

## Рекомендации по созданию интерактивных игр:

- 1. Определите цели и задачи игры.** Что вы хотите достичь с помощью этой игры
- 2. Выберите конструктор.** Существует множество конструкторов, которые можно использовать для создания интерактивных игр. Выберите тот, который соответствует вашим целям и возможностям.
- 3. Создайте сценарий игры.** Сценарий должен быть простым и понятным для детей дошкольного возраста.
- 4. Используйте интерактивные элементы.** Включите в игру элементы, которые будут стимулировать детей к взаимодействию.
- 5. Добавьте образовательные элементы.** Используйте игру для обучения детей новым знаниям и навыкам. Вы можете включить в игру задания на логику, математику, чтение и другие предметы.
- 6. Сделайте игру безопасной.** Убедитесь, что игра не содержит опасных элементов, которые могут причинить вред детям. Также убедитесь, что дети не смогут случайно изменить настройки игры или удалить её.
- 7. Протестируйте игру.** Прежде чем показывать игру детям, протестируйте её самостоятельно. Проверьте, работает ли она корректно и соответствует ли вашим ожиданиям.
- 8. Внедрите игру в практику.** Покажите игру детям и наблюдайте за их реакцией. Обратите внимание на то, какие элементы игры им нравятся больше всего и какие вызывают затруднения. Это поможет вам улучшить игру и сделать её более интересной и полезной для детей.

## Онлайн-сервис для создания пазлов Jigsaw Planet



Word wall — универсальный учебный ресурс.



LearningApps — это бесплатный онлайн-сервис



ГАУ ДПО

«Институт развития образования  
Иркутской области»



Муниципальное дошкольное  
образовательное учреждение  
«Детский сад комбинированного вида № 23  
«Лучик»

**РЕГИОНАЛЬНАЯ  
ИННОВАЦИОННАЯ ПЛОЩАДКА**  
«Цифровой детский сад как источник  
формирования цифровой грамотности  
обучающихся»

*«Возможности геймификации для  
вовлечения детей дошкольного  
возраста в образовательный процесс»*



2024 г.



**Геймификация** - это использование игровых механик и принципов в неигровых контекстах. Этот подход может быть эффективным инструментом для повышения вовлечённости детей дошкольного возраста в образовательный процесс, включение элементов обучения через игру. Занятие может быть построено таким образом, чтобы дети получали новые знания и навыки в процессе игры.

Для создания виртуальной карты «Мой город Саянск» мы использовали следующие ресурсы:



**LearningApps** — это бесплатный онлайн-сервис для поддержки обучения и процесса преподавания.

Это своего рода конструктор для создания интерактивных учебных модулей по разным предметным дисциплинам.



**Jigsaw Planet** — это онлайн-сервис для создания пазлов, разработанный чешской компанией Tibo Software.

Он позволяет конструировать пазлы из любых изображений, имеет простой интерфейс и поддерживает русский язык. Для работоспособности сервиса на компьютере необходима поддержка Java. Jigsaw Planet содержит несколько миллионов созданных пользователями пазлов, которые можно собирать онлайн..



**Wordwall**

**Word wall** — универсальный учебный ресурс, решающий одну из наиболее важных задач образовательного процесса — повышение мотивации учащихся!

С помощью данного ресурса можно организовать дифференциальное и индивидуальное обучение, создавая разные типы упражнений, например, печатные или интерактивные, с учетом возможностей каждого отдельного ребёнка.

В Федеральной образовательной программе дошкольного образования (ФОП ДО) нет прямого указания на использование интернет-ресурсов и времяпровождение за компьютером для детей дошкольного возраста. Однако в ней есть общие рекомендации по использованию информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в работе с детьми дошкольного возраста:

- Использование ИКТ должно быть безопасным и соответствовать требованиям СанПиН.
- ИКТ могут использоваться для развития детей, но только при условии соблюдения требований к организации образовательной деятельности.
- Необходимо обеспечить условия для доступа к средствам ИКТ всех участников образовательного процесса.

В ФОП ДО также указано, что образовательная деятельность должна осуществляться в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребёнка.

Это означает, что использование ИКТ не должно заменять традиционные формы работы с детьми, а должно дополнять их и способствовать развитию детей.