

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребёнка – детский сад №53 «Топтыжка»
города Рубцовска Алтайского края
658204, г. Рубцовск, ул. Алтайская, 33
телефон: 5-11-87, 5-11-89
detsad-53-2011@mail.ru

Интерактивная дидактическая игра для закрепления лексической темы «НАСЕКОМЫЕ»

Авторы:
Есауленко Екатерина Павловна, воспитатель
первой квалификационной категории,
Якименко Татьяна Александровна,
воспитатель первой квалификационной
категории

город Рубцовск, 2026 г.

Интерактивная дидактическая игра для закрепления лексической темы

«НАСЕКОМЫЕ»

Возраст: 5–7 лет, обучающиеся с тяжёлыми нарушениями речи (ТНР).

Цель: закрепление лексической темы «Насекомые» и развитие речевых навыков у детей с ТНР через интерактивную игровую деятельность.

Задачи:

- **Коррекционно-развивающие:**

- обогащение и активизация словарного запаса по теме «Насекомые»;
- развитие фонематического восприятия (узнавание звуков, издаваемых насекомыми);
- совершенствование грамматического строя речи (использование существительных в разных падежах, согласование слов в предложении);
- развитие связной речи (построение полных ответов на вопросы, составление коротких описательных рассказов о насекомых);
- развитие слухового внимания и памяти.

- **Познавательные:**

- формирование представлений о разнообразии насекомых, их особенностях и роли в природе;
- закрепление знаний о жизненном цикле насекомых (например, превращение гусеницы в бабочку);
- развитие логического мышления и внимания (через отгадывание загадок и ответов на вопросы).

- **Воспитательные:**

- воспитание бережного отношения к природе и насекомым;
- развитие навыков взаимодействия и сотрудничества в процессе игры.

- **Социально-коммуникативные:**

- стимулирование речевой активности;
- развитие умения слушать и понимать инструкции, отвечать на вопросы полным предложением.

Содержание игры

Интерактивная игра состоит из 3 интерактивных блоков:

1. **«Загадки»** (отгадывание загадок о насекомых).
 - Ведущий (ребенок, воспитатель, родитель) зачитывает загадку.
 - Ребёнок отгадывает, дает полный ответ и нажимает на поле с загадкой. После этого появляется отгадка – изображение насекомого.
2. **«Звуки природы»** (узнавание звуков насекомых).
 - Игрок нажимает на иконку «граммофон», звучит аудиофрагмент (жужжание пчелы, стрекотание кузнечика, писк комара и т. д.).
 - Ребёнок называет насекомое. Для проверки правильности ответа, нажимает на изображение ладоней – появляется правильный ответ (изображение насекомого).
3. **«Интересные факты»** (ответы на тематические вопросы).
 - Вопросы с опорой на визуальные подсказки (картинки, фото):
 - В какое насекомое превращается гусеница? (→ бабочка)
 - У какого насекомого окрас похож на мухомор? (→ божья коровка)
 - Какое насекомое пьёт кровь? (→ комар)
 - Какое насекомое умеет скользить по воде? (→ водомерка)
 - От какого насекомого задрожали звери в сказке Чуковского? (→ от таракана)

- Кто запасает мёд? (→ пчела)
 - Какое насекомое прыгает выше всех? (→ кузнечик)
 - Какое поднимает груз больше себя? (→ муравей)
- Ребёнок отвечает полным предложением: «Гусеница превращается в бабочку».

Правила пользования

1. Игра может проводиться индивидуально или в малой группе (2–4 ребёнка).
2. Ведущий зачитывает задание.
3. При затруднении ребёнку даются подсказки:
 - вербальные («Подумай, кто жужжит?»);
 - наводящие вопросы.
4. В конце игры — подведение итогов, обсуждение и похвала всех участников.

Соответствие возрастным и индивидуальным особенностям обучающихся

- **Возрастная адекватность:** задания соответствуют познавательным возможностям детей 5–7 лет. Используются яркие визуальные образы, короткие загадки и простые вопросы.
- **Учёт ТНР:**
 - опора на наглядность (картинки, анимации, звуки) для облегчения понимания и запоминания;
 - постепенное усложнение речевых задач (от однословных ответов к полным предложениям);

- возможность невербальных ответов (показ картинки, жест) на начальных этапах;
- многократное повторение лексики в разных игровых ситуациях;
- щадящий режим нагрузки;
- индивидуальный темп выполнения заданий.

Технические требования

1. Программные требования

- **Версия PowerPoint:** 2016 или новее (рекомендуется 2019/365) — для полной поддержки анимации, триггеров и аудио.
- **Операционная система:**
 - Windows 10/11;
 - macOS (последние версии с поддержкой PowerPoint).
- **Дополнительные компоненты:**
 - установленный пакет Microsoft Office;
 - для корректного проигрывания аудиофайлов в игре нужно сохранить игру и аудиофайлы в одной папке;
 - при оповещении системы безопасности (при включении игры) нужно нажать параметр «Включить внешнее содержимое для этого сеанса» (в противном случае, звуки в игре проигрываться не будут).

2. Аппаратные требования

- **Процессор:** Intel Core i3 или аналогичный AMD (рекомендуется i5 и выше).
- **Оперативная память:** минимум 4 ГБ (рекомендуется 8 ГБ).
- **Видеокарта:** встроенная графика (Intel HD Graphics или аналогичная) или дискретная видеокарта начального уровня.

- **Разрешение экрана:** минимум 1280×720 (рекомендуется Full HD 1920×1080) для чёткого отображения интерактивных элементов.
- **Устройства ввода:** мышь или тачпад (для кликов по триггерам), сенсорный экран — опционально (для интерактивных досок).
- **Аудиосистема:** встроенные динамики или наушники/колонки для воспроизведения звуковых эффектов.

Практическая значимость и возможность использования в коррекционной работе

Интерактивная игра «НАСЕКОМЫЕ»:

- решает **речевые задачи** (обогащение словаря, развитие грамматики и связной речи) в увлекательной форме;
- стимулирует **познавательную активность** и расширяет представления об окружающем мире;
- развивает **высшие психические функции** (внимание, память, мышление, восприятие);
- формирует **навыки коммуникации** и сотрудничества;
- создаёт **положительный эмоциональный фон**, снижает тревожность;
- позволяет **дифференцировать подход** к детям с разным уровнем речевого развития;
- может использоваться:
 - ✓ логопедом на индивидуальных и групповых занятиях;
 - ✓ воспитателем в рамках тематической недели «Насекомые»;
 - ✓ родителями для домашних занятий;
- легко **модифицируется** (добавление новых загадок, звуков, вопросов) под конкретные коррекционные задачи.

Рекомендации для педагогов:

1. Поддерживайте дружелюбную атмосферу, хвалите участников за правильные ответы и старания.
2. Игра может проводиться как на этапе формирования, так и на этапе обобщения полученных знаний.
3. Выберите место для игры, где обучающиеся смогут спокойно играть, не мешая другим.
4. Ознакомьте обучающихся с содержанием игры, с условными обозначениями; объясните ход и правила игры.
5. Перед началом игры вместе с обучающимися повторите правила поведения во время игры, правила игры.
6. Определите свою роль в игре (участие в качестве играющего, болельщика или арбитра (определяется возрастом обучающихся, уровнем их подготовки)).
7. Очередность вступления в игру может определяться жеребьевкой, с помощью считалки, иным способом.
8. В случае затруднений, возникающих у обучающихся при выполнении заданий, используйте косвенную помощь (наводящие вопросы и др.).
9. Побуждайте обучающихся к самоконтролю и самооценке.
10. Поддерживайте интерес обучающихся к игре, демонстрируя свою заинтересованность, периодически, повторяя игровые правила или спрашивая их у обучающихся. Время от времени проблематизируйте ситуацию, нарушая правила. Одобряйте удачные, умелые игровые действия.
11. Не настаивайте на продолжении игры, если обучающийся потерял к ней интерес.
12. Подведите итоги игры. По окончании игры повысьте эмоциональный настрой обучающихся, подчеркнув, как интересно им было играть вместе, подбодрите проигравших, отметьте тех, кто добился выигрыша.

**Рекомендации для родителей (законных представителей)
по проведению совместной с ребенком дидактической игры**

1. Не отказывайте ребенку, если у него возникло желание поиграть вместе с Вами.
2. Игровые правила оговариваются до начала игры, а не в процессе.
3. Во время игры выбирайте доброжелательный тон, не демонстрируйте ограниченность во времени.
4. В ходе игры давайте время ребенку продумать свои действия, не торопите его.
5. Недопустимо порицание, выражение недовольства.
6. Не спешите сообщить ребенку готовый ответ. В случае его затруднения можно использовать такие приемы, как частичная подсказка, одобрение правильного пути поиска.
7. Побуждайте ребенка к самоконтролю и самооценке.
8. Не настаивайте на продолжении игры, если ребенок потерял к ней интерес.