

*Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное  
учреждение детский сад «Соловушка»  
(МБДОУ ДС "Соловушка")*

Мультимедийная дидактическая игра:  
**«Дикие животные леса»**

**Воспитатель: Попова В.Ю.**

2022

## Актуальность

Современное информационное пространство требует владения компьютером не только в начальной школе, но и в дошкольном детстве. На сегодня информационные технологии значительно расширяют возможности родителей, педагогов и специалистов в сфере раннего обучения. Возможности использования современного компьютера позволяют наиболее полно и успешно реализовать развитие способностей ребенка. Проблема информатизации в современных условиях коснулась детских садов. Использование ИКТ является одним из приоритетов образования. И на сегодня это одна из самых новых и актуальных проблем в отечественной дошкольной педагогике.

Цель включения мультимедийной игровой продукции в воспитательно – образовательный процесс заключается в формировании устойчивого интереса к познавательной и развивающей деятельности.

Современные педагогические технологии направлены на реализацию ФГОС, где одной из задач является: обеспечение вариативности и разнообразия содержания организационных форм уровня дошкольного образования с учетом образовательных потребностей и способностей воспитанников. Поэтому, основная задача педагога – выбрать методы, формы, инновационные педагогические технологии организации работы с детьми, которые оптимально соответствовали бы поставленной цели развития личности.

### Реализация поставленной цели предполагает решение следующих задач:

- развивать познавательный интерес и познавательную активность;
- развивать психические процессы (внимание, восприятие, память, речь, мышление);
- воспитывать эмоционально - положительный отклик на игровые действия компьютерной игры;
- вовлекать родительское сообщество в процесс воспитания и образования детей в условиях семьи с использованием

### Теоретическая часть

Одна из главных задач деятельности дошкольных учреждений в условиях перехода на новое качество образования – это обеспечение индивидуализации и интерактивности образовательного пространства.

Мультимедийные дидактические игры на основе различных компьютерных программ очень интересны дошкольникам. Они привлекательны своей красочностью, динамичностью, включают в себя музыкальное сопровождение, различные звуковые и анимационные эффекты. Интерактивная форма таких игр позволяет ребёнку с увлечением выполнять разнообразные задания, испытывать радость познания, открывать новое.

Наиболее эффективная форма организации работы с компьютером в детском саду, которую мы используем в своей работе, – проведение НОД с использованием мультимедийных презентаций. Она дает возможность оптимизировать педагогический процесс, индивидуализировать обучение детей с разным уровнем познавательного развития и значительно повысить эффективность психолого-педагогической деятельности.

Таким образом, ИКТ вполне естественно вписывается в жизнь детского сада и семьи, являясь одним из эффективных современных технических средств, при помощи

которого можно значительно разнообразить процесс воспитания, обучения и развития малыша. ИКТ уже сам по себе привлекателен для ребенка, вызывает у детей познавательный интерес. Каждое занятие с применением ИКТ вызывает у дошкольников эмоциональный подъем, желание добиться успехов, сделать задание до конца.

Воспитатели, ориентируясь на вышеизложенную информацию, на требования современного времени, используют на занятиях с детьми мультимедийные презентации.

Мультимедийная презентация – это интерактивный способ представления информации по принципу «Рассказываю и показываю».

Вашему вниманию предлагаю мультимедийную дидактическую игру «Дикие животные леса».

**Мультимедийная игра позволяет:**

- повысить информативное наполнение НОД;
- стимулировать мотивацию обучения;
- повысить наглядность обучения;
- реализовать доступность и восприятие информации за счет параллельного представления в различных ее модальностях: слуховой и визуальной;
- осуществить повторение материала предыдущего занятия;
- создать детям комфортные условия работы в НОД.

**Цель:** расширять и закреплять представления об особенностях внешнего вида диких животных.

**Задачи:**

- закреплять представления о лесе, как месте обитания диких животных;
- закрепить понятие «дикие животные», уметь различать их жилища;
- развивать наблюдательность, мышление, память, диалогическую речь, активизировать и обогащать словарь;
- воспитывать любовь и бережное отношение к природе, желание ее охранять и оказывать ей посильную помощь.

**Возрастная категория:** предназначена для детей старшего дошкольного возраста.

**Правила игры:**

- Игру проводит воспитатель, сопровождая её презентацией;
- На слайдах написаны задания для ребят. Необходимо объяснить ответ и нажать «мышкой» на правильный вариант ответа;
- Если ответ верный - появится картинка, а если ответ не верный - картинка исчезнет, поменяет цвет или будет вращаться.

**Описание:**

*(Слайд 1)* Титульный

*(Слайд 2-3)* Цель, задачи, правила игры

*(Слайд 4)* Ребята, вы хотите отправиться в очередное экологическое путешествие?

Давайте вспомним, что мы изучаем на занятиях по экологии...

Мы изучаем мир живой и неживой природы. Покажите, где на иллюстрации живая природа. Живая природа: человек, растения, животные, птицы, насекомые, рыбы.

Правильно, остальные картинки - не живая: солнце, луна, камни, песок, вода.

*(Слайд 5, 6)* Место, в которое мы отправляемся, вы узнаете, когда отгадаете загадку: город этот не пустой, он дремучий и густой. (Лес.) А что такое лес? (Это дом для животных и растений, там много деревьев).

**(Слайд 7)** Правильно, лес – это часть поверхности земного шара, покрытая древесными растениями. Какие деревья вы знаете? (береза, рябина... дуб, клен).

**(Слайд 8)** Ребята, лес – чудесное место, это необыкновенный мир тайн и загадок....

Кстати, о загадках... я вспомнила еще несколько загадок...

Интересно, сможете ли вы их отгадать?

1. Хвост пушистою дугой

Вам знаком зверек такой?

Острозубый, темноглазый,

По деревьям любит лазить. **(Белка.)**

2. Хитрая плутовка, рыжая головка

Хвост пушистый – краса, кто же это? **(Лиса.)**

3. Хозяин лесной, просыпается весной,

А зимой под вьюжный вой,

Спит в избушке снеговой. **(Медведь.)**

4. Это что за зверь лесной,

Встал как столбик под сосной?

И стоит среди травы – уши больше головы. **(Заяц.)**

5. На овчарку он похож

Что ни зуб-то острый нож!

Он бежит, оскалив пасть,

На овцу готов напасть. **(Волк.)**

6. Сердитый недотрога,

Живет в глуши лесной.

Иголок очень много,

А нитки – ни одной. **(Еж.)**

7. Трав копытами касаясь,

Ходит по лесу красавец.

Ходит смело и легко

Рога раскинув широко. **(Лось.)**

8. Хоть верь, хоть не верь:

Пробегал по лесу зверь,

Нес на лбу он неспроста

Два развесистых куста. **(Олень.)**

9. В одежде богатой

Да сам слеповатый

Живет без оконца,

Не видывал солнца. **(Крот.)**

10. Шерсть как шелк у киски,

А на ушках кисти.

Только вряд ли скажешь «брысь»

Посерьезней киски ... **(Рысь.)**

-Вы правильно все отгадали. А скажите, про каких животных мы с вами отгадывали загадки? (Про диких животных). А почему их называют дикими? (Потому что они живут в лесу).

**(Слайд 9)** Отгадайте, чьи это следы.

**(Слайд 10)** А сейчас мы с вами немного отдохнем и поиграем в игру «Лесные звери»  
(динамическая пауза)

Раз, два, три, четыре, пять -

Как животных нам назвать? (Шагать на месте)

С людьми они не знаются,

В лесу живут, скрываются. (Хлопать в ладоши)

По картинкам всяк их знает: (Сложить ладони в виде книжки)

Волк, лиса, медведь и заяц. (Загибать пальцы, считая)

Дом их - заросли густые. (Показать руками над головой крышу)

Звери дикие, лесные. (Поднять руки, растопырив пальцы)

**(Слайд 11, 12, 13, 14, 15)** А теперь отгадайте, чем питаются наши дикие животные.

**(Слайд 16, 17, 18)** Ребята, пока мы с вами играли, в нашем лесу случилась беда!

Посмотрите! Почему это случилось? А что мы с вами можем сделать, чтобы все узнали как нужно себя вести в лесу?

**(Слайд 19)** Ребята, вы помните, где мы были и чем занимались? Что нового узнали?

Какие правила запомнили? Спасибо Вам, за увлекательное путешествие.