



ЭЛЕКТРОННЫЙ МЕТОДИЧЕСКИЙ СБОРНИК ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР

ПО ПОЗНАВАТЕЛЬНОМУ  
И РЕЧЕВОМУ РАЗВИТИЮ  
НА ОСНОВЕ РУССКИХ НАРОДНЫХ СКАЗОК

ВОСПИТАТЕЛЬ МБДОУ № 34 г. Новоросийск  
Смагина Юлия Михайловна






The Write Stuff  
smartbuy™  
www.smartbuydisc.com

4-12X  
80min  
700MB

CD-RW ИНТЕРАКТИВНЫЕ  
ИГРЫ  
СМАГИНА Ю.М.  
г. Новоросийск

## Картотека интерактивных дидактических игр

Описание	Название игры
<b>Мышление (математические игры)</b>	
<p>Возраст –старшая группа.</p> <p>Цель – развитие мышления, логики, воображения, памяти.</p> <p>Ход игры:</p> <p>Детям предлагаются задания на счет, определение чередования узора, задание на логику, внимание,</p>	<p style="text-align: center;">Царевна-лягушка</p> 
<p>Возраст – подготовительная к школе группа.</p> <p>Цель – развитие мышления, логики, воображения, памяти.</p> <p>Ход игры:</p> <p>Детям предлагаются задания на счет, сравнение, работа с арифметическими знаками и часами.</p>	<p style="text-align: center;">Иван-царевич и серый волк</p> 
<p>Возраст – подготовительная к школе группа.</p> <p>Цель – развитие мышления, логики, воображения, памяти.</p> <p>Ход игры:</p> <p>Детям нужно правильно расставить</p>	<p style="text-align: center;">Крошечка-Хаврошечка</p> 

арифметические знаки; найти лишнее; выполнить действия на решение арифметических задач; вспомнить цвета радуги.

## Речь

Возраст – подготовительная к школьной группе.

Цель – развитие речи, логики, воображения, памяти.

Ход игры:

Детям нужно выбрать по какой дороге полетели гуси-лебеди, правильно назвать предлоги (за, перед, возле, под).

Закреплять умение изменять слова по числам. Вспомнить последовательность сказки. Определить состав слова и буквы, с которых оно начинается.

## Гуси-лебеди



## Мышление (экология)

Возраст – старшая и подготовительная к школьной группе.

Цель – развитие мышления, логики, памяти, любви к природе.

Ход игры:

Детям необходимо расставить последовательно картинки со временами года; дать названия явлениям природы, определить жидкое, твердое, газообразное состояние воды. Вспомнить животных, впадающих в зимнюю спячку; зимующих птиц. Найти четвертое лишнее.

## Снегурочка



# ИНТЕРАКТИВНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

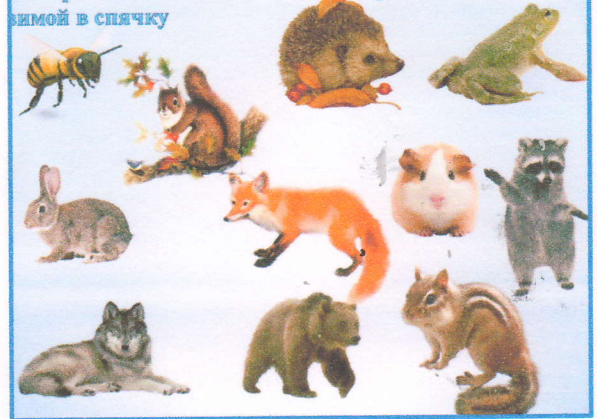
## 1. Интерактивная игра по экологии «Снегурочка»



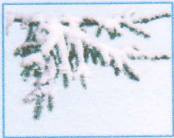
Выбери зимующих птиц



Выбери только тех животных, которые впадают зимой в спячку



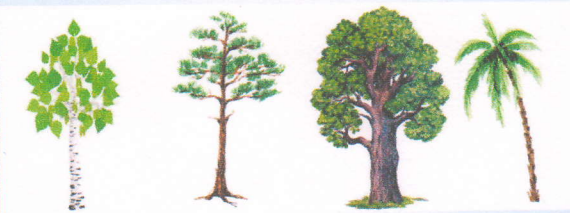
Четвертый лишний



Четвертый лишний



Пришла весна и Снегурочка отправилась в лес с подружками. Выбери лишнее дерево



Пошла в лес Снегурочка с подружками, цветы собирать, хороводы водить. Выбери лишний цветок



## 2. Интерактивная игра по математике «Иван-царевич и серый волк»



Интерактивная игра по математике по мотивам русской народной сказки «Иван-царевич и серый волк»

Автор: Смагина Ю.М.

Посчитай сколько яблок росло на любимой яблоне царя Берендея.



17  
19  
20

Посчитай сколько яблок осталось на яблоне, когда дежурил старший сын царя.



13  
14  
16

Посчитай сколько яблок осталось на яблоне, когда дежурил средний сын царя.



9  
10  
11

Посчитай сколько яблок осталось на яблоне, когда дежурил младший сын Иван-царевич.



7  
8  
9

Выбери картинку, на которой яблоко больше, щелкнув на соответствующую кнопку.



Two red buttons are shown below the boxes.

Посмотри на числа и расставь верно знаки равенства. Когда все будет готово, нажми на красную кнопку и проверь себя.

$<$   $<$   $>$   $>$

20    10    14    8

\_\_\_\_\_

Red button

Посмотри на числа и расставь верно знаки равенства. Когда все будет готово, нажми на красную кнопку и проверь себя.

$<$   $<$   $>$   $>$

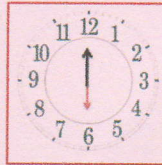
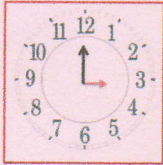
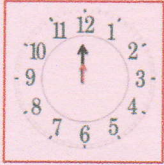
20    10    14    8

\_\_\_\_\_

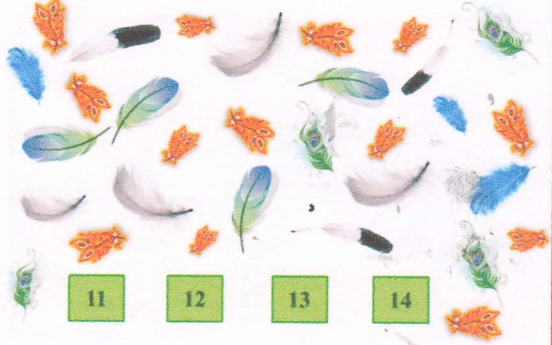
20  $>$  10  $<$  14  $>$  8

Red button

Вспомни, сколько времени было, когда в сад прилетела Жар-птица и выбери часы с правильным расположением стрелок.



Сколько перьев Жар-птицы на картинке ты видишь? Выбери правильный ответ.



11

12

13

14

Расставь клетки от меньшего к большему размеру.



В сказке Иван-царевич отправился на поиски златогривого коня.



А вспомнишь ли ты названия других сказок, в которых также есть конь?

Из какой сказки этот конь?



Из какой сказки этот конь?



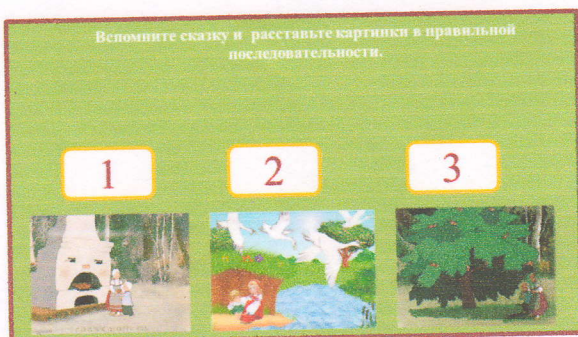
Из какой сказки этот конь?



Помоги Елене Прекрасной найти любимое колечко. Найди кольцо без пары.



### 3. Интерактивная игра по развитию речи «Гуси-лебеди»





## 4. Интерактивная игра по математике «Крошечка - Хаврошечка»



Посмотри, это Одноглазка, Двуглазка и Триглазка. У кого больше всего глаз? Расставь знаки правильно.

Кто помогал Хаврошечке делать всю работу?

Найди лишнее. Щелкни только по тем продуктам которые не делают из коровьего молока.

В первый раз мачеха велела Хаврошечке 5 рулонов ткани наприть, наткать. Во второй раз – 7 рулонов. Сколько рулонов наткала Крошечка Хаврошечка за 2 дня?

10    11    12    13

Чтобы покрасить ткань, в первый день, Хаврошечка взяла 10 банок краски. Но использовала только 3 банки. Сколько банок у нее осталось?

10    8    7    6

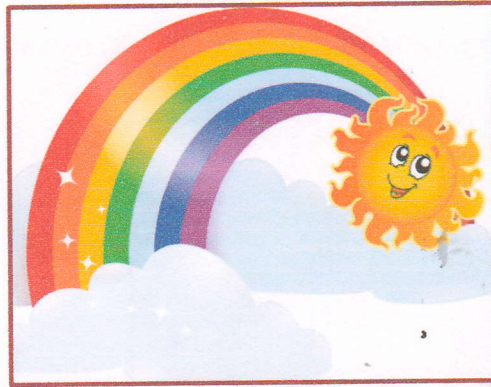
Чтобы покрасить ткань, во второй день, Хаврошечка также взяла 10 банок краски. Но использовала только 5 банок. Сколько банок у нее осталось?

8    7    5    6

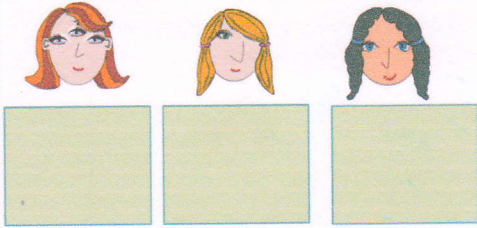
Чтобы покрасить ткань, на третий день, Хаврошечка опять взяла 10 банок краски. Но использовала 8 банок. Сколько банок у нее осталось?

10    8    2    3

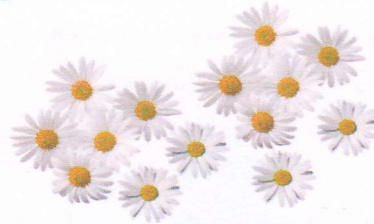
Посмотри внимательно на цвета, которые взяла Крошечка Хаврошечка, чтоб раскрасить ткань в цвета радуги и выбери лишний цвет.



Отправила злая мачеха подсмотреть за Крошечкой Хаврошечкой, да выяснить, кто ей помогает. Вспомни, в каком порядке пошли дочки и расставь их в правильном порядке.



Одноглазка на солнышке распеклась, на травушке разлегалась. И уснула. Посчитай, сколько цветочков ей приснилось во сне.



10 13 14 15

И Двуглазка на солнышке распеклась, на травушке разлегалась. И уснула. Посчитай, сколько цветочков ей приснилось во сне.



10  
11  
12  
13

Триглазка смотрела на бабочек и не уснула. Посчитай, сколько чудесных бабочек летало на поляне.



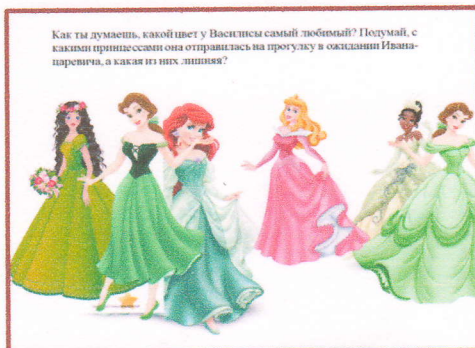
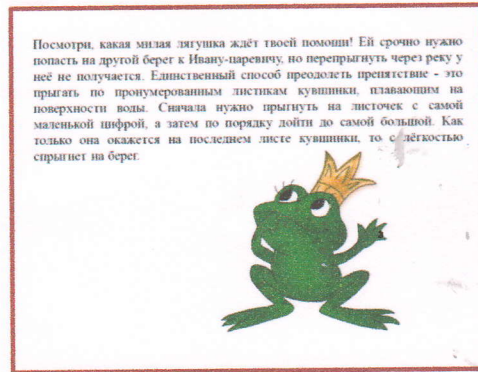
13 14 15 16

Выросло из косточек коровушки яблонька – веточки серебряные, листочки золотые, яблочки наливные. Сосчитай, сколько яблочек на дереве.



12  
13  
14  
15

## 5. Интерактивная игра по математике «Царевна-лягушка»





муниципальное казенное учреждение  
**«Центр развития образования»**  
муниципального образования город Новороссийск

353900, г. Новороссийск, ул. Революции 1905 г., д. 14  
E-mail: [cro\\_novoros@mail.ru](mailto:cro_novoros@mail.ru); тел./факс. (8617) 64-38-48, 64-38-58

**Рецензия**  
**на методический сборник игрового материала по теме:**  
**«Интерактивные компьютерные игры по познавательному и речевому**  
**развитию для детей старшего дошкольного возраста»**  
**воспитателя МБДОУ №34 Смагиной Ю.М.**

Рецензируемые интерактивные компьютерные игры разработаны автором на основе знакомых русских народных сказок.

Структурно данные игры состоят из описания практических заданий. Красочность и динамичность компьютерных игр, звуковое оформление, простота в управлении позволяет ребёнку самостоятельно играть, испытывать радость и увлечённость от правильно выполненного действия, познавать и открывать новое. Всё это способствует развитию у детей творческого мышления, воображения, формирует познавательную мотивацию и раскрывает индивидуальность каждого ребёнка.

Автор представляет цикл игр на формирование познавательных процессов, с интеграцией различных образовательных областей: Игры «Лягушка - царевна», «Иван царевич и серый волк», «Хаврошечка» - математического содержания, направлены на развитие мышления, логики, воображения, памяти; игры «Гуси-лебеди», «Снегурочка» - развивают речь, экологическое мышление, воображение, логику, любознательность.

Новизна заключается в том, что эти игры основаны на сюжете русских народных сказок. Во время игры решаются не только дидактические развивающие задачи, но и закрепляются знания о художественной литературе, через образ любимого сказочного персонажа обучение идёт незаметно для ребёнка в лёгкой непринужденной форме.

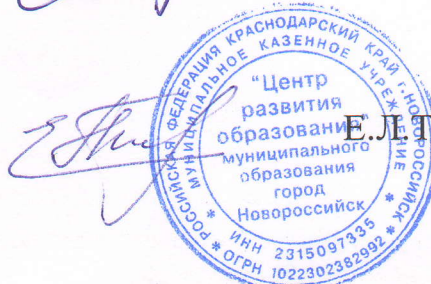
Авторские интерактивные компьютерные игры направлены на достижение положительного эмоционального настроения, повышение умственной активности детей дошкольного возраста.

Данные игры могут быть рекомендованы к использованию педагогами дошкольных образовательных учреждений и родителями в индивидуальной работе с детьми.

Главный специалист ЦРО

О.Я.Кособянц

Подпись удостоверяю:  
Директор МКУ ЦРО



Е.Л.Тимченко

## Отзыв

на электронный методический сборник интерактивных игр по познавательному и речевому развитию воспитателя МБДОУ №34 Смагиной Ю.М.

Компьютерные интерактивные игры для детей старшего дошкольного возраста представленные педагогом позволяют строить познавательный процесс на более высоком уровне, на основе зрительного, слухового, осязательного восприятия детьми дидактического материала, а так же помогают дошкольникам понимать более сложные моменты в результате ясной и динамичной подачи материала.

Использование интерактивных игр позволяет взрослому перейти от объяснительно - иллюстративного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок становится активным участником педагогического процесса. Данные игры, разработанные на основе русских народных сказок «Иван Царевич и серый волк», «Хаврошечка», «Царевна лягушка», «Снегурочка», «Гуси лебеди», обладают рядом преимуществ: предъявленная на экране информация несет в себе образный тип, понятный дошкольникам; поощрение ребенка при правильном решении проблемных задач самим компьютером, стимулирует познавательную активность; в процессе своей деятельности у интерактивной доски ребенок приобретают уверенность в себе.

Отрадно, что данные компьютерные игры могут использоваться всеми участниками образовательных отношений, как в совместной деятельности, так и самостоятельно.

Старший воспитатель  
МАДОУ ЦРР № 70

Горшенина Т.В.

## Отзыв

на электронный методический сборник интерактивных игр по познавательному и речевому развитию воспитателя МБДОУ №34 Смагиной Ю.М.

В данном сборнике представлены компьютерные интерактивные игры для дошкольников, направленные на решение задач познавательного и речевого характера. В отличие от обычных дидактических игр, интерактивные игры позволяют не только насытить ребенка большим количеством готовых, строго отобранных, соответствующим образом организованных знаний, но и развивать интеллектуальные, творческие способности детей, умение самостоятельно приобретать новые знания.

Данные игры, разработанные Смагиной Ю.М. дают возможность детям решать дидактические задачи в интересной, увлекательной форме, так как игры построены на сюжете знакомых русских народных сказок: «Крошечка Хаврошечка», «Гуси лебеди», «Иван Царевич и серый волк», «Гуси лебеди», «Снегурочка». Красочность и динамичность компьютерных игр, звуковое оформление, простота в управлении позволяет ребёнку самостоятельно играть, испытывать радость и увлечённость от правильно выполненного действия, познавать и открывать новое. Всё это способствует развитию у детей творческого мышления, воображения, формирует познавательную мотивацию и раскрывает индивидуальность каждого ребёнка.

Данный методический сборник интерактивных игр предназначен как взрослым, для совместной деятельности с детьми, так и детям, для самостоятельной деятельности.

воспитатель МБДОУ №34

Евшукова О.Л.

# ВЕСТНИК ПЕДАГОГА

Всероссийское образовательное издание  
Свидетельство СМИ Эл № ФС 77-62596  
Доменное имя: [vestnikpedagoga.ru](http://vestnikpedagoga.ru)

## СВИДЕТЕЛЬСТВО О ПУБЛИКАЦИИ

Серия АА №11739 от 20.04.2017 г.

Настоящим свидетельством подтверждается, что

**воспитатель**  
**МБДОУ №34**  
**город Новороссийск, Краснодарский край**

**Смагина Юлия Михайловна**

опубликовал(а) на сайте [vestnikpedagoga.ru](http://vestnikpedagoga.ru)  
учебно-методический материал

Наименование материала:  
**презентация**

Тема:

**"Компьютерная игра- как средство развития познавательных процессов  
у детей старшего дошкольного возраста"**

Веб-адрес публикации

<http://vestnikpedagoga.ru/servisy/publik/publ?id=11739>

Гл. редактор  
В.В. Богданов





ВСЕРОССИЙСКИЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ  
**ПОРТАЛ ПЕДАГОГА**

## **СВИДЕТЕЛЬСТВО О ПУБЛИКАЦИИ**

Настоящим свидетельством подтверждается, что  
воспитатель  
МБДОУ №34  
город Новороссийск Краснодарского края

**Смагина Юлия Михайловна**

**опубликовал(а) на официальном сайте издания  
portalpedagoga.ru  
учебно-методический материал**

Наименование материала: статья  
Тема: Компьютерные игры - новый вид развивающего обучения  
Веб-адрес размещения публикации  
<https://portalpedagoga.ru/servisy/publik/publ?id=19881>

Главный редактор



**В.В.Богданов**

Всероссийский образовательный «Портал Педагога». Доменное имя в сети интернет portalpedagoga.ru. Свидетельство о регистрации СМИ Эл № ФС 77 - 65786. Выдано 20.05.2016г. Федеральной службой России по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций. Свидетельство о публикации серия АА №19881 от 13.03.2017 г.