

Интерактивные игры с использованием ИКТ (при активном взаимодействии с цифровыми форматами)



Проектная деятельность - исследовательская, познавательная, продуктивная деятельность детей, в процессе которой ребенок познает окружающий мир и воплощает знания в реальные продукты.

Цель: развитие познавательных способностей, коммуникативных навыков, умения определять возможные методы решения проблемы с помощью взрослого.



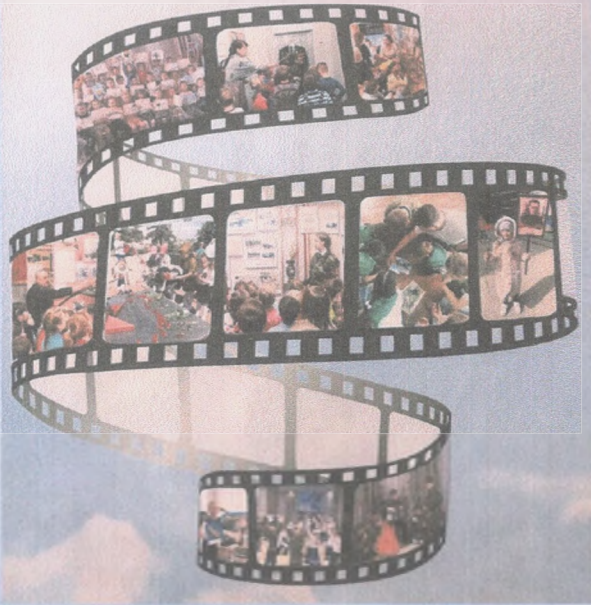
Технология макетирования (макет –это модель, которая представляет собой уменьшенные объекты реальности). Процесс макетирования – совместная творческая деятельность детей, педагогов по созданию объектов для игрового пространства. Благодаря этому процессу дети создают игру. А игра – ведущий вид деятельности ребенка дошкольника. Играя с макетами, ребенок создает воображаемую ситуацию, выполняет роли, моделирует реальные ситуации. Поэтому макеты способствуют развитию творческого мышления, поисковой деятельности и познавательной активности.



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД №1
ГОРОДСКОГО ОКРУГА - ГОРОД КАМЫШИН



**АКТИВНЫЕ ФОРМЫ
ВОСПИТАНИЯ
МАЛЕНЬКОГО ГРАЖДАНИНА**



КАМЫШИН, 2025

Цель современного дошкольного образования – формирование личности через собственную деятельность.

Активные формы - это формы организации деятельности, где ребенок выступает «субъектом» обучения, т.е. работает самостоятельно, выполняет творческие задания, активно взаимодействует с другими участниками образовательного процесса.

Приемы «Микрофон», «Интервью».
Темы: «Кого называют героем?», «Что такое детский сад?», «Что для вас значит слово «дом»? и т.д.
Цель: побуждать ребенка проявлять активность, формирование связной речи детей (умения высказываться, рассуждать, задавать вопросы на разные темы), умения взаимодействовать со сверстниками.



Активити-альбомы – это книга с познавательным материалом и интерактивными развивающими заданиями. Содержит игры, раскраски, головоломки и другие задания (рисование по точкам, сравнение, нахождение лишнего, ребусы и т.д.), требующие писать или рисовать прямо в книге. Цель: познакомить в процессе организации совместной и самостоятельной познавательной деятельности с природой и историей Камышина и района, развивать познавательный интерес.



Дидактическая игра – способ организации познавательной деятельности детей, дидактические игры помогают сделать материал увлекательным, вызывают интерес к процессу познания.

Цель: - обогащение познавательной, речевой сферы детей через игровое взаимодействие



Викторина - это игра, где участники отвечают на вопросы устно или письменно (зарисовывают ответ). Цель: закрепление знаний детей, повышение их познавательной активности и интереса.



Квест-игра – это игра, где для достижения цели необходимо выполнение заданий, требующих от игроков разных видов активности (двигательной, познавательной). Квест- игра «Зарничка» для детей старшего дошкольного возраста.



Использование проблемных, поисковых вопросов:

«Что будет, если?»

Цель – формирование предпосылок поисковой деятельности, интеллектуальной инициативы.