Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

 детский сад № 43 городского округа г. Нефтекамск Республики Башкортостан

**Тема: «Интерактивная игра как одна из инновационных форм обучения дошкольников»**

 Подготовила:

 воспитатель МАДОУ детский сад № 43

 Ершова Зинфира Фагимовна

 Дата проведения: 28.03.2023 г.

 г. Нефтекамск, 2023 год

В настоящее время компьютерные технологии прочно вошли не только в повседневную жизнь, но и в систему общего и дошкольного образования. Компьютерная и мультимедийная техника, интерактивные средства помогают сделать обучающий процесс более интересным, познавательным, красочным, современным и разнообразным. Одной из таких технологий является интерактивная игра – современный метод обучения, в котором воедино соединяются функции образования, развития и воспитания детей. Интерактивные игры повышают мотивацию детей к процессу познания, создают благоприятный эмоциональный фон, развивают также их творческие способности. Применение интерактивных игр на занятиях вызывает у дошкольников стремление к поиску правильного решения, к размышлению.

 Цель интерактивных игр: создание комфортных условий обучения в игровой форме, при которых воспитанник чувствует свою успешность, интеллектуальность, состоятельность, что делает продуктивным процесс обучения.

Одной из таких интерактивных игр, созданных мною, является электронное пособие (картотека интерактивных игр) «В мире экономики».

Современные дети рано включаются в экономическую жизнь семьи, сталкиваются с деньгами, рекламой, ходят с родителями в магазин, участвуют в купле-продаже. Все это делает актуальной проблему формирования элементарных экономических представлений у дошкольников.

Основной целью данного пособия является формирование первичных экономических представлений и компетенций у детей старшего дошкольного возраста.

Пособие рассчитано на старший дошкольный возраст и может использоваться педагогами дошкольных образовательных организаций и родителями воспитанников. К нему прилагаются методические рекомендации и инструкция.

Все игры объединены в 3 тематических блока "Потребности и труд", "Товар и деньги", "Семейный бюджет". Кнопка "начало игры" выводит на экран главного персонажа кота Белобока, который сопровождает каждую игру. Все действия сопровождаются звуковыми эффектами.

**Игра "Выберите жизненно важные потребности"**

*Задание:* выбрать (кликнуть) картинки, на которых изображены жизненно важные потребности (правильный ответ пометится галочкой, а неправильный - крестиком).

**Игра "Что можно купить за деньги?"**

*Задание:* найти картинки, изображающие предметы, которые можно купить за деньги и положить в тележку (правильно выбранный предмет отправиться в тележку, а неправильный не даст возможности перемещения).

**Игра "Угадайте профессию"**

*Задание:* педагог выбирает карточку с изображенными на ней атрибутами, нужно угадать к какой профессии они относятся (при правильном ответе, карточка переворачивается с изображение профессии, при неверном - появляется грустный смайлик).

**Игра "Выберите атрибуты продавца"**

*Задание:* найти предметы (атрибуты), необходимые в работе продавца, кликнуть по ним (если ответ правильный, картинка переместится в одну из рамок, при неправильном - картинка останется на месте).

**Игра "Положите в корзину продовольственные товары"**

*Задание:* найти продовольственные товары, кликнуть по ним (при правильном ответе картинка переместится в корзину, при неправильном - предмет останется на месте).

**Игра "Товар или услуга?"**

Задание: педагог выбирает карточку, необходимо определить данная профессия (труд) производит товар или оказывает услугу (при неправильном ответе карточка пометится галочкой, при неправильном - появится грустный смайлик)

**Игра "Удалите все иностранные деньги"**

*Задание:* найти и кликнуть иностранные банкноты и монеты (при правильном ответе иностранные деньги будут удалены, а отечественные останутся на экране).

**Игра "Какой монеты не стало?"**

*Задание:* на экране 4 карточки с разными монетами, по команде они исчезают, затем появляются 3 из них, необходимо определить какой из них не стало (при правильном ответе появится недостающая монета, при неправильном - появится грустный смайлик).

**Игра "Отгадайте загадки"**

*Задание:* на экране прямоугольники разного цвета с загадками, которые нужно отгадать (при правильном ответе фигура исчезнет и появится отгадка).

**Игра "Доход и ли расход?"**

*Задание:* на карточках изображены действия, необходимо определить к доходу или расходу семейного бюджета они относятся (при правильном ответе кликнуть на карточку, которая пометится галочкой, при неправильном - появится грустный смайлик).

**Игра "В магазине"**

*Задание:* необходимо совершить покупку в магазине на сумму 10 руб, поместить в корзину товары, исходя из их цены (при правильном ответе товар переместится в корзину, при неправильном - останется на полке).

**Вывод:**

Подобные интерактивные игры позволяют сделать занятия интересными, увлекательными и неповторимыми. Не секрет, что если у ребенка есть желание и ему нравится заниматься, то и результат будет намного выше. Разнообразие игрового материала поддерживает интерес детей на занятиях, снижает утомляемость, повышает эффективность и качество работы. Педагог с помощью подобных электронных пособий имеет возможность продемонстрировать родителям детей альтернативный вариант компьютерным играм.

# Литература

* 1. Беседы об экономике: методическое пособие / авт.-сост. Т. А. Шорыгина. – М.: Творческий Центр «Сфера», 2009.
	2. Большая книга загадок с картинками / [сост. Т. В. Скиба]. – Ростов н/Дону: Владис; М.: РИПОЛ классик, 2013. – 384 с.
	3. Бычкова, С. С. Формирование умения общения со сверстниками. – Москва: АРКТИ, 2003.
	4. Введение в мир экономики, или Как мы играем в экономику / авт.-сост. А. А. Смоленцева. – СПб., 2001.
	5. Дидактические материалы к занятиям по экономике в начальной школе: занимательные задания и упражнения; познавательные истории / авт.-сост. М. М. Воронина. – Волгоград: Учитель, 2012.
	6. Играем в экономику: комплексные занятия, сюжетно-ролевые и дидактические игры / авт.-сост. Л. Г. Киреева. – Волгоград: Учитель, 2008.
	7. Кнышова, Л. В., Меньшикова, О. И., Попова, Т. Л. Экономика для малышей, или как Миша стал бизнесменом. – М.: Педагогика-Пресс, 1996.
	8. Кряжева, Н. Л. Кот и пес спешат на помощь. Анималотерапия для детей. – Ярославль: Академия развития, 2000.
	9. Курак, Е. А. Экономическое воспитание дошкольников. – М., 2002.
	10. Маленькая энциклопедия для дошкольников: Деньги / авт.-сост. А. Д. Шатова. – М.: Ювента, 2003.
	11. Минаева, В. М. Развитие эмоций дошкольников. – Москва: АРКТИ, 2001.
	12. Панфилова, М. А. Игровая терапия. Тесты и коррекционные игры. – Москва: ГНОМ и Д, 2001.
	13. Протасова, Е. Ю. Что почем? Энциклопедия для малышей. – М.: Карапуз, 2002.
	14. Развитие речи детей / авт.-сост. Н. В. Новотворцева. – Ярославль, 1995.
	15. Райгородский, Д. Я. Практическая психодиагностика. Методики и тесты. Учебное пособие. Самара: Издат. дом «БАХРАХ», 1998.
	16. Сасова, И. А., Землянская, Е. Н. Экономика для младших школьников. 2 класс. Пособие для учителя. – 3 изд. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2011.