

*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 (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, чтобы у детей не возникло ощущение непонятности 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 дикую 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.