

*Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение города Нижневартовска
детский сад «37 «Дружная семейка»*



Консультация

«Использование интерактивного
комплекса «Играй и развивайся»
Xbox Kinect в
образовательной деятельности ДОУ

Воспитатель: Сушко Е. А.

Нижневартовск 2020

Развивающий комплекс «Играй и развивайся» рассчитан на дошкольников всех возрастов, начиная с трех лет. Это около 100 игр, соответствующих календарно-тематическому планированию и ФГОС, разделены на блоки: «Окружающий мир», «Безопасность», «Математика», «Речевое развитие» и «Английский язык».

Данные комплексы сопровождаются методическими пособиями с рекомендациями по использованию системы и примерными конспектами занятий.

Итак, как это работает: Использование интерактивного комплекса «Играй и развивайся» Xbox Kinect в образовательной деятельности ДОУ»

Для работы с комплексом требуется телевизор или проектор, а также ноутбук, к которому подключается датчик.

Датчик очень компактный, и поэтому его можно переносить и использовать в любом помещении.

1. Датчик считывает движение ребёнка.

2. Компьютер помещает данные в игру.

3. На экране проецируется ребенок внутри игровой реальности.

Существует много вариантов интерактивных игр, но способ их проведения достаточно универсален и основывается на следующем алгоритме:

– Подбор педагогом знаний и упражнений для группы детей (во возможно проведение подготовительного занятия).

– Дошкольников знакомят с проблемой, которую предстоит решить, с целью, которую надо достичь.

– Проблема и цель задания должны быть чётко сформулированы воспитателем, что бы у детей не возникло ощущение не понятности и ненужности того, чем они собираются заниматься.

– Детей информируют о правилах игры, дают им чёткие инструкции. В процессе игры дети взаимодействуют друг с другом для достижения поставленной цели.

Если какие- то этапы вызывают затруднение, педагог корректирует действие дошкольников.

– По окончании игры (после небольшой паузы, призванной снять напряжение)

анализируются результаты, подводятся итоги. Анализ состоит из концентрации внимания на эмоциональном аспекте

– на чувствах, которые испытали дошкольники, и обсуждение содержательного аспекта (что понравилось, что вызвало затруднение, как развивалась ситуация, какие действия принимали участники, каков результат).

Важно, чтобы дети получали удовольствие, от игры попробовав себя в новой ситуации.

Предлагаю Вашему вниманию несколько сюжетов интерактивных игр для детей средней и старшей групп, которые я использовала в своей практике.

1.Интерактивная игра
«Соотнеси с образом»
по теме «Личная гигиена».

Цель игры: закрепить знания детей о предметах личной гигиены; развивать мышление, внимание, восприятие.

Инструкция: Соедини картинку с тенью, для этого потяни картинку на ее контур.

Краткое содержание:

на экране появляются изображения предметов личной гигиены, спортивных принадлежностей и их контуры. Ребёнку нужно правильно соотнести картинку с её тенью. Для этого ребёнок перетягивает изображение предмета на его контур. Если ребёнок выполняет задание правильно, картинки соединяются.

2.Интерактивная игра «Домашние и дикие птицы» по теме «Птичий двор».

Цель игры:

закрепить знания у детей о домашних и диких птицах.

Инструкция:

Посмотри, что это за птичка! Помести диких птиц в лес, а домашних на ферму!

Краткое содержание: на экране выводится изображение птицы. Ребёнку нужно назвать эту птицу, затем определить домашняя это птица или дикая птица. После чего поместить диковинную птицу в лес, а домашнюю на ферму.

3.Интерактивная игра

«Снежки».

Цель игры: развитие внимания, зрительной координации.

Краткое содержание:

на экране изображён «скелетик» ребенка, сверху экрана падают снежки разного размера. Дети могут отбивать и ловить снежки в своё удовольствие. Эту игру можно использовать на физкультминутках и для развлечения. Играть могут двое. Чтобы поймать снежок нужно зажать его между двумя руками.

4.Интерактивная игра

«Прятки. Джунгли»

по теме «Животные»

Цель игры:

Закрепление знаний о животных севера.

Инструкция: Где спрятался?

Краткое содержание:

На экране изображен персонаж, тропинки и 4 кустика со спрятавшимися животными. Нужно угадать по заданию где спряталось нужное животное. Из кустов торчит небольшая часть животного, по которой нужно угадывать.

Ребёнок должен ходить перед датчиком Kinect и персонаж на экране будет перемещаться по экрану вслед за ним. Таким образом, ребенку необходимо переместить персонажа по тропинкам к выбранному кустику.

Обобщая весь материал можно сделать вывод:

- Использование датчика для интерактивных игровых технологий в дошкольном учреждении являются обогащающим преобразующим фактором развивающей предметной среды.
- Рекомендуется применять интерактивные игровые развивающие и обучающие программы, адекватные психофизиологическим возможностям ребёнка.