

РОДНОЕ СЛОВО В ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ



Выполнила:

Воспитатель МБДОУ №84
Першина Татьяна Николаевна

Курск 2021

ИГРА «ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ»

Цель: создание позитивной психологической атмосферы сотрудничества, развитие внимания, словесно-логического мышления на основе закрепления знаний литературных произведений писателей родного края .

Содержание игры:

на слайде размещены четыре рисунка по содержанию произведений курских авторов

для детей - необходимо определить какой из них лишн и почему (ребенок проговаривает ответ полным предложением, затем наводит на картинку курсор мыши и нажимает левую клавишу мыши, если ответ верный – звучат аплодисменты, в противном случае – картинка исчезает)



ИГРА «ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ»



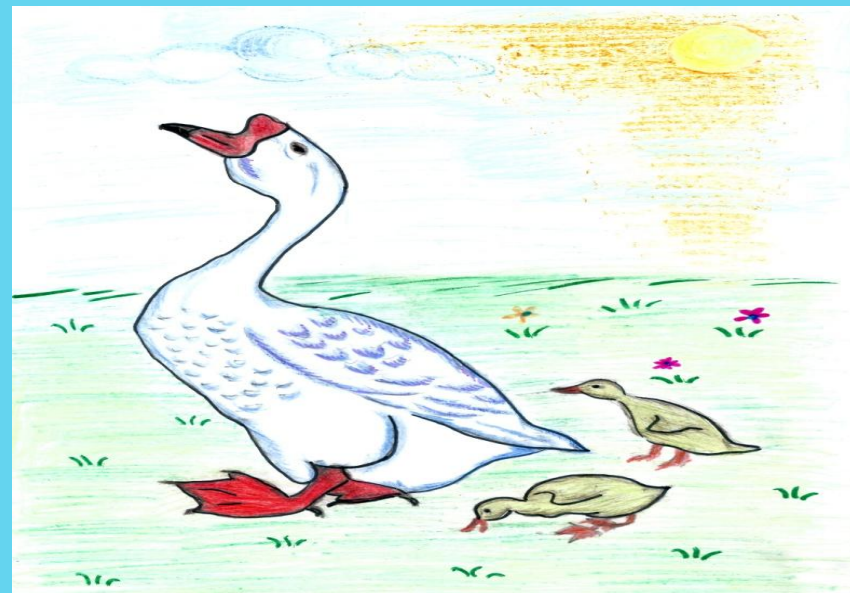
ИГРА « ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ »



ИГРА « ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ »



ИГРА « ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ »

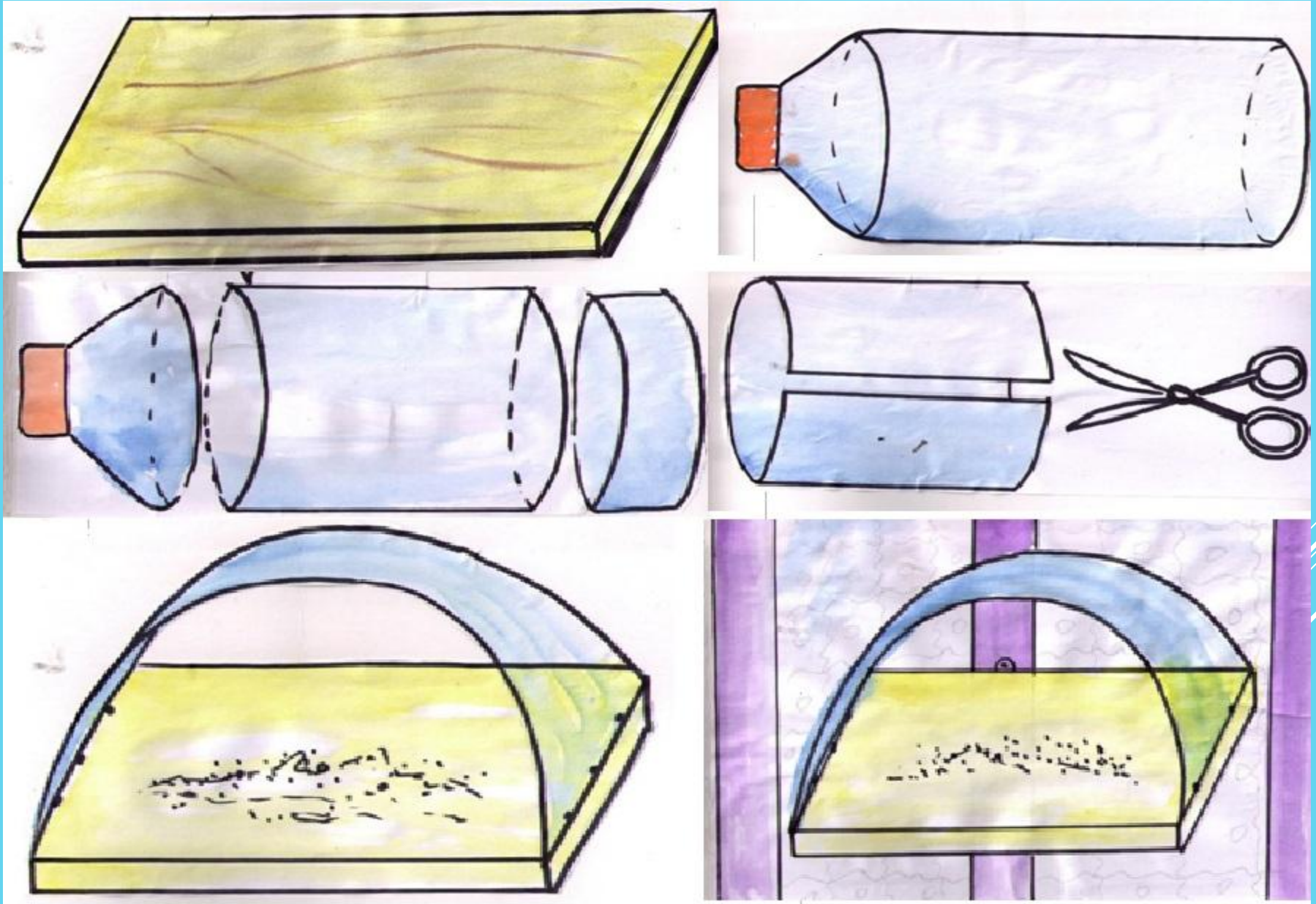


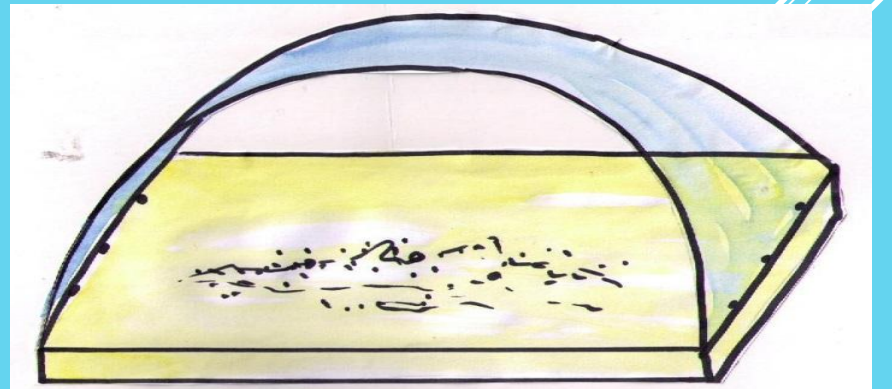
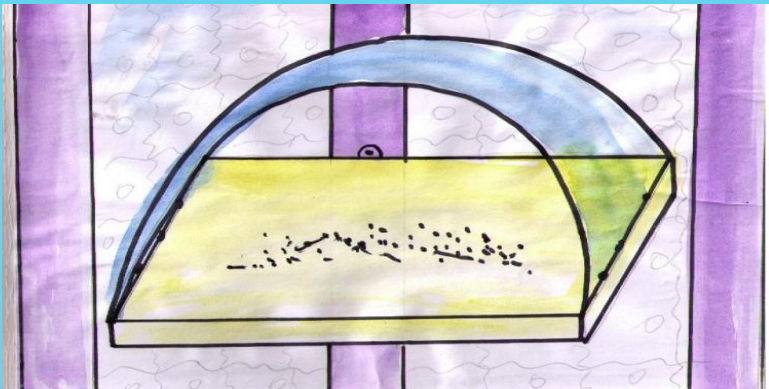
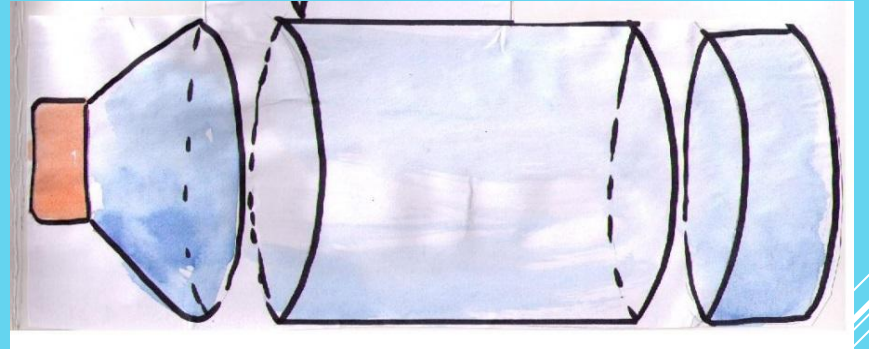
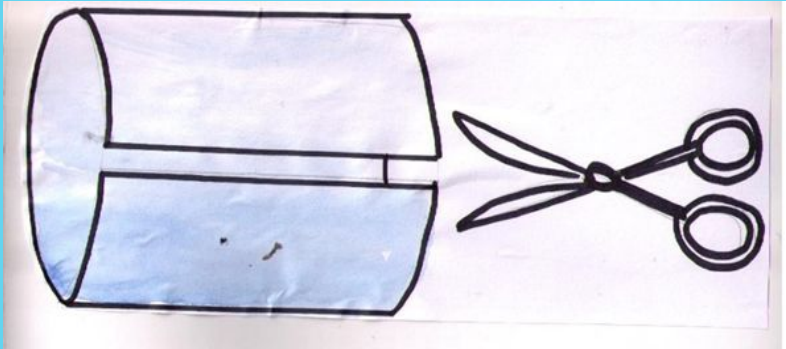
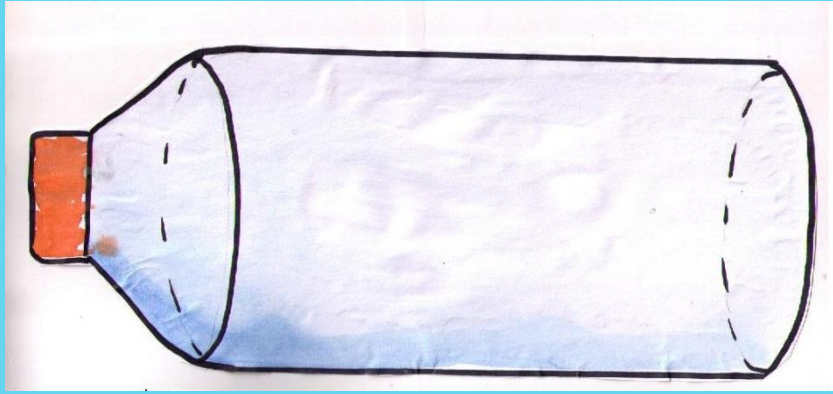
ИГРА « ДЕНЬ –НОЧЬ» («ТАК ИЛИ НЕ ТАК»)

Цель: развитие интереса к творчеству Курских авторов (Е.Носова), внимания, последовательности рассуждения, навыков речевого общения - в процессе ознакомления с рассказом...(«Кормушка» (отрывок из произведения Е.Носова «Покормите птиц» , «Бабушкины кулики» – отрывок из произведения Е.Носова « Кулики-сороки»)

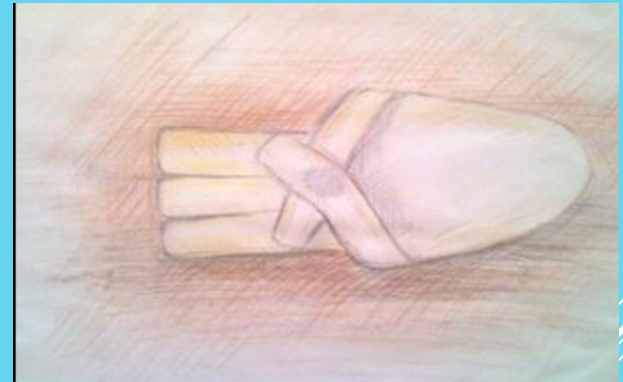
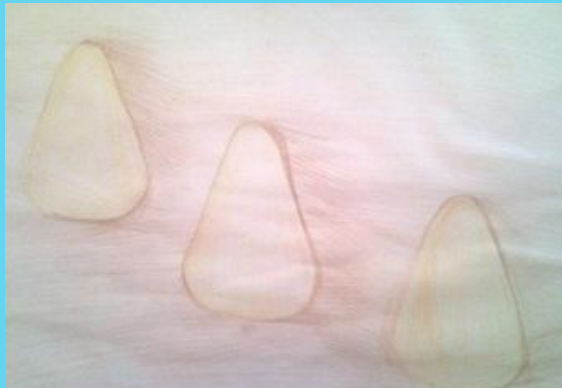
Содержание игры: детям дается установка « День» - необходимо рассмотреть слайд, вспомнить (в ходе беседы) название рассказа, его автора, содержание рассказа (можно перечислить порядок действий, описанных автором-земляком), затем ребенку новая установка « Ночь» (дети закрывают глаза - меняется слайд (либо остается тот же) и снова – «День», рассматривается слайд, в процессе беседы озвучиваются изменения и нажатием на левую кнопку компьютерной мыши проверяется правильность ответов (если были изменения , при нажатии – картинки передвигаются на свои места)

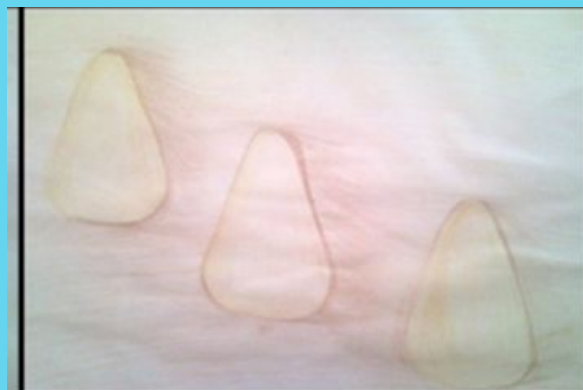
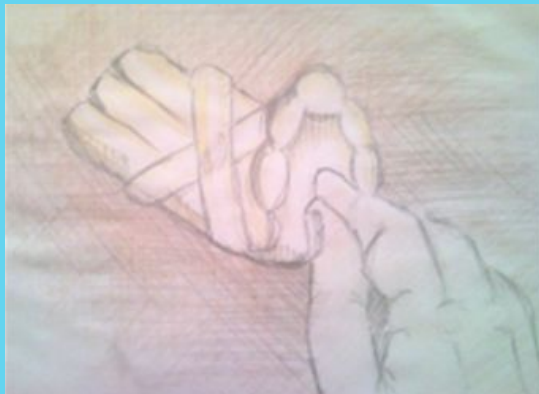
ИГРА « ДЕНЬ-НОЧЬ» (« ТАК ИЛИ НЕ ТАК?)





ИГРА « ДЕНЬ-НОЧЬ» (« ТАК ИЛИ НЕ ТАК? »)

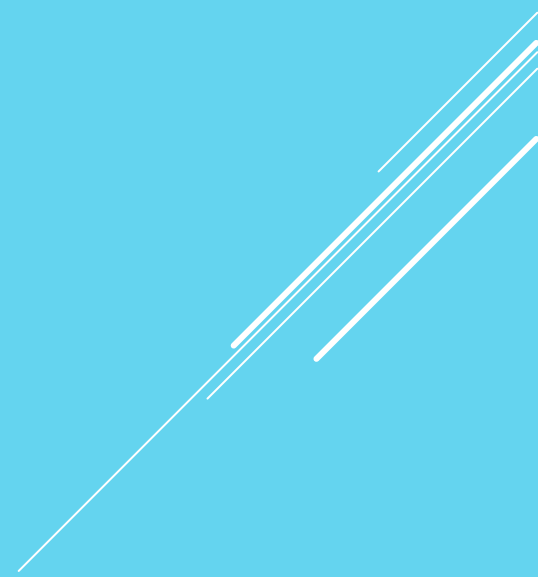
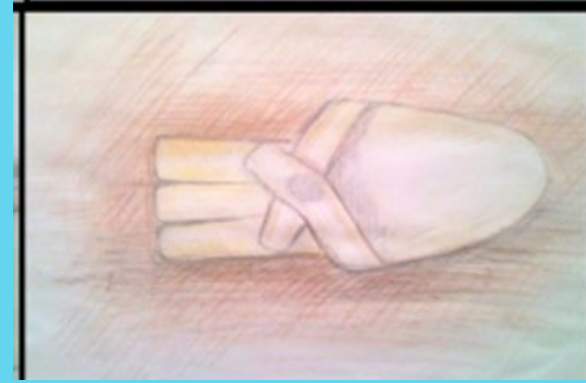
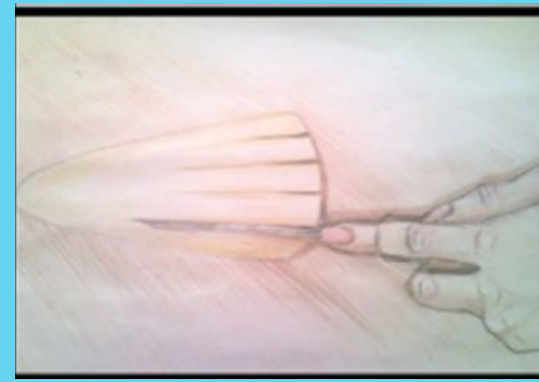




ИГРА « Я НАЧНУ, А ТЫ ПРОДОЛЖИ»

Цель: развитие читательского интереса к творчеству писателей-земляков (Е.Носов, М.Мороз, Н.Гребнев...), внимания, связной, грамматически правильной монологической речи на основе пересказа ранее прочитанных произведений... («Бабушкины кулики» (отрывок из произведения Е.Носова «Кулики-сороки»), М.Мороз «Каждым летом в деревне» («Пожар в лугах»), Н.И.Гребнев «Тимошка прилетел» (Отрывок))

Содержание игры: взрослый (педагог, родитель) начинает пересказ, прочитанного произведения Курского автора ..., выполняя нажатие на левую кнопку компьютерной мыши, в следствие чего на слайде появляется рисунок, соответствующий содержанию данной части текста, далее продолжают пересказ дети, в порядке очереди (ребенок) - взрослый подтверждает правильность (либо наоборот) выводением на слайд следующего по смыслу содержания рисунка (очередным нажатием на левую кнопку компьютерной мыши), который дает подсказку для продолжения правильного изложения текста.



М.МОРОЗ «КАЖДЫМ ЛЕТОМ В ДЕРЕВНЕ» («ПОЖАР В ЛУГАХ») ИГРА «Я НАЧНУ, А ТЫ ПРОДОЛЖИ»



Н.И.ГРЕБНЕВ «ТИМОШКА ПРИЛЕТЕЛ» (ОТРЫВОК) ИГРА «Я НАЧНУ, А ТЫ ПРОДОЛЖИ»



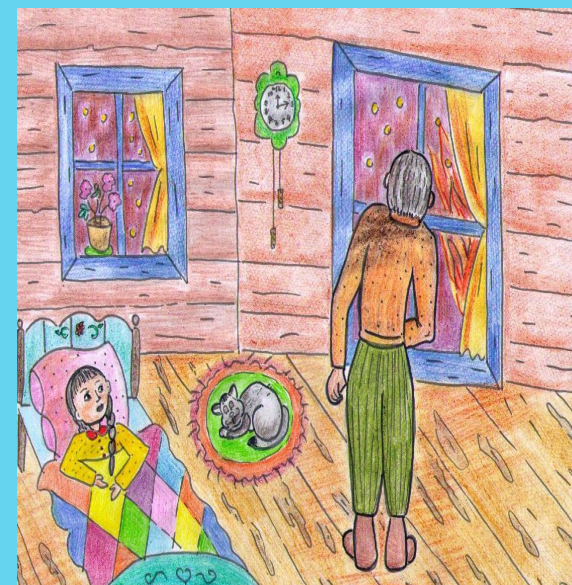
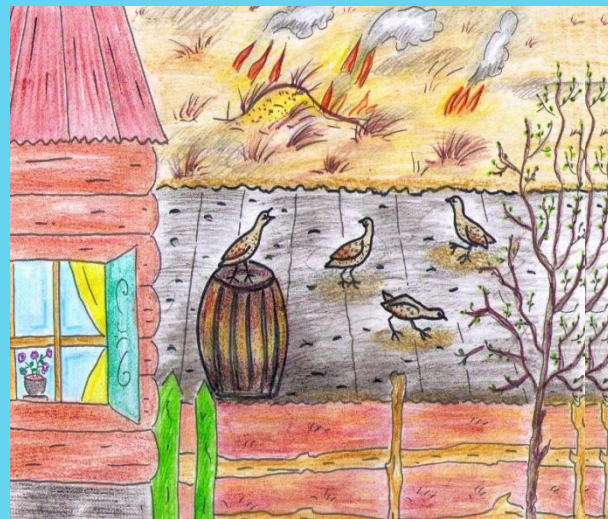
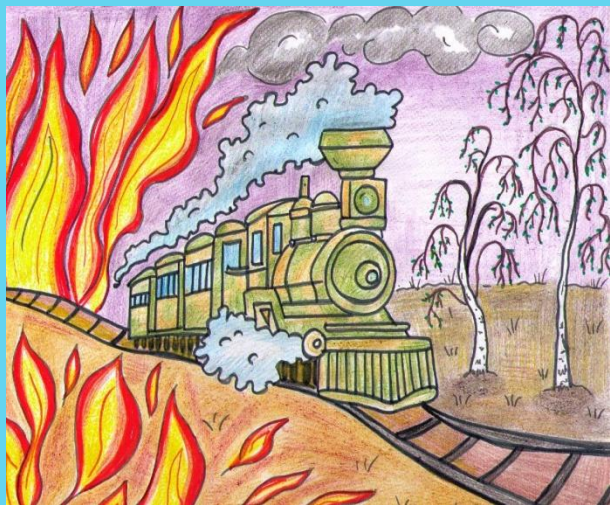
ИГРА «УСТАНОВИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ»

Цель: повышение мотивации к обучению связной, грамматически правильной диалогической речи на основе ранее прочитанных произведений писателей Курского края. развитие внимания, новых форм сотрудничества.

Содержание игры: на слайде представлена серия тематических рисунков по содержанию какого либо произведения автора-земляка с заведомо нарушенной последовательностью, вносится предложение вспомнить название и автора, определить правильность расположения иллюстрационного сопровождения, восстановить нужную логическую последовательность - убедиться в правильном решении вопроса поможет нажатие на левую кнопку компьютерной мыши, в результате которого рисунки займут нужное положение



ИГРА «УСТАНОВИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ»



ИГРА «ДЕНЬ-НОЧЬ» («ТАК ИЛИ НЕ ТАК?»), («УСТАНОВИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ»)



ИГРА «НАЙДИ СВОЙ ДОМИК» М.МАЛЕЦ «ДЕТСКИЙ САД»

Цель: развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха на основе овладения литературным языком родного края (М.Малец « Детский сад»), умений строить доказательства своей точки зрения.

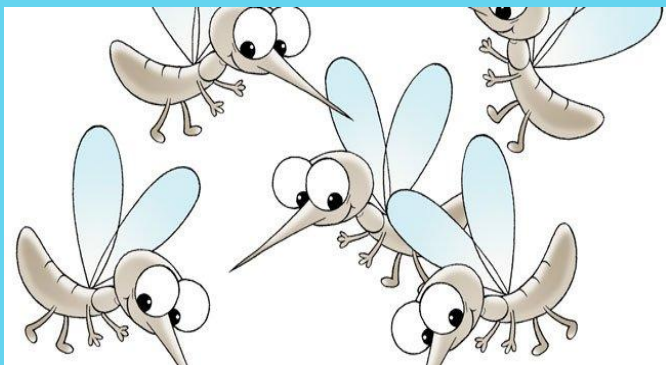
Содержание игры: вносится предложение прослушать стихотворение и постараться запомнить предметы и действия , о которых повествуется в нем , чтобы привлечь и заинтересовать ребенка, процесс чтения сопровождать нажатием на левую кнопку компьютерной мыши, в результате которого на слайде появляются предметы соответствующие теме стихотворения, далее обращается внимание на следующий слайд и ставится задача – найти домик каждой предметной картинки, в случае «бездомной» картинки – объяснить причину

М.МАЛЕЦ «ДЕТСКИЙ САД»

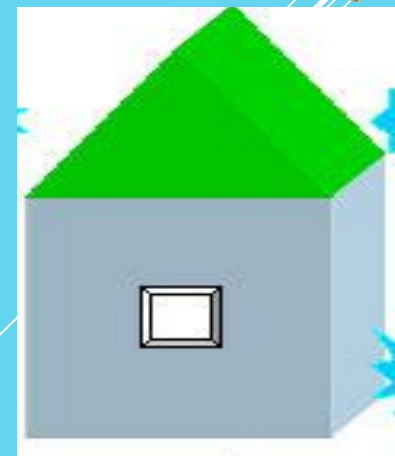


ИГРА «НАЙДИ СВОЙ ДОМИК»

7



17



ИГРА «ПОМОЖЕМ ТАНЮШКЕ УБРАТЬ ИГРУШКИ»

Цель: развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха, речи-рассуждения, отстаивание своей точки зрения, оптимизации процесса автоматизации звуков (ш, р, с...), - на основе овладения литературным языком родного края (М.Малец « Как уехали игрушки от девочки от Танюшки»).

Содержание игры: вносится предложение прослушать стихотворение, постараться запомнить предметы и действия, о которых повествуется в нем, чтобы привлечь и заинтересовать ребенка, процесс чтения сопровождать нажатием на левую кнопку компьютерной мыши, в результате которого на слайде появляются предметы соответствующие теме стихотворения, далее обращается внимание на следующий слайд и ставится задача –

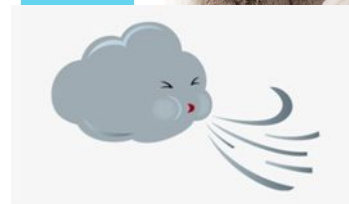
найти короб, в который можно поместить игрушку в названии которой имеется соответствующий звук (ш, р) – ребенок проговаривает слово - нажатием на левую кнопку компьютерной мыши, проверяет свою версию (картинка передвигается в нужный короб), в случае определенных нюансов (оба звука в слове, отсутствие звука и т.д.) озвучивает мнение и доказывает его.



М.В. МАЛЕЦ « КАК УЕХАЛИ ИГРУШКИ ОТ ДЕВЧОНКИ ОТ ТАНЮШКИ»



ИГРА «ПОМОЖЕМ ТАНЮШКЕ УБРАТЬ ИГРУШКИ»



ИГРАЙТЕ С
УДОВОЛЬСТВИЕМ!
СПАСИБО!

