**Описание интерактивных игр с использованием методов эйдетики**

МДОУ «Детский сад № 170»

Старший воспитатель Смирнова А.В.

Педагог-психолог Быстрова Ф.Ю.

Представленные игры рассчитаны на детей старшего дошкольного возраста, для организации игры требуется участие взрослого, чтобы прочитать задание и задать детям вопросы.

Игры, созданные в программе РowerPoint

РowerPoint – широко распространенная программа. Игры, сделанные в ней, можно демонстрировать на компьютере, ноутбуке, любой интерактивной доске, они могут быть включены в занятие, их можно разместить на сайте, в социальных сетях или в родительском чате.

***Игра «Отгадай и объясни»***

Это ассоциативные загадки. Игра направлена на развитие образно-ассоциативного мышления и образной речи. Занимаясь эйдетикой, дети упражняются в подборе ассоциаций к предметам, описывают объекты. Дети учатся подбирать к одному слову разные связанные с ним слова.

Игра состоит из 7 загадок, которые Анфиса загадывает Ване. Детям надо не только найти картинку с ответом, но и объяснить, обосновать свой выбор. В игре даны готовые ассоциации, что бы дети могли потренироваться. Но ребята могут и сами загадывать друг другу загадки, придумывать ассоциации. Загадки, придуманные самостоятельно, и ответы на них более прочно запоминаются.

***Игра «Запомни и найди»***

Направлена на развитие образной памяти. Дети запоминают семь изображений предметов, а затем их находят среди других предметов. Для запоминания задействовано образно-ассоциативное мышление.

Во второй части игры надо запомнить звучащие слова, а затем найти их образы среди других. В этой части игры два варианта. Второй вариант с усложнением, так как предметы надо найти на сюжетной картинке.

Игры, созданные с помощью интернет-платформы Lening Apps.

При наличии интернета в них можно играть в детском саду, а также, разместить ссылки на сайте, в социальных сетях или родительских чатах. Платформа Lening Apps предлагает несколько шаблонов для создания игр: найди пару, классификация, кроссворд, простой порядок, сортировка и другие. Педагог наполняет шаблон своим содержанием, и игра готова.

***Игра «Где спрятались цифры»***

Создана на основе шаблона «парочки». В эйдетике для запоминания цифр используется прием дорисовывания цифр до образа, потренировать это умение можно подбирая образ к цифре. Кроме того, игра позволяет развивать объем памяти, так как неправильно подобранные пары переворачиваются и необходимо запомнить, где спрятались цифры и изображения.

***Игра «Подбери рифму»***

Направлена на развитие образной речи, развитие умения детей слышать ритмический рисунок стихотворения и создана в шаблоне «найди пару». Некоторым картинкам иногда трудно дать одно название, поэтому в игре есть подсказки, которые обозначены буквой i.

Интерактивные игры можно использовать как дополнительный материал и предлагать родителям поиграть в них с детьми дома.