

*Если сегодня будем учить так, как учили  
вчера,  
мы украдем у наших детей завтра.  
Джон Дьюи / американский педагог/*

# «ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ ИГРЫ - ПРЕЗЕНТАЦИИ В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ»

**Подготовила:**

**Воспитатель: Шутова И.А.**

**МАДОУ-детский сад № 195**



---

Актуальностью, является то, что мир, в котором развивается современный ребёнок, отличается от мира, в котором выросли его родители. Согласно новым требованиям ФГОС ДО внедрение инновационных технологий призвано, прежде всего, улучшить качество обучения, повысить мотивацию детей к получению усвоения новых знаний.



## **Цель:**

Внедрение информационных технологий в организованную образовательную деятельность в ДОУ, через создание интерактивных игр, мультимедийных презентаций.

## **Задачи:**

- Знакомство с основными направлениями интерактивных технологий в системе обучения детей;
- Показ информации на экране в игровой форме, что вызывает у детей огромный интерес, так как это отвечает основному виду деятельности дошкольника – игре;
- Развивать у детей: внимание, память, словесно-логическое мышление и речь, зрительное и слуховое восприятие;
- Способствовать развитию образного мышления;
- Повышение мотивации детей;



# ПРОГНОЗИРУЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ:

Внедрение ИКТ в образовательном процессе, позволяет создать благоприятные условия для полноценного проживания ребенка дошкольного детства. С применением интерактивных игр ожидаем сформированность знаний, умений и навыков воспитаний во всех образовательных областях. С применением интерактивных игр развивается внимание, память, словесно – логическое мышление, речь, зрительное и слуховое восприятие. Воспитывает интерес к познавательной деятельности т.к. в игре они лучше усваивают поставленными взрослыми цели и задачи образовательного процесса.

# Интерактивные игры - презентации по всем образовательным областям

Формирование  
элементарных  
математических  
представлений  
(ФЭМП)  
«Счет до 5»

Развитие речи  
«Найди героев  
сказки»

Формирование  
целостной картины  
мира (ФЦКМ)  
«Узнай, чей домик»

Художественно –  
эстетическое  
развитие  
«Помоги, Крошу  
найти цвета»



# ФОРМИРОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ (ФЭМП)

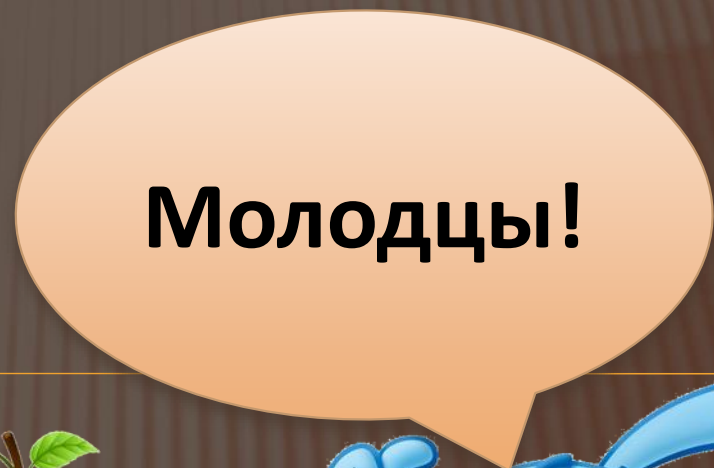
## ИГРА: СЧЕТ ДО 5

Цель: Формировать умение считать до 5; Развивать  
внимание, память



**СОСЧИТАЙ СКОЛЬКО ЯБЛОКО НУЖНО ПОЛОЖИТЬ  
В БАНКУ?**

**5**



# ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛОСТНОЙ КАРТИНЫ МИРА (ФЦКМ)

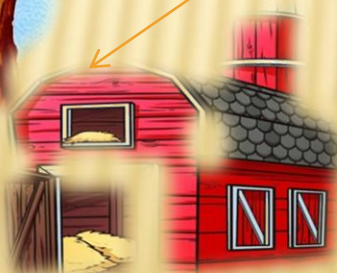
Цель: Формировать знания детей о домашних и диких животных; Развивать умение детей ухаживать за домашними животными; Воспитывать заботливое отношение к природе.

## Игра «Узнай, чей домик?»





Ребята, Крош запутался, помогите  
найти домик для животных?





# Развитие речи



## ИГРА «НАЙДИ ГЕРОЕВ СКАЗКИ»

Цель: Закрепление знания сказок и сказочных персонажей. Развитие речи, памяти, внимания, мышления.



Добро пожаловать!  
Посмотрите сколько много животных. Найди тех героев сказки, которые живут в теремке?



# ХУДОЖЕСТВЕННО – ЭСТЕТИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ

## Игра «Найди цвета»

**Цель:** Формировать умение различать цвета.

Группировать предметы по цвету.

**Задание:**

Дети выбирают из предложенных цветных карточек цвета, которые есть на петушке.



Ребята!

Помогите Крошу, определить цвет красок, с помощью которых нарисованы картинки.

Найдите правильный ответ, и щёлкните по нужным краскам. Если выбор был верным, то перейдёте к следующему заданию

