

**Паспорт  
интерактивной игры «Животные Пермского края»**

№	Параметры	Описание
1	Дошкольная образовательная организация	МБДОУ «Детский сад № 38» г. Лысьва
2	Сведения об авторе или авторах (ФИО (полностью), должность)	Ясинская И.Ю., музыкальный руководитель
3	Возрастная категория детей	6-7 лет
4	Нозологическая группа (при необходимости)	Дети с ТНР, ЗПР, нормотипичные
5	Цель и задачи реализации Практики	<p><b>Цель:</b> использование интерактивной игры для развития познавательной активности детей (для расширения и уточнения представлений детей о животном мире Пермского края, расширения словарного запаса).</p> <p><b>Задачи:</b>            Учить детей играть в интерактивную игру. Уметь узнавать животных по описанию места обитания, внешнему виду, питанию, интересным фактам.            Развивать внимание к происходящему действию игры (выбирать на поле номер и категорию задания, подсчитывать заработанные баллы).            Воспитывать любовь к природе и бережное отношение к обитателям лесов и полей родного края.            Воспитывать умение выполнять правила игры, доигрывать до конца, настойчивость в достижении результата.            Воспитывать доброжелательность, терпение, умение слушать собеседника, не перебивать.</p>
6	Методы и приемы (в т.ч. коррекционные при необходимости)	Показ, объяснение, поощрение
7	Материал, оборудование	<ul style="list-style-type: none"> <li>- интерактивная доска,</li> <li>- ноутбук,</li> <li>- презентация игры в формате PowerPoint,</li> <li>- фишки,</li> <li>- призы,</li> <li>- сигнальные кнопки.</li> </ul>
8	Ход игровой практики (правила, игровое действие, руководство)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Для того чтобы определить очередность в игре, участники кидают кубик, у кого выпало наименьшее число, тот начинает игру.</li> <li>2. Первый игрок выбирает на игровом поле</li> </ol>

		<p>(слайде) номер окошечка.</p> <p>3. Номер в окошечке переносит игрока на слайд с категориями. Каждая категория может принести игроку от 1 до 4 баллов. Категория «Место обитания» - 1 балл, «Внешний вид» - 2 балла, «Чем питается» - 3 балла, «Интересные факты» - 4 балла.</p> <p>4. Выбрав категорию, игрок слушает описание ведущего, узнаёт и называет животное. Если игрок дал правильный ответ - на слайде появляется изображение животного.</p> <p>5. Если игрок дал не правильный ответ, ход переходит к другому игроку, который быстрее всех нажмёт на сигнальную кнопку. Если второй игрок дал правильный ответ, он продолжает игру и выбирает номер в окошечке.</p> <p>6. Всего игрокам нужно узнать 10 животных.</p>
9	Планируемые результаты практики	Дети научатся узнавать животных Пермского края по описанию места обитания, внешнего вида, питания, интересным фактам.
10	Инновационная составляющая Практики (описать), используемая технология/элементы технологии (перечислить)	<p>Инновационная составляющая интерактивной игры заключается в том, что она превращает обучение в активный процесс.</p> <p>Такие игры позволяют сделать материал более наглядным, динамичным и доступным.</p> <p>Дети воспринимают информацию через зрение и слух одновременно, что особенно эффективно для дошкольников с их наглядно-образным мышлением.</p> <p>Интерактивная игра обогащает образовательную среду. Игра позволяет удовлетворить потребности дошкольников в познании окружающего мира.</p> <p>Данная игра содержит достоверные факты о различных животных.</p>
11	Временные показатели реализации практики (менее одного года, 1 год и т.д.)	Менее одного года
12	Источник игровой практики (ссылка; литературный источник; авторская, авторизованная, модифицированная игровая практика)	Авторизованная