

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 7 «КОЛОКОЛЬЧИК»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ Г-К АНАПА**



**Методическая разработка
по реализации принципа индивидуализации
дидактического материала в образовании детей
старшего дошкольного возраста
Тема: «Компьютерная игра-презентация
как метод обучения в работе педагогов и специалистов в ДОУ»**

Педагог-психолог
МАДОУ д/с 7 «Колокольчик»,
Костюрова Мария Викторовна.
Учитель-логопед, 1 кв.кат.
МАДОУ д/с 7 «Колокольчик»,
Ладыгина Ольга Алексеевна

г-к Анапа
2023 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	3
Введение, актуальность	4
Глава 1.	5
1.1. Цель, задачи	5
1.2. Применение игровых технологий в образовательном процессе ДОУ (перспективный план).....	6
1.3. Организация занятий детей дошкольного возраста с включением компьютерной игры.....	9
1.4. Содержание компьютерных игр-презентаций.....	11
Глава 2.	
2.1. Заключение.....	17
Список использованной литературы.....	18
Приложение 1.....	19
Приложение 2.....	35

Предисловие

Игровые технологии, как в прошлом, так и в настоящем притягивают внимание педагогов в ДОУ в связи с тем, что ведущим видом деятельности в дошкольном детстве была и остаётся игра. Поэтому игровые технологии остаются «инновационными» и ведущими в системе дошкольной педагогики. Эти технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагогов и дошкольников через реализацию определённого сюжета (игры, сказки, спектакли). В образовательном процессе используются занимательные, театрализованные, ролевые, компьютерные игры.

Компьютерные игры переживают в настоящее время период мощного развития. Реальность такова, что компьютерные игры стали частью современного детства. Одни из них могут помочь в развитии способностей, другие негативно повлиять на психику и нравственное развитие детей. Существуют еще разнообразные игровые программы для малышей, обучающие письму и счёту, языкам и т. д. Они, безусловно, полезны и их можно использовать. Кроме того, создано множество интересных логических игр в компьютерном варианте, которые помогают развивать мышление и память.

Применение компьютерных игр и упражнений на занятиях вызывает у детей особый интерес, что помогает лучше усвоить предлагаемый материал. Реализуется такая игра-презентация с помощью различных эффектов анимации.

Неоспоримым достоинством таких игр является избавление педагогов и специалистов ДОУ от обилия картинок, экономии рабочего времени, большого объёма и занимательности подачи материала, разноуровневости и направленности на развитие основных психических функций.

Таким образом, специалисты-практики имеют возможность обратить перегиб в современном домашнем воспитании на пользу самих детей и целенаправленно активизировать процесс развития всех психических процессов, включая восприятие, память, внимание, речь и т.п.

Введение

Использование информационно-коммуникационных технологий является одним из приоритетов образования. Согласно требованиям ФГОС ДО, внедрение инновационных технологий призвано, прежде всего, улучшить качество обучения, повысить мотивацию детей к получению новых знаний, ускорить процесс усвоения знаний. Одним из инновационных направлений являются компьютерные и мультимедийные технологии.

Активное внедрение современных компьютерных программ и технологий способствует коренным изменениям широко используемых в традиционной методике демонстрационных и иллюстративно-объяснительных методов, ориентированных не только на коллективное восприятие информации, но и на индивидуально-коррекционную работу.

Проведение, на подгрупповых и индивидуальных логопедических и коррекционно-развивающих занятиях, специально подобранных игр-презентаций создает максимально благоприятные условия для развития детей и позволяет решить педагогические и коррекционные задачи в естественных для ребенка условиях – в игровой деятельности.

Актуальность.

Актуальность использования мультимедийных средств в ДОУ обусловлена:

- наличием в учреждении мультимедийного оборудования: компьютера, интерактивной доски, проектора и экрана, все это дает возможность педагогу создавать такую образовательную среду, которая интересна, познавательна для детей дошкольного возраста;

- количество развивающих мультимедийных программных материалов для дошкольников в настоящее время достаточно, но, к сожалению, большинство из этих игр не рассчитаны на реализацию программных, коррекционных задач, поэтому могут использоваться лишь частично;

- необходимы подготовленные кадры, способные сочетать традиционные методы обучения и воспитания и современные информационные технологии, педагог должен уметь не только пользоваться современным мультимедийным оборудованием, создавать свои образовательные ресурсы, широко использовать их в своей деятельности, но и в совершенстве знать содержание всех компьютерных программ, их операционную характеристику, интерфейс пользователя каждой программы, специфику технических правил действия с каждой из них, уметь работать в основных

прикладных программах, а также мультимедийных программах и сети Internet.

Данная разработка состоит в создании цикла компьютерных игр и упражнений для развития детей дошкольного возраста. Так, введение компьютера в систему дидактических средств детского сада может стать мощным фактором обогащения интеллектуального, эстетического, нравственного и физического развития ребенка. Становясь средством познания, компьютер способствует психологическому развитию ребенка, закреплению уже сформированных знаний и навыков, познанию нового, реализации потенциальных творческих возможностей, развитию фантазии. Особое значение для развития дошкольника имеет его ведущая деятельность – игра, поэтому компьютеры в детском саду используются, прежде всего, как средство игры, как новая, сложная, интересная и управляемая самим ребенком игрушка, с помощью которой он решает самые разнообразные игровые задачи. Компьютерные игры не изолированы от педагогического процесса дошкольного учреждения. Они предлагаются в сочетании с традиционными играми и обучением, не заменяя обычные игры и занятия, а дополняя их, входя в их структуру.

Глава 1.

1.1. Цель, задачи

Целью методической разработки является внедрение в коррекционно-развивающую работу педагогов и специалистов ДООУ компьютерных игр и упражнений, как системы дидактических средств, стимулирующих познавательное, речевое и личностное развитие детей, активизацию их знаний через специальные, компьютерные игры.

Задачи методической разработки:

1. Анализ применения игровых технологий в образовательном процессе ДООУ, в т.ч. использование интерактивных игровых технологий на занятиях с детьми дошкольного возраста.
2. Организация занятий для детей дошкольного возраста, с включением компьютерной игры.

Задачи разработки компьютерных игр-презентаций:

1. Развивать высшие психические процессы детей: в

- восприятия, внимания, памяти;
- ассоциативного, образного, пространственного мышления и задатков словесно-логического мышления;
- сенсомоторных способностей.

2. Пополнять и активизировать словарный запас и способствовать развитию речи воспитанников.

3. Расширять представления детей об окружающем мире.

1.2. Применение игровых технологий в образовательном процессе ДОУ

Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе для детей дошкольного возраста, в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и обучающихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.

В настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов. Не раз возникала попытка научной классификации игры и определение ее каким-нибудь одним исчерпывающим понятием, но к настоящему моменту научно определены всего лишь связи между игрой и человеческой культурой. Выявлено значение, которое оказывает игра на развитие личности ребенка и взрослого, эмпирическим путем выявлена биологическая природа игры и ее обусловленность психологическими и социальными факторами.

Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета. Чем же вызвано возрастание интереса к игре в настоящее время? С одной стороны, оно вызвано развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, с другой стороны, обусловлено

социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности.

Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Не удивительно, что проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание исследователей: педагогов, психологов, философов, социологов, искусствоведов, биологов.

В исследованиях Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, А.В. Запорожца, Д.Б. Эльконина игра определяется как ведущий вид деятельности, который возникает не путём спонтанного созревания, а формируется под влиянием социальных условий жизни и воспитания. В игре создаются благоприятные условия для формирования способностей производить действия в умственном плане, осуществляет психологические замены реальных объектов. Игра – ведущий вид деятельности ребенка. В игре он развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики. Игра является полигоном для социальных проб детей, т. е. тех испытаний, которые выбирается детьми для самопроверки и в процессе которых ими осваиваются способы решения возникающих в процессе игры проблем межличностных отношений. В игре создается базис для новой ведущей деятельности – учебной. Поэтому важнейшей задачей дошкольной педагогической практики является оптимизация и организация в ДОУ специального пространства для активизации, расширения и обогащения игровой деятельности дошкольника.

Отечественные и зарубежные исследования, по использованию компьютера в детских учреждениях, убедительно доказывают не только возможность и целесообразность этого, но и особую роль компьютера в развитии интеллекта и в целом личности ребенка (С. Новоселова, Г. Петку, И. Пашелите, С. Пейперт, Б. Хантер и др.).

Внедрение в образовательный процесс новых информационных технологий, наряду с другими средствами, призвано способствовать обогащению представлений детей об окружающем мире, расширению опыта, повышению мотивации к познанию.

Современные исследования в области дошкольной педагогики К.Н. Моторина, С.П. Первина, М.А. Холодной, С.А. Шапкина и др. свидетельствуют о возможности овладения компьютером детьми в возрасте 3-6 лет. Как известно, этот период совпадает с моментом интенсивного развития мышления ребенка, подготавливающего переход от наглядно-образного типа мышления к наглядно-действенному мышлению.

На этом этапе компьютер выступает особым интеллектуальным средством для решения задач разнообразных видов детской деятельности. Мышление, в соответствии с выдвинутой А.В. Запорожцем концепцией амплификации (обогащения), является интеллектуальной базой развития деятельности, а сам процесс овладения обобщенными способами решения задач деятельности ведет к ее осуществлению на все более высоком уровне. И чем выше интеллектуальный уровень осуществления деятельности, тем полнее в ней происходит обогащение всех сторон личности.

Компьютер в дошкольном периоде детства, используется, прежде всего, как средство игры, как новая, сложная, интересная и управляемая самим ребенком игрушка, с помощью которой он решает самые разнообразные игровые задачи. Компьютерные игры предлагаются в сочетании с традиционными играми и обучением, не заменяя обычные игры и занятия, а дополняя их, входя в их структуру, обогащая педагогический процесс новыми возможностями.

Особого внимания требует проблема особенностей общения ребенка и компьютера. В Санитарных правилах СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» разработаны правила работы с компьютером в дошкольном образовательном учреждении: продолжительность, гигиенические требования и др.

При использовании компьютерных программ необходимо соблюдать правила безопасной работы с техникой.

Выписка из СанПиН 2.4.3648-20 пункт 2.10.2: «Непосредственно образовательную деятельность с использованием компьютеров для детей 5-7 лет следует проводить не более одного в течение дня и не чаще трех раз в неделю в дни наиболее высокой работоспособности: во вторник, в среду и в четверг. После работы с компьютером для профилактики нарушений зрения и снятия напряжения с глаз с детьми проводят гимнастику для глаз.

При использовании ЭСО с демонстрацией обучающих фильмов, программ или иной информации, предусматривающих ее фиксацию в тетрадях воспитанниками и обучающимися, продолжительность непрерывного использования экрана не должна превышать для детей 5-7 лет – 5-7 минут.

Для снижения утомляемости детей в процессе осуществления НОД с использованием компьютерной техники необходимо обеспечить гигиенически рациональную организацию рабочего места: соответствие мебели росту ребенка, достаточный уровень освещенности. Экран видеомонитора должен находиться на уровне глаз или чуть ниже, на

расстоянии не ближе 50 см. Ребенок, носящий очки, должен заниматься за компьютером в них.

Непосредственно образовательную деятельность с использованием детьми компьютеров проводят в присутствии педагога.

Компьютерная техника, которая используется в ДОУ, обязательно должна иметь гигиеническое заключение (сертификат, подтверждающей ее безопасность для детей).

1.3. Организация занятий детей дошкольного возраста с включением компьютерной игры-презентации

Компьютер должен войти в жизнь ребенка через игру. Игра – одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлением, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игр.

Ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный (до определенного уровня) объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является главнейшей психологической базой для введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства.

В ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами, возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей.

Сам по себе компьютер не играет никакой роли без общей концепции его применения в дошкольном образовании, соответствующего задачам развития, воспитания и обучения ребенка, а также его психофизическим возможностям. Успех приобщения дошкольника к овладению информационными технологиями возможен, когда компьютерные средства становятся средствами его повседневного общения, игры, посильного труда, конструирования, художественной и других видов деятельности.

Структура занятия с привлечением компьютера:

I. Вводно-мотивационная часть:

- дыхательные и релаксационные упражнения на снятие эмоционального напряжения и настройки на деятельность;

II. Коррекционно-развивающий блок:

- упражнения направленные на развитие познавательных процессов: игры, графические упражнения, пальчиковые упражнения, участие в компьютерной игре;

III. Заключительный этап:

- рефлексия;
- упражнения, направленные на мышечную релаксацию.

Работа с детьми требует большого педагогического мастерства, умения видеть каждого ребенка и руководить одновременно всей группой детей. Вместе с тем, педагог должен в совершенстве знать содержание всех компьютерных программ, их операционную характеристику (специфику технических правил действия с каждой из них).

Наиболее широкое применение в практике специалистов образовательного учреждения нашла компьютерная программа Power Point, которая позволяет создавать презентации к подгрупповым и индивидуальным занятиям с воспитанниками, а также современные компьютерные игры по развитию психических функций и речи детей дошкольного возраста.

Апробированные компьютерные игры разрабатывались с помощью программы Microsoft Office Power Point. С помощью этой программы был создан пакет развивающих игр-презентаций. Характеристики программы позволяют прикрепить к любому объекту необходимую информацию (ролик, фрагмент мультфильма, музыку и т.д.). Программа является абсолютно мобильной, что позволяет не зависеть от сети Интернет и использовать ее в любых не оснащенных Интернетом аудиториях.

Совместная деятельность педагога с детьми была организована в форме мини-занятий с использованием компьютерных игр, продолжительностью 10-15 минут 2 раза в неделю. Занятия с детьми, включали познавательную беседу, деятельность на интерактивной доске/планшете, гимнастику для глаз. При этом дети находились за экраном не более 8-10 минут.

На обучающем этапе взрослый индивидуально или с небольшой подгруппой (2-3 ребенка) организовывал компьютерные игры на интерактивной доске/планшете, что позволяло в большей степени удерживать внимание детей при освоении ими нового способа действия. На этапе закрепления умений и совершенствования представлений работа проводится преимущественно во второй половине дня в малых подгруппах или индивидуально с каждым ребенком.

Таким образом, разработанные компьютерные игры, включенные в систему обычных игр, вносят свой вклад во всестороннее развитие ребенка. Способствуют установлению содержательных связей между системой

знаний, получаемых ребёнком в непосредственно образовательной деятельности и игре, способствуют формированию психических и личностных качества ребенка дошкольного возраста, а также является обогащающим и преобразующим фактором развивающей предметной среды.

1.4. Содержание компьютерных игр-презентаций

Название игры-презентации	Дидактические задачи
Игрушки	<ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать представления о видах игрушек, их величине, геометрической форме, окраске, численности. 2. Обогащать словарный запас по теме «Детские игрушки». 3. Развивать способность логически мыслить, концентрировать внимание. 4. Создавать условия для улучшения пространственной ориентации. 5. Активизировать в словаре детей названия игрушек и их частей, стимулировать использовать в речи обобщающее понятие «Игрушки», 6. Побуждать детей называть разнообразные признаки внешнего вида игрушки.
Какая игрушка (подбери признак)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Инициировать детей называть признаки внешнего вида игрушки. 2. Формировать умение подбирать объекты по признаку.
Спорщик	<ol style="list-style-type: none"> 1. Расширять представления детей об объектах окружающего мира. 2. Закреплять навыки дифференциации объектов по визуальным признакам. 3. Активизировать словарь детей словами – антонимами (прилагательными, обозначающими качества и свойства предметов и объектов окружающего мира). 4. Инициировать детей подбирать слова, противоположные по смыслу. 5. Создавать условия для улучшения памяти, концентрации внимания, способности логически мыслить.
Поможем домовенку	<ol style="list-style-type: none"> 1. Расширять представления детей об объектах окружающего мира. 2. Упражнять детей в дифференциации овощей, фруктов. 3. Учить различать и соотносить предметы по величине, закрепить понятия: большой-маленький, один-много. 4. Активизировать словарь детей по лексическим темам «Овощи», «Фрукты», закрепить словарь обобщающих слов по данным темам. 5. Создавать условия для улучшения памяти, концентрации

	внимания, зрительного восприятия, способности логически мыслить.
Животные дикие и домашние – все такие разные	<ol style="list-style-type: none"> 1. Расширять представления детей об объектах окружающего мира. 2. Упражнять детей в дифференциации диких и домашних животных. 3. Учить различать и соотносить предметы по величине, закрепить понятия: большой-маленький, один-много. 4. Активизировать в речи детей названия диких и домашних животных и их характерных особенностей. 5. Побуждать детей описывать животных, используя слова, обозначающие признаки. 6. Стимулировать использовать в речи обобщающие понятия «Домашние животные», «Дикие животные». 7. Создавать условия для улучшения памяти, концентрации внимания, зрительного восприятия, способности логически мыслить.
У кормушки	<ol style="list-style-type: none"> 1. Расширять представления детей об объектах окружающего мира. 2. Упражнять детей в дифференциации зимующих и перелетных птиц. 3. Учить различать и соотносить предметы по величине, закрепить понятия: большой-маленький, один-много. 4. Активизировать в речи детей названия зимующих и перелетных птиц и их характерных особенностей. 5. Побуждать детей описывать птиц, используя слова, обозначающие признаки. 6. Стимулировать использовать в речи обобщающие понятия «Перелетные птицы», «Зимующие птицы». 7. Создавать условия для улучшения памяти, концентрации внимания, зрительного восприятия, способности логически мыслить.
Заботливые помощники (загадки)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Расширять представления детей об объектах окружающего мира. 2. Систематизировать знания детей о предметах личной гигиены и их предназначении. 3. Развивать словесно-логическое мышление, память, зрительное восприятие. 4. Активизировать в речи детей названия предметов гигиены. 5. Побуждать детей называть слова, обозначающие признак предмета.
Части суток	<ol style="list-style-type: none"> 1. Формировать у детей представление о частях суток, об их характерных особенностях, последовательности (утро, день, вечер, ночь).

	<p>2. Упражнять в определении части суток по признакам: деятельность человека, местоположение Солнца, состояние природы.</p> <p>3. Актуализировать в активном словаре детей названия частей суток.</p> <p>4. Создавать условия для улучшения памяти, концентрации внимания, зрительного восприятия, способности логически мыслить.</p>
Магазин одежды	<p>1. Закрепить представления дошкольников о предметах гардероба.</p> <p>2. Учить детей классифицировать одежду по заданному признаку (зимняя или летняя, женская или мужская).</p> <p>3. Закрепить понятия о цвете, величине, форме, количестве.</p> <p>4. Развивать мышление, внимание, зрительное восприятие.</p> <p>5. Активизировать словарь по лексической теме «Одежда», «Обувь».</p> <p>6. Инициировать детей называть одежду / обувь, их части, стимулировать использовать в речи обобщающее понятие «Одежда», «Обувь».</p>
Веселые предлоги	<p>1. Создавать условия для улучшения пространственной ориентации.</p> <p>2. Развивать познавательные и интеллектуальные способности детей.</p> <p>3. Инициировать детей правильно называть предлоги (в, на, под, за, около) в зависимости от предъявленного изображения (ситуации).</p>
Зимние забавы	<p>1. Расширять представления детей о зиме как времени года.</p> <p>2. Закреплять знания детей об играх зимой.</p> <p>3. Развивать пространственные представления.</p> <p>4. Развивать произвольное внимание, память, элементы логического мышления, зрительного восприятия.</p> <p>5. Побуждать детей подбирать признаки (прилагательные) к заданному существительному.</p> <p>6. Активизировать словарь за счёт слов-действий, слов-признаков.</p>
Мышонок Митя играет в прятки	<p>1. Создавать условия для улучшения пространственной ориентации.</p> <p>2. Развивать познавательные и интеллектуальные способности детей.</p> <p>3. Инициировать детей правильно называть предлоги (в, на, под, за, около) в зависимости от предъявленного изображения (ситуации).</p>
1,2,3 – признак назови	<p>1. Расширять представления детей об объектах окружающего мира.</p> <p>2. Развивать познавательные и интеллектуальные способности</p>

	<p>детей.</p> <ol style="list-style-type: none"> Актуализировать словарь (прилагательных - признаков). Создавать условия для улучшения памяти, концентрации внимания, зрительного восприятия, способности логически мыслить.
Назови профессию	<ol style="list-style-type: none"> Систематизировать знания и представления детей о профессиях. Расширять знания детей об инструментах и приспособлениях, нужных для выполнения профессиональных обязанностей. Уточнять представления детей о том, где работают люди, какую одежду носят, какие действия выполняют. Активизировать словарь по лексической теме «Профессии», «Орудия труда» Развивать произвольное внимание, память, элементы логического мышления, зрительного восприятия.
Наведем порядок	<ol style="list-style-type: none"> Расширять представления детей об объектах окружающего мира: о мебели, ее видах, особенностях, назначении. Систематизировать представления о цвете, форме, величине. Развивать произвольное внимание, память, логическое мышление, зрительное восприятие. Активизировать словарь детей по лексической теме «Мебель» Побуждать детей называть существительные, обозначающие материалы из которых изготавливают мебель.
Чей малыш	<ol style="list-style-type: none"> Систематизировать представления детей о домашних животных и их детенышах, их внешнем облике, среде обитания и питании. Развивать внимание, память детей, логическое мышление. Активизировать словарь по теме «Домашние животные их детеныши».
Кому что нужно для работы	<ol style="list-style-type: none"> Систематизировать знания и представления детей о профессиях. Расширять знания детей об инструментах и приспособлениях, нужных для выполнения профессиональных обязанностей. Уточнять представления детей о том, где работают люди, какую одежду носят, какие действия выполняют. Активизировать словарь (названия предметов, необходимых людям разных профессий). Развивать произвольное внимание, память, элементы логического мышления, зрительного восприятия.
Посуда	<ol style="list-style-type: none"> Расширять представления детей об объектах окружающего мира: о посуде, ее видах, особенностях, назначении. Систематизировать представления о цвете, форме, величине.

	<p>3. Развивать произвольное внимание, память, логическое мышление, зрительное восприятие.</p> <p>4. Активизировать словарь детей по лексической теме «Посуда».</p> <p>5. Побуждать детей называть существительные, обозначающие материалы из которых изготавливают посуду.</p> <p>6. Инициировать употребление детьми названий предметов посуды, частей посуды (носик, ручка, крышка, доньшко).</p>
Виды транспорта	<p>1. Расширение представлений детей о видах и назначении транспортных средств.</p> <p>2. Развивать умение классифицировать транспорт.</p> <p>3. Познакомить с профессиями, связанными с управлением транспортом.</p> <p>4. Создавать условия для развития внимания, памяти, способности логически мыслить, зрительного восприятия.</p> <p>5. Способствовать активизации словаря по теме «Транспорт»</p>
Семейные обязанности	<p>1. Расширять представления детей о членах семьи.</p> <p>2. Формировать представления о профессиях родителей, о трудовых и бытовых обязанностях.</p> <p>3. Формирование представления о внутрисемейном распределении функций и обязанностей.</p> <p>4. Развивать произвольное внимание, память, элементы логического мышления, зрительного восприятия.</p> <p>5. Активизировать речевые навыки, расширять словарный запас по теме «Семья».</p>
Времена года	<p>1. Способствовать запоминанию детьми сезонов года и последовательности их чередования.</p> <p>2. Создавать условия правильно определять визуальные сезонные признаки.</p> <p>3. Закрепить представления детей об особенностях 4-х календарных времен года.</p> <p>4. Развивать наблюдательность, зрительную память, умение концентрировать внимание, речевые навыки.</p>

В качестве примера приведем описание компьютерной игры-презентации «Магазин одежды».

Дидактические задачи:

1. Закрепить представления дошкольников о предметах гардероба.
2. Учить детей классифицировать одежду по заданному признаку (зимняя или летняя, женская или мужская).
3. Развивать мышление, внимание, зрительное восприятие.
4. Активизировать словарь по лексической теме «Одежда», «Обувь».

5. Инициировать детей называть одежду/обувь, их части, стимулировать использовать в речи обобщающее понятие «Одежда», «Обувь».

Игровая задача: выбрать подходящую одежду для манекена девочки/мальчика, перенести ее на манекен.

Игровое правило: переносить предмет одежды можно только после того, как будет правильно назван предмет одежды.

Описание: на экране манекены-изображения девочки/мальчика и предметы одежды.

Педагог: «В магазин завезли новую коллекцию детской одежды. Надо оформить витрину. Как думаешь, что нужно сделать? Выбирать подходящую одежду, называть ее и переноси ее на манекены.

Игровые действия: ребёнок выбирает на интерактивной доске изображение предмета одежды, называет ее, «перетаскивает» её стилусом на манекен.

Результат игры: ребенок называют каждую картинку с изображением одежды, к каждой картинке с манекеном перетаскивают стилусом подходящее изображение.

Усложнение:

1. Игра «Подбери признак»

Дидактическая задача: см. игровую задачу в компьютерной игре «Магазин одежды».

Игровая задача: см. игровую задачу в компьютерной игре «Магазин одежды».

Игровое правило: переносить предмет одежды можно только после того, как будут названы признаки к данному предмету одежды (например, платье – красивое, длинное, нарядное и т.д.) Ребенку необходимо подобрать не менее 3 признаков.

Игровые действия: ребёнок выбирает на экране картинку с предметов одежды, называет ее, а также называет по 2-3 признака, «перетаскивает» на манекен изображение предмета одежды стилусом.

Описание: на экране манекены – изображения девочки / мальчика и предметы одежды.

Педагог: В магазин завезли новую коллекцию детской одежды. Надо оформить витрину. Поможешь? Выбирай подходящую одежду, называй ее признаки (какая куртка? какое платье? и т.д.) и переноси ее на манекены.

Результат игры: дети называют каждое изображение одежды, к каждому изображению подбирают по 3 – 5 признаков (прилагательных), перетаскивают стилусом подходящие изображения. Описание компьютерных игр представлено в Приложении 1.

Практическая ценность

Практическая ценность данной работы заключается в возможности педагогами, использования разработанных компьютерных игр в образовательном процессе для детей дошкольного возраста, параллельно с использованием традиционных форм игр.

Глава 2.

2. Заключение

В условиях детского сада возможно, необходимо и целесообразно использование информационно-коммуникационных технологий в различных видах образовательной деятельности. Занятия в ДОУ имеют свою специфику, они должны быть эмоциональными, яркими, с привлечением большого иллюстративного материала, с использованием звуковых и видеозаписей. Все это может обеспечить компьютерная техника с её мультимедийными возможностями. При этом компьютер должен только дополнять педагога, а не заменять его.

Применение компьютерных игр и упражнений, презентаций и т.п. позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным, решать познавательные, речевые и творческие задачи с опорой на наглядность. Признавая, что компьютер – новое мощное средство для развития детей, необходимо помнить, что его использование в образовательных целях в дошкольных учреждениях требует тщательной организации.

Список использованной литературы

1. Анохина Т. Как организовать современную предметно-развивающую среду //Дошкольное воспитание. - 1999. - №5. - С.32 - 34.
2. Веракса А.Н., Бухаленкова Д. А. Применение компьютерных игровых технологий для развития регуляторных функций дошкольников//Российский психологический журнал. – 2017. - т.14. - №3. – С.106-132.
3. Воспитателю о детской игре: Пособие для воспитателя детского сада/Под ред. Т.А. Марковой.- М.: Просвещение, 1982. - 128 с.
4. Горвиц Ю.М. Зачем малышам компьютер?//Детский сад от А до Я. - 2003. - №1. - С.126-130.
5. Горвиц Ю.М. Зачем нужны компьютеры в детском учреждении?//Информатика и образование. - 1994. - № 3. - С. 99-103.
6. Горвиц Ю.М. Развивающие игровые программы для дошкольников// Информатика и образование. - 1990. - №4. - С.100-106.
7. Зворыгина Е.В. Педагогические подходы к компьютерным играм для дошкольников// Информатика и образование. - 1999. - №6. - С.94-102.
8. Жуковская Р.И. Воспитание ребенка в игре. - М.: АПН РФ, 2013. - 320 с.
9. Логинов В.А. Использование компьютеров в образовательном процессе// Проблемы современного педагогического образования - 2018 - №4. - С.142-145.
10. Моторин В.В. Об использовании компьютера в педагогическом процессе// Дошкольное воспитание. - 2001. - №12. - С.42-46.
11. Новоселова С.Л., Петку Г.П. Компьютерный мир дошкольника – М.: Новая школа, 1997. – 128 с.
12. Фомичева О.С. Воспитание успешного ребенка в компьютерном веке - М.: Гелиос АРВ, 2000. – 192 с.
13. Усеинова Э.В. Использование современных информационно-коммуникационных технологий в педагогическом процессе ДООУ в условиях реализации ФГОС ДО//Молодой ученый. - 2018. - №2. - С. 156-158.

Описание компьютерных игр-презентаций

1. Компьютерная игра-презентация «Магазин одежды»

Дидактические задачи:

1. Закрепить представления дошкольников о предметах гардероба.
2. Учить детей классифицировать одежду по заданному признаку (зимняя или летняя, женская или мужская).
3. Закрепить понятия о цвете, величине, форме, количестве.
4. Развивать мышление, внимание, зрительное восприятие.
5. Активизировать словарь по лексической теме «Одежда», «Обувь».
6. Инициировать детей называть одежду / обувь, их части, стимулировать использовать в речи обобщающее понятие «Одежда», «Обувь».

Игровая задача: выбрать подходящую одежду / обувь для манекена девочки / мальчика, перенести ее на манекен.

Игровое правило: переносить предмет одежды можно только после того, как будет правильно назван предмет одежды.

Ход игры:

Педагог: В магазин завезли новую коллекцию детской одежды. Надо оформить витрину. Поможешь? Выбирай подходящую одежду, называй ее и переноси ее на манекены.

Игровые действия: ребёнок выбирает на интерактивной доске картинку с предметов одежды / обуви, называет ее, «перетаскивает» её стилусом.

Результат игры: дети называют каждую картинку с изображением одежды / обуви, к каждой картинке с манекеном перетаскивают стилусом подходящее изображение.

Варианты игры:

1.2. Игра-презентация «Подбери признак»

Дидактические задачи: см. игровую задачу в компьютерной игре «Магазин одежды».

Игровая задача: см. игровую задачу в компьютерной игре «Магазин одежды».

Игровое правило: переносить предмет одежды можно только после того, как будут названы признаки к данному предмету одежды (например, платье – красивое, длинное, нарядное и т.д.) Ребенку необходимо подобрать не менее 3 признаков.

Игровые действия: ребёнок выбирает на экране картинку с предметом одежды / обуви, называет ее, а также называет по 2-3 признака, «перетаскивает» картинку с предметом одежды / обуви стилусом.

Ход игры:

Педагог: В магазин завезли новую коллекцию детской одежды. Надо оформить витрину. Поможешь? Выбирай подходящую одежду, называй ее признаки (Какая шапка? Какое платье? Какие сапоги?) и перенеси ее на манекены.

Результат игры: дети называют каждую картинку с изображением одежды / обуви, к каждому изображению подбирают по 3 признака (прилагательных), перетаскивают стилусом подходящие изображения.

1.3. Игра-презентация «Найди и назови»

Дидактические задачи: см. игровую задачу в компьютерной игре «Магазин одежды».

Игровая задача: назвать правильно как можно больше предметов, изображенных на слайде.

Игровое правило: «кликать» на изображение можно только после того, как будет правильно назван предмет.

Игровые действия: ребёнок выбирает на экране картинку с предметом одежды / обуви, называет ее.

Ход игры:

Педагог: Посмотри, все товары в магазине перепутались, найди и назови обувь; найди и назови только предметы одежды; назови предметы на слайде одним словом.

Результат игры: дети называют каждую картинку с изображением одежды / обуви, «кликают» соответствующие изображения, называют обобщающие слова..

1.4. Игра-презентация «Отгадай загадку»

Дидактическая задача: см. игровую задачу в компьютерной игре «Магазин одежды».

Игровая задача: быстро подобрать слово – отгадку, набрать наибольшее количество жетонов-фишек.

Игровое правило: не выкрикивать ответ с места, поднимать руку, «кликать» на изображение можно только после того, как будет правильно отгадана загадка.

Ход игры: Взрослый загадывает загадку, первый, кто поднял руку, называет ответ, получает жетон-фишку и «кликает» изображение на слайде.

Результат игры: дети отгадывают простые (описательные) загадки, соблюдают правила игры (не выкрикивают ответы вслух).

1.5. Игра-презентация «Подбери одежду по сезону»

Дидактическая задача: см. игровую задачу в компьютерной игре «Магазин одежды».

Игровая задача: называть предметы одежды, подбирать одежду согласно сезону, объяснять свой выбор.

Игровое правило: выбирать изображение можно только после того, как будет правильно назван предмет одежды, и дано пояснение выбора.

Ход игры:

Педагог: Таня собралась гулять. На улице холодно. Какую одежду оденет Таня? (теплую). Выбери на слайде только ту одежду, которая подойдет для прогулки осенью и т.п. Воспитатель обращает внимание детей на детали одежды (карманы, рукава, воротник, капюшон), просит их называть.

Результат игры: Дети называют предметы одежды, ее части.



2. Компьютерная игра-презентация «Игрушки»

Дидактические задачи:

1. Формировать представления о видах игрушек, их величине, геометрической форме, окраске, численности.
2. Развивать способность логически мыслить, концентрировать внимание.

3. Создавать условия для улучшения пространственной ориентации.
4. Активизировать в словаре детей названия игрушек и их частей, стимулировать использовать в речи обобщающее понятие «Игрушки»,
5. Побуждать детей называть разнообразные признаки внешнего вида игрушки.

Игровая задача: догадаться, какая любимая игрушка у Привидения.

Игровое правило: слушать внимательно подсказки Привидения, называть и выбрать игрушку на экране.

Ход игры:

Педагог: Сейчас ты познакомишься с загадочными привидениями. Почему с загадочными, потому что они говорят загадками. Сейчас посмотрим, какие игрушки есть у привидений. Например, любимая игрушка Привидения игрушка ПОД домиком и т.д.

Игровые действия: ребёнок, прослушав подсказку Привидения, выбирает на интерактивной доске картинку с изображением игрушки, называет ее, нажимает на неё стилусом.

Результат игры: дети называют картинки с изображением игрушек.



3. Компьютерная игра-презентация «Назови профессию»

Дидактические задачи:

1. Систематизировать знания и представления детей о профессиях.
2. Расширять знания детей об инструментах и приспособлениях, нужных для выполнения профессиональных обязанностей.
3. Уточнять представления детей о том, где работают люди, какую одежду носят, какие действия выполняют.
4. Активизировать словарь по лексической теме «Профессии», «Орудия труда».
5. Развивать произвольное внимание, память, элементы логического мышления, зрительного восприятия.

Игровая задача: отгадать по предложенной загадке представителя определенной профессии.

Игровое правило: слушать внимательно подсказки, «кликать» на картинку можно только после того, как будет правильно названа профессия.

Ход игры:

Педагог: Сможешь ли ты догадаться, про какую профессию идет речь. Слушай про какую профессию говорится и выбирай героев.

Игровые действия: ребёнок, прослушав подсказку, выбирает на интерактивной доске картинку с изображением человека, профессия которого описана в подсказке, называет, кем работает человек (его профессию), «кликает» на изображение стилусом.

Результат игры: дети называют профессии людей, представленные на изображениях.



4. Компьютерная игра-презентация «Поможем домовёнку»

Дидактические задачи:

1. Расширять представления детей об объектах окружающего мира.
2. Упражнять детей в дифференциации овощей, фруктов.
3. Учить различать и соотносить предметы по величине, закрепить понятия: большой-маленький, один-много.
4. Активизировать словарь детей по лексическим темам «Овощи», «Фрукты», закрепить словарь обобщающих слов по данным темам.
5. Создавать условия для улучшения памяти, концентрации внимания, зрительного восприятия, способности логически мыслить.

Игровая задача: выполнить просьбы Домовёнка.

Игровое правило: «перетаскивать» изображения можно только после того, как будет правильно названо изображение на картинке.

Ход игры:

Домовёнок: Дорогие ребята, простите меня, пожалуйста, столько дел, что я не успел прибратся. Мне нужна ваша помощь:

- сложи овощи в ящик, а фрукты в корзину;

Игровые действия: ребёнок выбирает на интерактивной доске картинку с изображением предмета, называет ее, «перетаскивает» её стилусом.

Результат игры: дети называют каждую картинку с изображением предмета, перетаскивают стилусом изображение на указанное место.



5. Компьютерная игра-презентация «Части суток»

Дидактические задачи:

1. Формировать у детей представление о частях суток, об их характерных особенностях, последовательности (утро, день, вечер, ночь).
2. Упражнять в определении части суток по признакам: деятельность человека, местоположение Солнца, состояние природы.
3. Актуализировать в активном словаре детей названия частей суток.
4. Создавать условия для улучшения памяти, концентрации внимания, зрительного восприятия, способности логически мыслить.

Игровая задача: отгадать загадку.

Игровое правило: «активизировать» отгадку можно только после того, как будет правильно названо изображение на картинке.

Ход игры: гномик Бим принес загадки про части суток. Послушайте загадку, найдите на экране картинку с правильным ответом, дайте ответ и щелкните по картинке.

Игровые действия: Прослушав загадку, ребёнок выбирает на интерактивной доске из 4 представленных изображений частей суток правильное, называет отгадку, «кликает» на изображение стилусом.

Результат игры: дети называют все части суток, их последовательность.



6. Компьютерная игра-презентация «Чей малыш»

Дидактические задачи:

1. Систематизировать представления детей о домашних животных и их детенышах, их внешнем облике, среде обитания и питании.
2. Развивать внимание, память детей, логическое мышление.
3. Активизировать словарь по теме «Домашние животные их детеныши».

Игровая задача: помочь маме (взрослому животному) найти своего детеныша.

Игровое правило: активировать движение картинки можно только после того, как будет правильно названы изображение взрослого животного и его детеныша на слайде.

Ход игры:

Педагог: Вышли на поляну разные животные. Разбрелись, разошлись по всей полянке, далеко ушли друг от друга и потерялись. Стали мамы своих детенышей к себе подзывать. А как зовут их детенышей не знают. Назови и «кликни» стилусом изображение того малыша, чья мама изображена на экране.

Игровые действия: ребёнок называет взрослого животного, выбирает из предложенных изображений детеныша, который соответствует взрослой особи, называет детеныша, «кликает» картинку с выбранным изображением стилусом.

Результат игры: дети называют взрослых домашних и диких животных и их детенышей.



8. Компьютерная игра-презентация «Спорщик»

Дидактические задачи:

1. Расширять представления детей об объектах окружающего мира.
2. Закреплять навыки дифференциации объектов по визуальным признакам.
3. Активизировать словарь детей словами – антонимами (прилагательными, обозначающими качества и свойства предметов и объектов окружающего мира).
4. Инициировать детей подбирать слова, противоположные по смыслу.
5. Создавать условия для улучшения памяти, концентрации внимания, способности логически мыслить.

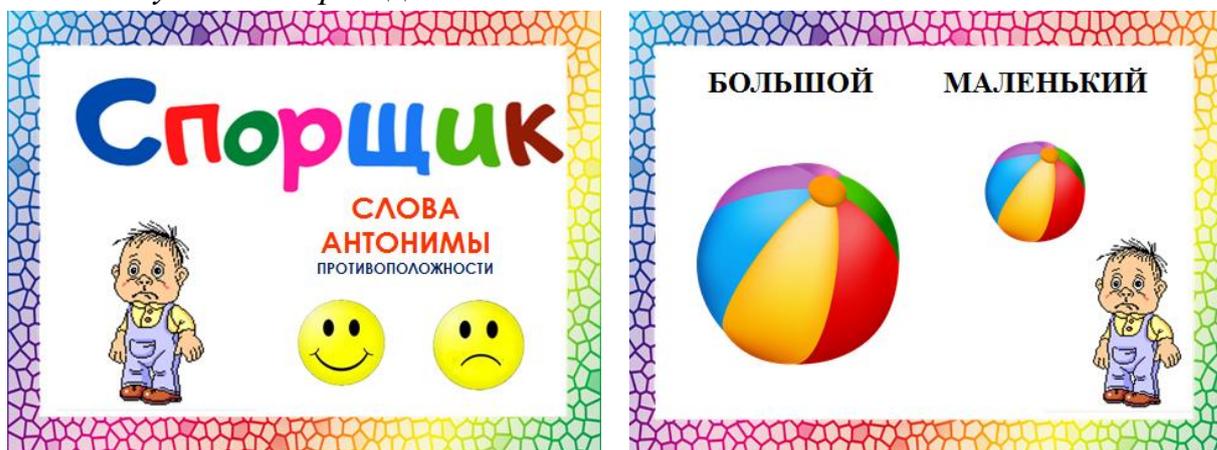
Игровая задача: назвать противоположное по смыслу слово, представленное на слайде в виде изображений.

Игровое правило: внимательно рассматривать картинки – противоположности, не торопиться с ответом.

Ход игры: Мальчик – спорщик всегда все делает наоборот. Сейчас вы будете соревноваться. На экране картинка. Слушай внимательно и подбирай к нему слово, которое имеет противоположное значение.

Игровые действия: Прослушав аудиозапись к картинкам спротивоположным по значению, представленным на слайде, ребенок называет слово- антоним (противоположное по значению).

Результат игры: дети называют слова - антонимы.



9. Компьютерная игра-презентация «Веселые предлоги»

Дидактические задачи:

1. Создавать условия для улучшения пространственной ориентации.
2. Развивать познавательные и интеллектуальные способности детей.
3. Инициировать детей правильно называть предлоги (в, на, под, за, около) в зависимости от предъявленного изображения (ситуации).

Игровая задача: назвать, где расположен предмет на картинках, выбирать изображения в соответствии с заданным «маленьким словом» - предлогом.

Игровое правило: внимательно рассматривать картинки на слайде, не торопиться с ответом.

Ход игры:

Педагог: Расскажи, что изображено на картинках. А теперь выбери только те картинки, рассказывая про которые ты назвал «маленькое слово» - «под» (и т.д. по аналогии).

Игровые действия: Ребенок описывает изображения на слайде, «кликает» стилусом только на те, которые соответствуют указанному взрослым предлогу.

Результат игры: дети называют предлоги (в, на, под, за, около).



10. Компьютерная игра-презентация «Животные дикие и домашние – все такие разные»

Дидактические задачи:

1. Расширять представления детей об объектах окружающего мира.
2. Упражнять детей в дифференциации диких и домашних животных.
3. Учить различать и соотносить предметы по величине, закрепить понятия: большой-маленький, один-много.
4. Активизировать в речи детей названия диких и домашних животных и их характерных особенностей.
5. Побуждать детей описывать животных, используя слова, обозначающие признаки.
6. Стимулировать использовать в речи обобщающие понятия «Домашние животные», «Дикие животные».
7. Создавать условия для улучшения памяти, концентрации внимания, зрительного восприятия, способности логически мыслить.

Игровая задача: быстро подобрать слово – отгадку, набрать наибольшее количество жетонов-фишек.

Игровое правило: не выкрикивать ответ с места, поднимать руку, «кликать» на изображение можно только после того, как будет правильно отгадана загадка.

Ход игры: Взрослый загадывает загадку, первый, кто поднял руку, называет ответ, получает жетон-фишку и «кликает» изображение на слайде.

Результат игры: дети отгадывают простые (описательные) загадки, соблюдают правила игры (не выкрикивают ответы вслух).

Варианты игры:

10.1. Игра-презентация «Кто где живет»

Дидактические задачи: см.игровые задачи в игре «Животные дикие и домашние – все такие разные»

Игровая задача: найти «дом» (место обитания) животного.

Игровое правило: активизировать движение картинки можно только после того, как будет названо животное и место его обитания (ферма, лес).

Ход игры:

Педагог: Выбери животное, назови его, ответь на вопрос «Где оно «живет», нажми на изображение и животное «отправится домой».

Результат игры: дети называют домашних и диких животных, используют обобщающие понятия «домашние животные», «дикие животные».

10.2. Игра-презентация «Кто лишний»

Дидактическая задача: см.игровые задачи в игре «Животные дикие и домашние – все такие разные»

Игровая задача: найти среди представленных животных «лишнего», объяснить, почему изображение не подходит к остальным.

Игровое правило: активизировать движение картинки можно только после того, как будет названо «лишнее» животное, обоснован выбор.

Ход игры:

Педагог: Кто лишний? Расскажи, почему ты так думаешь? Нажми на изображение «лишнего» животного.

Результат игры: дети называют домашних и диких животных, используют обобщающие понятия «домашние животные», «дикие животные».

10.3. Игра-презентация «Что перепутал художник»

Дидактическая задача: см.игровые задачи в игре «Животные дикие и домашние – все такие разные»

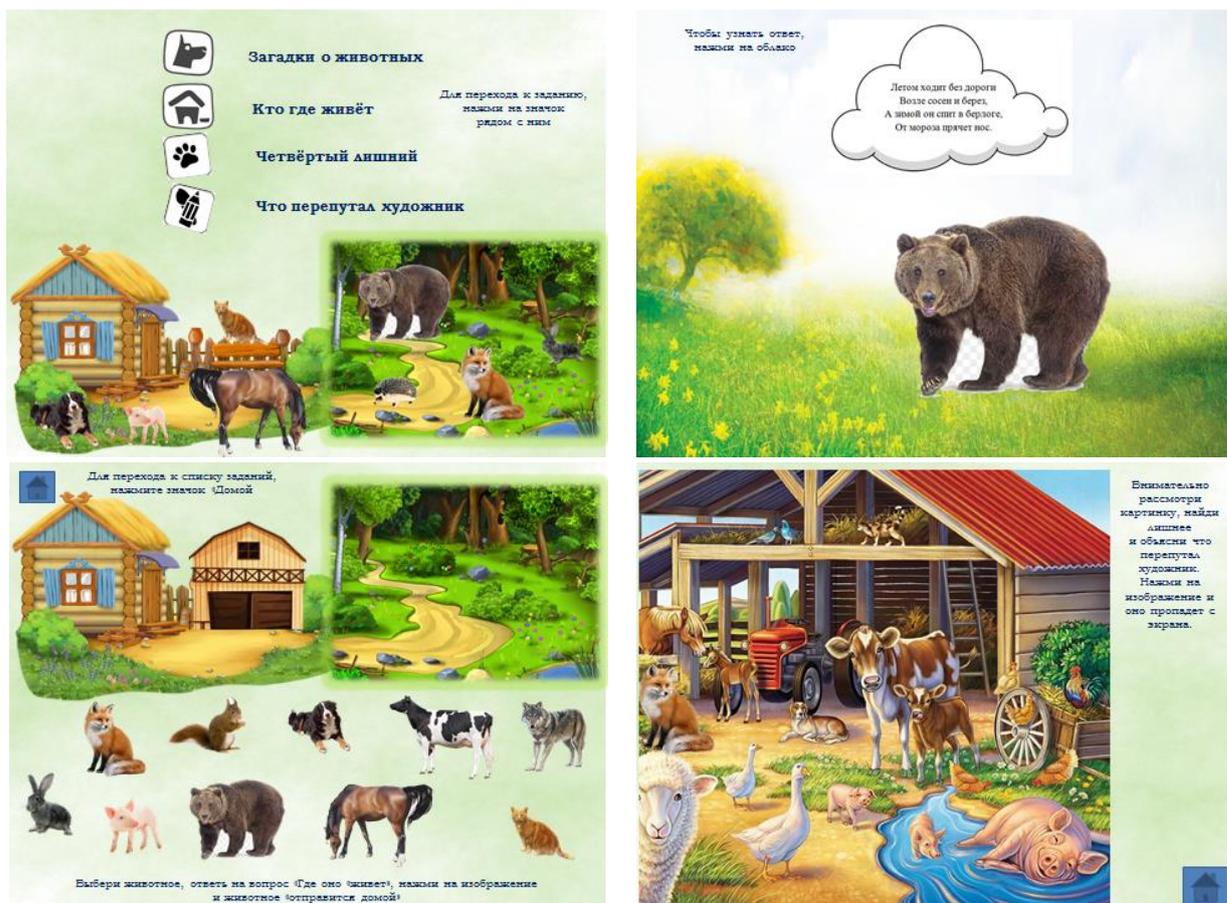
Игровая задача: найти среди представленных животных «лишнего», объяснить, почему изображение не подходит к остальным.

Игровое правило: активизировать движение картинки можно только после того, как будет названо «лишнее» животное, обоснован выбор.

Ход игры:

Педагог: Внимательно рассмотри картинку, найди лишнее и объясни что перепутал художник. Нажми на изображение и оно пропадет с экрана.

Результат игры: дети называют домашних и диких животных, используют обобщающие понятия «домашние животные», «дикие животные».



11. Компьютерная игра-презентация «Заботливые помощники»

Дидактические задачи:

1. Расширять представления детей об объектах окружающего мира.
2. Систематизировать знания детей о предметах личной гигиены и их предназначении.
3. Развивать словесно-логическое мышление, память, зрительное восприятие.
4. Активизировать в речи детей названия предметов гигиены.
5. Побуждать детей называть слова, обозначающие признак предмета.

Игровая задача: быстро подобрать слово – отгадку, набрать наибольшее количество жетонов-фишек.

Игровое правило: не выкрикивать ответ с места, поднимать руку, «кликать» на изображение можно только после того, как будет правильно отгадана загадка.

Ход игры: Взрослый загадывает загадку, первый, кто поднял руку, называет ответ, получает жетон-фишку и «кликает» изображение на слайде.

Результат игры: дети отгадывают простые (описательные) загадки, соблюдают правила игры (не выкрикивают ответы вслух),



12. Компьютерная игра-презентация «Мышонок Митя играет в прятки»

Дидактические задачи:

1. Создавать условия для улучшения пространственной ориентации.
2. Развивать познавательные и интеллектуальные способности детей.
3. Инициировать детей правильно называть предлоги (в, на, под, за, около) в зависимости от предъявленного изображения (ситуации).

Игровая задача: назвать, где спрятался мышонок.

Игровое правило: внимательно рассматривать картинки на слайде, не торопиться с ответом.

Ход игры.

Педагог: Мышонок Митя веселый и озорной зверек, он любит бегать, прыгать и играть в прятки. Посмотри на картинки и скажи, где спрятался мышонок.

Игровые действия: Ребенок рассматривает изображение на слайде, ищет мышонка, называет полным ответом место, где спрятался зверек.

Результат игры: дети называют предлоги (в, на, под, за, около).



13. Компьютерная игра-презентация «У кормушки»

Дидактические задачи:

1. Расширять представления детей об объектах окружающего мира.
2. Упражнять детей в дифференциации зимующих и перелетных птиц.
3. Учить различать и соотносить предметы по величине, закрепить понятия: большой-маленький, один-много.
4. Активизировать в речи детей названия зимующих и перелетных птиц и их характерных особенностей.
5. Побуждать детей описывать птиц, используя слова, обозначающие признаки.
6. Стимулировать использовать в речи обобщающие понятия «Перелетные птицы», «Зимующие птицы».
7. Создавать условия для улучшения памяти, концентрации внимания, зрительного восприятия, способности логически мыслить.

Игровая задача: быстро подобрать слово – отгадку, набрать наибольшее количество жетонов-фишек

Игровое правило: не выкрикивать ответ с места, поднимать руку, «кликать» на изображение можно только после того, как будет правильно отгадана загадка

Ход игры: Взрослый загадывает загадку, первый, кто поднял руку, называет ответ, получает жетон-фишку и «кликает» изображение на слайде.

Результат игры: дети отгадывают простые (описательные) загадки, соблюдают правила игры (не выкрикивают ответы вслух).

Варианты игры:

13.1. Игра-презентация «Кто лишний»

Дидактические задачи: см.игровые задачи в игре «У кормушки»

Игровая задача: найти среди представленных изображение «лишнее», объяснить, почему картинка «не подходит» к остальным.

Игровое правило: активизировать движение картинки можно только после того, как будет названо «лишние» изображение, обоснован выбор.

Ход игры:

Педагог: Назови, кто изображен на картинках. Покажи, кто лишний. Почему?

Результат игры: дети называют зимующих птиц, знают их характерные признаки.

13.2. Игра-презентация «Угощения для птиц»

Дидактические задачи: см.игровые задачи в игре «У кормушки».

Игровая задача: найти среди представленных изображение подходящий корм, объяснить свой выбор..

Игровое правило: активизировать движение картинки можно только после того, как будет названо изображение, обоснован выбор.

Ход игры:

Педагог: Поожи в кормушку то, чем питаются птицы

Результат игры: дети называют зимующих птиц, знают, чем человек может подкармливать птиц в зимний период.

У КОРМУШКИ...

ГОЛУБЬ

Он воркует – так поёт.
Зёрна, семечки клюёт,
Он клюёт червей и мух.
И одет в перо и пух.

Назови, кто изображен на картинках
Покажи, кто лишний
Почему?

Выбери то, чем питаются птицы?

14. Компьютерная игра-презентация «1,2,3 – признак назови»

Дидактические задачи:

1. Расширять представления детей об объектах окружающего мира.

2. Развивать познавательные и интеллектуальные способности детей.
3. Актуализировать словарь (прилагательных - признаков).
4. Создавать условия для улучшения памяти, концентрации внимания, зрительного восприятия, способности логически мыслить.

Игровая задача: помочь цветку расцвести (собрать все опавшие лепестки)

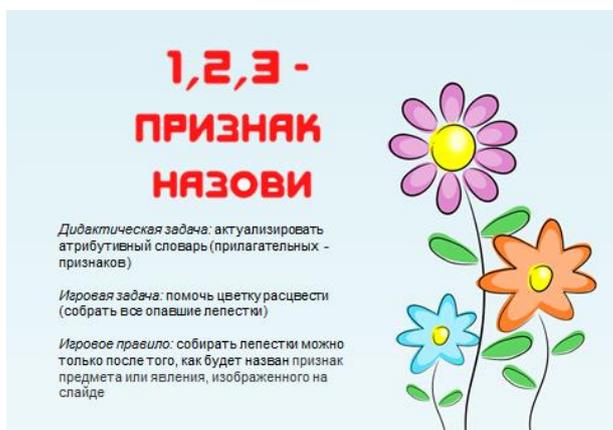
Игровое правило: собирать лепестки можно только после того, как будет назван признак предмета или явления, изображенного на слайде.

Игровые действия: ребёнок называет по 2-3 признака к предсталвенному изображению, «кликает» на опавшие лепестки, каждый раз, как называет слово.

Ход игры:

Педагог: Посмотри, у цветка опали все лепестки, но мы сможем помочь ему сънова стать прежним. Чтобы цветок снова зацвел необходимо выполнить задание. Посмотри, что изображено в нижней части экрана. Назови как можно больше признаков к этому изображению. Каждый раз, как ты называешь слово, нажимай на опавший лепесток.

Результат игры: дети подбирают по 3-5 признаков (прилагательных) к изображению.



Совместная деятельность специалистов ДОО и воспитанников в процессе образовательной деятельности с использованием компьютерных игр-презентаций

