

Интерактивная игра по сказке «Теремок».

Для развития познавательного интереса детей можно использовать различные приёмы и методы. Современным и интересным для дошкольника будет метод интерактивной игры. Создавая данную игру для детей второй младшей группы по сказке «Теремок», я предполагала решить разные задачи: развитие внимания, памяти, мышления, математического развития.

Использовать дидактическую игру «Теремок» можно в непосредственно организованной образовательной деятельности с детьми младшего дошкольного возраста, так и индивидуально педагогами и родителями.

Целевая аудитория: 3-5 лет.

Место использования: непосредственно образовательная и индивидуальная деятельность.

Цель: Поддерживать интерес детей к русским народным сказкам. Закрепить умение различать сказочных героев, развивать связную речь детей, упражнять в употреблении порядковых числительных. Развивать любознательность, воспитывать любовь к животным.

Задачи: развитие внимания, памяти, мышления, математического развития.

Практическая значимость: Презентация может использоваться педагогами на занятиях по формированию элементарных математических представлений, при организации совместной игровой деятельности, а также неравнодушными родителями.

Все слайды листаются с помощью компьютерной мышки или при помощи управляющих кнопок.

- Слайд №1. Титульный лист.
- Слайд №2. Оглавление.
- Слайд №3. Игра «Кто где живёт?»
- Слайды №4-8. Игра «Загадки о животных»
- Слайд №9. Динамическая разминка
- Слайд №10. Игра «Кто первый увидел теремок?»
- Слайд №11. Игра «Кто сломал теремок?»
- Слайд №12. Игра «Построй теремок»
- Слайд №13. Игра «Сосчитай животных»
- Слайд №3. При верном ответе фон за фигуркой меняет цвет на зелёный. При неверном ответе фигуры покачиваются.
- Слайды № 4-8. При верном ответе, фигурки увеличиваются, маркер не меняет цвет. При неверном ответе фигурки животных покачиваются, маркер становится красный.
- Слайд №9. Запускаются по клику мышки.

- Слайды №10-11. При правильном ответе маркер меняет цвет на зелёный, фигурка увеличивается. При неверном ответе маркер меняет цвет на красный, фигурка качается.

- Слайд №12. Тренажёр. При нажатии на геометрическую фигуру, происходит её перемещение в часть «теремка» похожую по форме.

- Слайд №13. При правильном ответе маркер изменяет цвет на зелёный. При неверном на красный. Животные неподвижны.

Презентация настроена таким образом для того, чтобы можно было подробнее остановиться на каждом сюжете.