

Дидактические игры, созданные в программе «Learningapps»

1. «Простой порядок»

Цель: упражнять детей в счете до 10, в прямо и обратном порядке, от названного числа.

Задачи:

- развивать память, внимание, логическое мышление.
- развивать самостоятельность, дружеское взаимоотношения, желание помочь, интерес к математике.

Ход игры:

На интерактивной доске появляется поле, где все цифры в разброс, ребенку с помощью стилуса необходимо вернуть цифры в свои домики с учетом поставленной задачи, т.е. в прямом или обратном порядке, либо от названного числа. Главное правило, если ребенок допускает ошибку, система сбрасывает все на первоначальный этап, начинает следующий игрок.

2. «Математическая горка»

Цель: закрепить изученный материал по математике.

Задачи:

- тренировать детей в решении простых примеров и задач на сложение и вычитание с опорой на картинку.
- закреплять умение соотносить количество предметов с числом.

Ход игры: Ребята попадают на морское дно, где проказники акулы все перевернули вверх дном. Морской царь Нептун, просит детей о помощи, вернуть все на свои места. Перед детьми открывается ряд морских окон, каждое окно открывается только после правильно прохождения предыдущего задания.

1. В этом окне нужно посчитать и соотнести количество на картинке всех рыб, черепах и крабов.
2. Решить примеры с опорой на картинку (на картинке три чайки и 4 дельфина) составить пример и найти нужный ответ.
3. На морском дне спрятаны геометрические фигуры, их нужно найти и соотнести по цвету в свои раковины.

3. «Спрятанные звуки»

Цель: развитие фонематического слуха, навыков звукового анализа слов.

Задачи:

- формировать умение определять место звука в слове (начало, середина, конец) находить слова с заданными звуками.

- развивать умение делить слова на слоги
- развивать стремление к размышлению и поиску

Ход игры:

Перед детьми на интерактивной доске появляется Страна Звуков. Детям предлагается пройти мини-квест, нужно выбрать правильную картинку, объяснить свой выбор и нажать на нее стилусом. Если ответ верный – услышите аплодисменты и увидите, что картинка увеличивается, если ответ не правильный – услышите шум и увидите, что картинка трясется. Для получения следующего задания нужно правильно выполнить задание. По истечению всех заданий, дети играют в игру «Лабиринт»

4.«Где чей дом?»

Цель: закреплять представление детей о домашних и диких животных.

Задачи:

- формировать умение соотносить изображение животного с его местом обитания; расширять кругозор детей через ознакомление с животными.
- развивать внимание, память, мышление; способствовать развитию связной речи.

Ход игры:

На интерактивной доске появляется игровое поле, которое разделено на две зоны. Зона для домашних животных и зона для диких. Между ними появляются картинки животных, которые дети должны соотнести с одной из зон. В конце игры если у ребенка появляется салют и аплодисменты, значит он все соотнес верно, а если ребенок сделал ошибку, то мудрая сова просит ребенка повторить игру.

5.«Части тела»

Цель: формировать знания детей о строении тела человека, усвоить внешнее строение.

Задачи:

- закреплять знания детей о частях тела
- развивать связную речь, внимания, память.
- формировать дружеское отношение к сверстникам, желание играть вместе.

Ход игры:

На интерактивной доске расположен силуэт ребенка и картинки с частями тела. Звучит голос Айболита, который задает детям вопросы. Дети по очереди отвечают полным ответом и выбирают нужную часть тела, игра продолжается пока дети не разложат все части тела.

Вопросы:

Маша весло бежит к речке по дорожке

А для этого нужны нашей Маше? (ножки)

Маша ягодки берет по две, по три штучки

А для этого нужны нашей Маши? (ручки)

Маша слушает в лесу

Как кричат кукушки

А для этого нужны нашей Маше? (ушки)

Маша ядрышки грызет

Падают скорлупки

А для это нужны нашей Маше? (зубки)

Маша смотри на кота

На картинки-сказки

А для этого нужны нашей Маше? (глазки)

Есть у Маши две горы

Две глубокие норы

В этих норах воздух бродить

То заходит, то выходит (нос)

Если ребенок отвечает правильно отвечает, то Айболит хвалит ребенка и задает следующий вопрос, если ответ не верен, то вопрос повторяется.

6. «Что будут дальше?»

Цель: учить детей связно выражать свои мысли, составлять сложные предложения, определять причину и следствия в предложенной ситуации.

Задачи:

- учить составлять рассказ
- расширять словарный запас
- развивать логическое мышление, связную речь

Ход игры:

Перед детьми в определенной последовательности появляются 7 сюжетов (поэтому желательное количество игроков это 7). Детям нужно каждому в своем сюжете разложить карточки в нужном порядке. Что было в начале, что потом и что будет. В этой игре нет победителей и проигравших, так как дети учатся выстраивать причинно-следственные связи, так как анализирует не отдельные образы, а целую цепочку. В конце каждого сюжета, компьютер предлагает свой вариант построения цепочки.

7. «Кто здесь лишний?»

Цель: закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам

Задачи:

- развивать зрительное восприятие
- развивать словесно-логическое мышление
- развивать связную речь

-уточнять и активизировать словарь по лексическим темам.

Ход игры:

Перед детьми на экране появляются картинки, объединяющие одной темой. Однако одна из картинок «выбивается» из общего ряда. Электронный персонаж предлагает детям рассмотреть картинки с изображениями и определить, что лишнее. При этом ребенку следует объяснить свой выбор. Дети могут объединять картинки по разным признакам.

8. «Вредно или полезно» или «Опасные и безопасные предметы»

Цель: закрепить знания детей о вредных и полезных явлениях и предметах.

Задачи:

- развивать умение объяснять свой выбор
- развивать внимание, мышление, речь.

Ход игры:

На экране появляются два бака. Один зеленого цвета - для полезных предметов, другой красный для вредных. Нажав на кнопку старт, начинают появляться картинки с разными изображениями (к примеру: овощи, грязь, человек на велосипеде или чипсы). Детям нужно соотнести эти картинки с нужным баком, при правильном ответе звучат фанфары, если картинка соотнесена неверно, то звучит вибро-сигнал и картинка мигает.

Подготовила: воспитатель Никишина В.С.