
- развитие памяти, интеллекта, умения образно и логически мыслить;
- закрепление умения выстраивать логические цепочки;
- закрепление умения строить предложения по картинке, объединяя их целостно;
- закрепление навыка правильного подбора слов.

Задание:

Посмотри внимательно на картинки. Расположи их в правильном хронологическом порядке. Составь рассказ по серии картинок.

Пояснение: На игровом полотне в произвольном порядке расположены картинки. Нужно расположить их в хронологическом порядке на временной линии (в порядке от 1 до 4) и составить рассказ по серии картинок.

Ссылка на игру: <https://learningapps.org/watch?v=pjb3skob324>