**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад общеразвивающего вида № 131**

**Публикация**

**Интерактивная дидактическая игра «Паровозик Знайка»**

**Исполнители: Чайан О.Г., Прилепина М.С.**

**Кемерово, 2024**

**Содержание**

1. **Понятие «интерактивная дидактическая игра».**
2. **Знакомство интерактивной дидактической игрой «Паровозик Знайка».**
3. **Возможности и перспективы интерактивной дидактической игры «Паровозик Знайка».**

**Список используемой литературы.**

**Приложение.**

**1. Понятие «интерактивная дидактическая игра» и её возможности.**

Понятие интерактивная дидактическая игра, подразумевает 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, обогащают свой интеллект,

нравственные и эстетические стороны личности, развивают свою мотивацию и познавательная деятельность.

С помощью дидактических игр дети учатся сравнивать и группировать

предметы, как по внешним признакам, так и по их назначению, решать

задачи. У детей воспитывается сосредоточенность, внимание, настойчивость,

развиваются познавательные способности, которые необходимы для

успешного освоения образовательной программы.Благодаря интерактивности, гибкости, возможности интеграции

различных типов информации, интерактивные дидактические игры

позволяют детям получить возможность ориентироваться в информационных

потоках окружающего мира, овладевать простыми способами работы с

информацией. Игры с использованием средств ИКТ позволяют применять

множество визуальных эффектов, что способствует более эффективному

усвоению знаний детьми.

Таким образом, данная игра может быть самостоятельной

деятельностью ребёнка, так и коллективной либо при участии педагога.

Дети могут увидеть и отобрать различные варианты решение

поставленной задачи и мгновенно получить результат работы.

**2. Знакомство интерактивной дидактической игрой «Паровозик Знайка».**

Итак, давайте знакомится!

«Паровозик Знайка – это интерактивная дидактическая игра», назначение которой учить детей, играя: самостоятельно, совместно с педагогом или друзьями.

Цель: развитие математических способностей детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

- развитие представления о составе чисел;

- закрепление умения соотносить число с цифрой;

- учить раскладывать число на два меньших;

- побуждать находить разные варианты при составлении числа из двух меньших;

- развивать внимание, память, зрительное восприятие, мышление;

- развитие мелкой моторики рук;

- знакомство с основными геометрическими фигурами;

- развитие коммуникативных способностей детей;

- воспитание интереса к математическим играм.

Ход игры:

Педагог предлагает детям отправиться в путешествие на математическом поезде. Игра состоит из плоскостных изображений паровозика с семи вагончикоми-модулями, которые в себе содержат те или иные математические задания на изучение и повторение счёта, геометрических фигур, цвета, размера, времён года, частей суток, дней недели, побуждают найти выход из лабиринта, расположить предметы в нужном направлении и порядке, сравнить, найти лишний или недостающий элемент, раскрасить его или выделить, поднять, спустить и так далее.

И таким образом, переходя от вагончика к вагончику, дети выполняют те или иные задания, перелистывая страницы, которые закреплены на металлические кольца-держатели, модуль за модулем дети приобретаю и закрепляю полученные знания, участвуя в увлекательной игре – интересно, весело, полезно!

Вкратце о самих модулях:

1-ый модуль – «Дни недели».

2-ой модуль – «Счёт».

3-ий модуль – «Геометрические фигуры».

4-ий модуль – «Цвет».

5-ый модуль – «Линии».

6-ой модуль – «Время».

7-ой модуль – «Пространство».

Каждый из модулей имеет 7 вагончиков, представляющих собой ламинированную страницу формата А4, на которой написано или нарисовано задание, которое предлагается выполнить. Кроме того на каждом из них прикреплены липучками те или иные предметы или персонажи, которые ребёнок может снимать или крепить, где ему будет угодно или продиктовано логикой выполнения математической задачи. И, конечно же, защищённая ламинацией страница, позволяет наносить на неё неограниченное количество раз надпись, рисунок, знак, что расширяет возможности данной игры и делая её более интересной.

**3. Возможности и перспективы интерактивной дидактической игры «Паровозик Знайка».**

Говоря о многофункциональности данной интерактивной дидактической игры, её можно советовать и с целью получения и закрепления математических знаний, умений и навыков, с целью развития коммуникативных и творческих способностей детей, так и просто как приятное развлечение, которое скрасит времяпровождение ребятишек в детском саду.

Поскольку модули игры надежно скреплены и защищены ламинирующей плёнкой, игра является антивандальной, что позволяет без страха и риска отдавать её в самостоятельное пользование детям. В сложенном виде игра имеет вполне скромный размер – А4, который дети сколько угодно могут раскладывать, складывать её страницы, перелистывать страницы, откреплять различные элементы на липучках, перемещать их по своему усмотрению и желанию. Рисование на страницах только приветствуются, главное иметь при себе фломастеры или водорастворимые маркеры и губку, салфетку, чтобы иметь возможность что-то поправить. Можно ввести в игровое действие любые имеющиеся в группе разрезные картинки по своему усмотрению. Возможно, фантазия детей или педагогов натолкнёт еще на какие-либо идеи, эксперименты, использование плоскостных магнитов, например, как было у нас самих!

Что же касается обозначенного возраста детей, кому адресована данная игра, то это лишь условность. Ведь нет смысла утверждать, что те же задания на изучение и повторение счёта до 10 или пространственно-временных характеристик предпочтительны лишь для детей старшего или подготовительного возраста. К примеру, есть дети более раннего возраста, которые демонстрируют опережение в своём развитии, и мы не можем отказать им в возможности использовать их преимущество идти вперёд. Такая игра будет под стать и им. При желании вообще задания модулей могут как упрощаться, так и усложняться, добавляться, заменяться другими компонентами – это очень мобильная по своей сути игра.

Ну и вообще, условно говоря, «география» этой игры неограниченная, ведь в её можно использовать и сидя за столом, и лёжа на ковре, сидя на стуле, расположив на коленях у себя и своих друзей. А можно даже взять её с собой домой на выходные, попросив у воспитателя разрешение, и тогда можно поиграть в неё с мамой и папой, бабушкой и дедушкой, братом и сестрой или просто самому в уютной домашней обстановке. Не игра – а мечта!

И недаром об игре В.В. Сухомлинский говорил так: «Игра – это огромное светлое окно, через которое вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». Учитесь, играя!

**Список используемой литературы.**

1. Концепция-2020: развитие образования. Независимое педагогическое

издание "Учительская газета". Источник: http://www.ug.ru/archive/25192

2. Кащук Ю.О. Вопросы использования ИКТ в развитии и обучении детей

дошкольного возраста // Психология, социология и педагогика. 2020. № 1.

Источник: http://psychology.snauka.ru/2016/01/6214

3. Форум «Педагоги России» http://www.school-detsad.ru/14

4. Панова Е.Н. Дидактические игры и занятия в ДОУ. – ИП Лакоценина,

5. Юминова К.В., Лотова Г.П. Интерактивная компьютерная игра, как

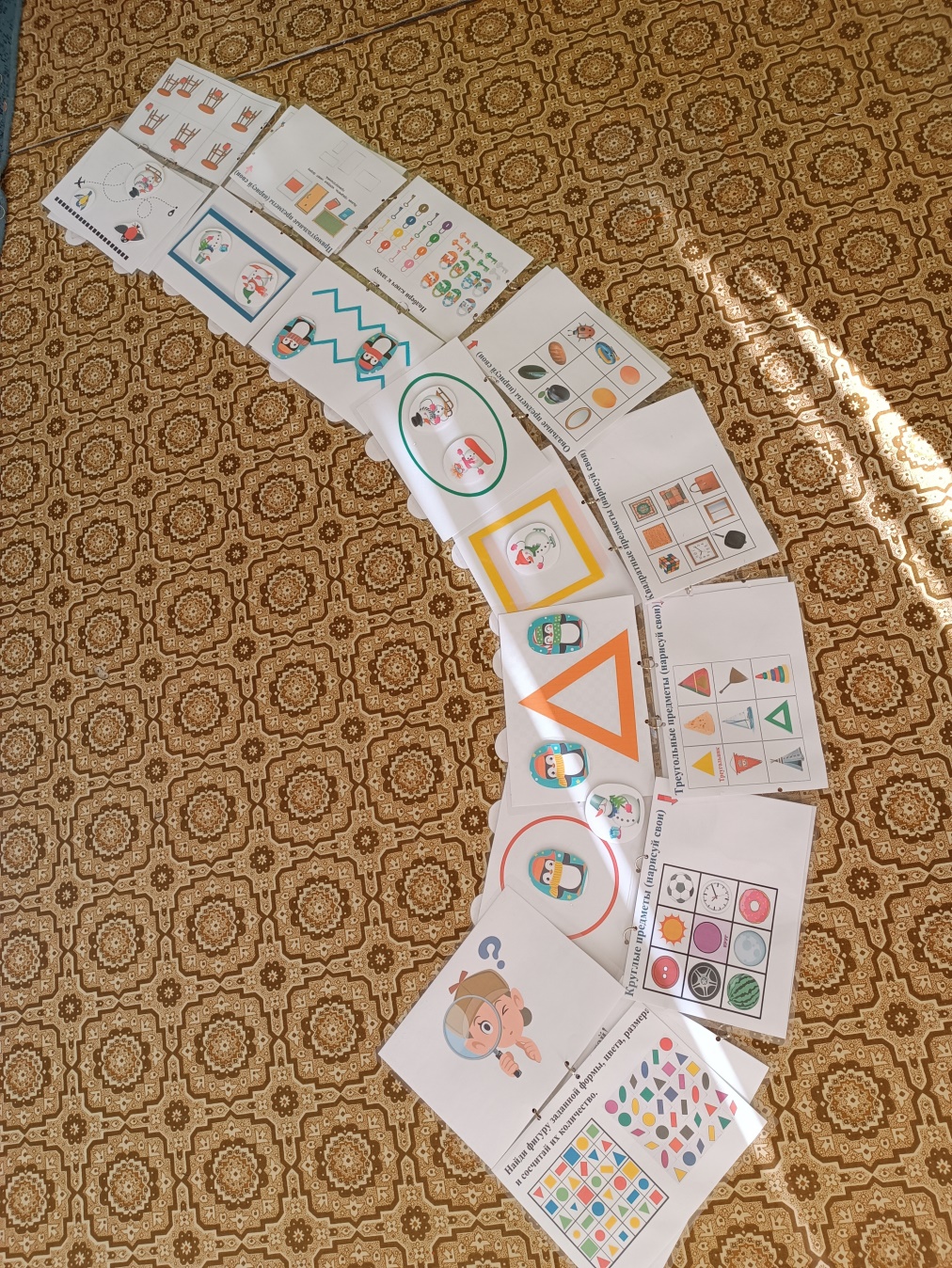
средство развития познавательных действий дошкольников. Источник:

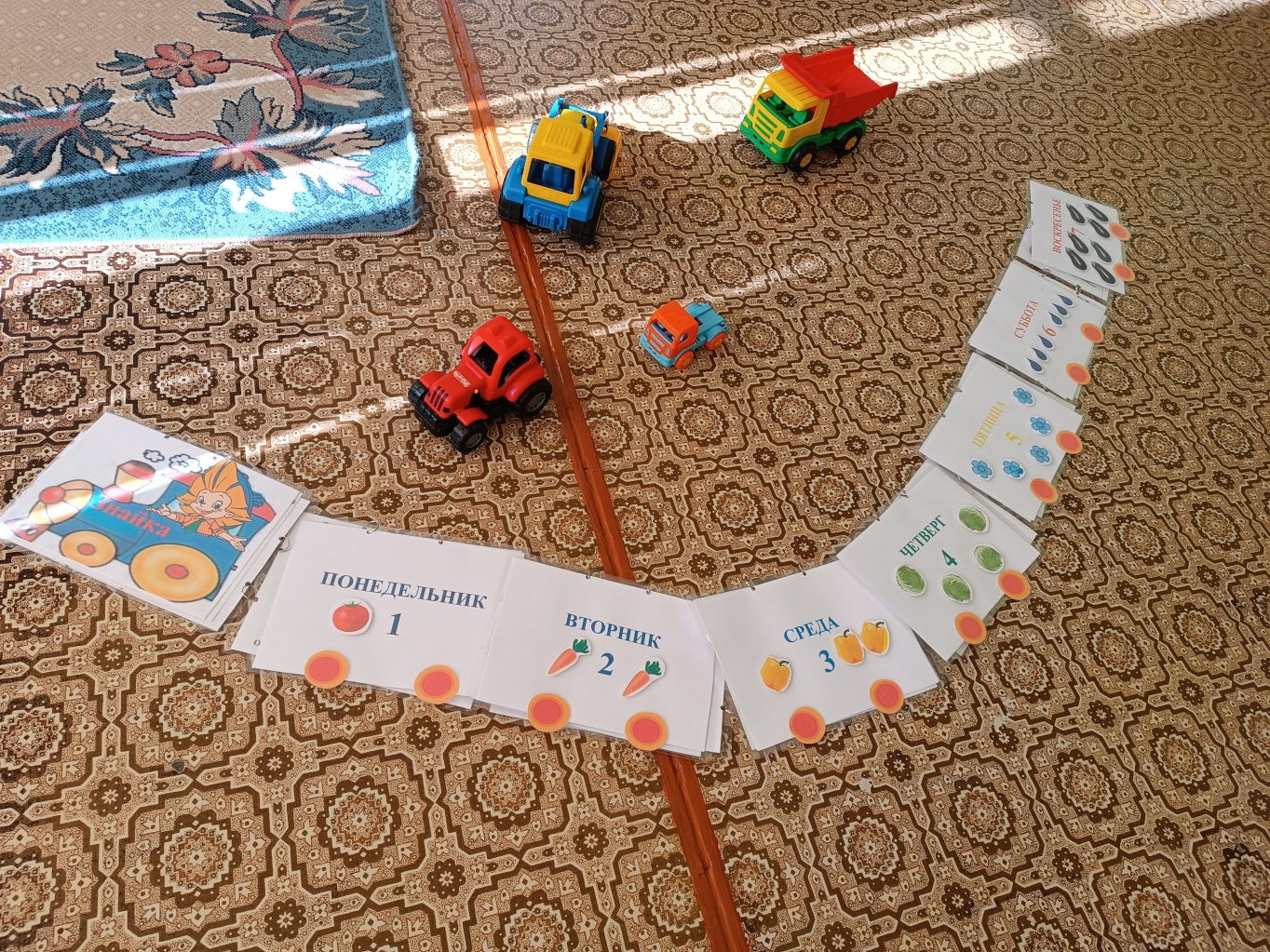
https://doshvozrast.ru/igra/igra04.htm

**Приложение.**

****

****

****

****