

Интерактивная игра как средство развития самостоятельности и инициативности дошкольника

Создание и использование в образовательной деятельности интерактивной игры «Муха»

Двадцать лет назад, работая над темой аттестации «Тренировка свойств внимания у детей дошкольного возраста», в одном из сборников, увидела игру под названием «Муха». Я стала её использовать для индивидуальной и подгрупповой работы с детьми речевой группы. Игра понравилась тогда простотой изготовления, эффективностью, а главное - «Муха» увлекла детей! Сейчас эта игра в своём классическом варианте хорошо знакома многим дошкольным педагогам.

Привожу её описание.

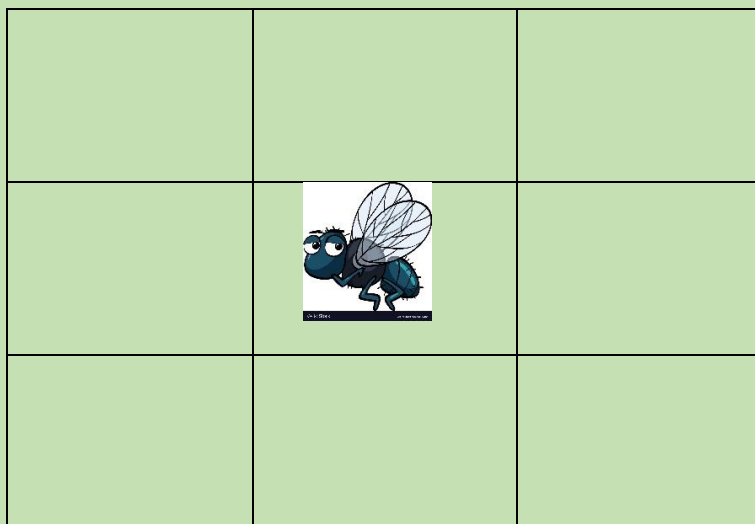
«Муха»

Цель игры: развитие произвольного внимания.

Задачи:

1. Развивать умение концентрироваться на объекте длительное время.
2. Развивать пространственное мышление.
3. Развивать умение ориентироваться на листе бумаги.
4. Формировать и закреплять пространственные соотношения верх — низ, право — лево, развивать межполушарные связи.

Оборудование игры: таблица 3 x 3 квадрата, фигурка мухи для передвижения.



Правила игры:

Детям предлагают таблицу с фигуркой, которую можно поместить в любой квадрат таблицы. Взрослый говорит инструкцию: «Внимательно следите за мухой! Клетка вверх, клетка вправо, две клетки вниз, одна влево». Ребёнок следит глазами или пальчиком (в этом случае, таблицы на столе перед каждым ребёнком) за перемещениями мухи. В конце, дети должны ответить на вопрос: «В какой клетке сейчас находится муха?»

Усложнение правил игры:

1. Возможно использование таблицы большего размера.

2. Ребенок может выполнять инструкцию и следить глазами за движением фигурки. А ставить ее только на конечный квадрат таблицы.
3. Еще один усложненный вариант игры – играть на слух. Ведущий называет 2-3 или больше передвижений. Ребенок запоминает и действует по памяти.

В ходе практической деятельности я постепенно начала видоизменять классическую «Муху», в соответствии с поставленными задачами.

Задачи	Оборудование игры
Развивать восприятие цвета, учить правильно называть цвета основные и составные, ввести в активный словарь сложные прилагательные (светло-голубой, тёмно-зелёный и т.п.)	Поле с квадратами основных/составных цветов 3x3, 4x4
Закрепить название предметов по недельной лексической теме («Фрукты», «Овощи», «Мебель», «Посуда», «Транспорт» и т.д.), активизировать употребление существительных с обобщающим значением.	Поле 3x3, 4x4, 5x5 с квадратами с изображением предметов по лексической теме
Закрепить знания геометрических фигур, согласование числительного с существительным	Поле 4x4. Геометрические фигуры разных цветов и различного количества.
Закрепить и дифференцировать знания детей по теме «Птицы», «Животные», «Сад-огород».	Поле 4x4, 4x5, 5x5. Картинки с предметами двух категорий (например овощи-фрукты, перелётные птицы-зимующие птицы, домашние животные дикие животные).
Закрепить название цифр, букв.	Поле 3x3, 4x4, 5x5 с изображением букв, цифр (или букв и цифр)


Для ребят подготовительной группы придумала ещё один вариант игры -

«Муха-шифровальщица». Муха делает несколько коротких ходов: «Одна клетка вверх, одна вправо, одна вниз. Запишите (выложите) букву, на которой сейчас муха», «Одна клетка влево, одна клетка вниз, одна клетка вправо», «Одна вправо, одна вниз, одна влево».

- Какое слово зашифровала муха?

Дети выкладывают слово из букв кассы/магнитной кассы или записывают печатными буквами.

Привожу пример простой таблицы.

А	М	О
И		Л
К	У	З

В конце учебного года можно использовать поле 5x5, 6x6.

Интерактивная «Муха»

Наконец, когда в нашем ДОУ появились интерактивные панели, появилась и идея создания интерактивного варианта игры. Правила те же, но теперь дети самостоятельно могут играть с «мухой», проверяя свой ответ с помощью касания умной доски пальцем руки.

Хочу представить Вашему вниманию две игры – **Муха «Овощи-фрукты»** и **Муха-шифровальщица**, созданных мною в программе Power Point для детей подготовительной к школе группы.

Три слайда в каждой презентации интерактивны, на четвёртом - таблица, с которой дети могут играть в паре или подгруппой, самостоятельно продумывая маршрут Мухи.

Самый внимательный, правильно проследивший за мухой на всех 3-х интерактивных слайдах, становится ведущим. Он отправляет муху по своему пути и проверяет правильность ответа детей.

Муха-шифровальщица предназначена для читающих детей, и она более сложная, так как ребёнок сначала должен задумать слово из букв, которые есть в таблице, затем провести к каждой букве слова по задуманному маршруту. И проверить правильность

ответов участников. Участники игры выкладывают слово из букв на магнитной доске, находящейся рядом с интерактивной панелью.

В понедельник мы вместе с детьми знакомимся с новой Мухой.

Всю неделю игра находится на рабочем столе интерактивной панели. Дети по собственной инициативе используют её. В основном, один из детей берёт на себя роль ведущего и привлекает одного или двух товарищей.

Наблюдая за активностью моих маленьких Пользователей, я решаю через сколько дней нужно убрать Игру с рабочего стола: через день, два или в конце недели.

Интерактивная развивающая игра - эффективный способ мотивации и индивидуализации обучения, развития самостоятельности и инициативности детей.