

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 19

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Методические рекомендации по созданию и применению дидактических игр
с использованием информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в
непосредственно-образовательной деятельности с детьми старшего
дошкольного возраста



Автор:

Великанова Кристина
Андреевна

воспитатель

МБДОУ детский сад
комбинированного вида
№19

Г. Ангарск 2019г.

Великанова К.А.

Методические рекомендации по созданию и применению дидактических игр для детей старшего дошкольного возраста с использованием средств информационно-коммуникационными технологий (ИКТ) / К.А. Великанова, - Ангарск, 2019,- с 28.

В методических рекомендациях представлена дидактическая игра с использованием средств информационно-коммуникационными технологий (ИКТ) как новая форма обучения и воспитания детей старшего дошкольного возраста.

Педагогам предлагается картотека дидактических игр с использованием средств информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), инструкция по созданию дидактической игры для SMART доски и пример использования их в непосредственно-образовательной деятельности.

Данные методические рекомендации предназначены педагогическим работникам дошкольных образовательных учреждений.

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка	4
Раздел 1. Теоретические основы организации дидактических игр для детей старшего дошкольного возраста с использованием информационно-коммуникационных технологий (ИКТ)	6
1.1 Понятие дидактической игры и ее особенности	
1.2 Возможности информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) для разработки дидактических игр	8
Раздел 2. Методические рекомендации по созданию и применению интерактивных дидактических игр	10
2.1 Технология создания дидактических игр с использованием средств с информационно-коммуникационных технологий (ИКТ)	10
2.2 Рекомендации по применению дидактических игр с использованием средств с использованием информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в непосредственно образовательной деятельности	14
Список литературы	16
Приложения	17

Пояснительная записка

В современных условиях развития общества в системе дошкольного образования происходят изменения, ориентированные на опережающее развитие образовательной системы. Появляются качественно новые подходы, программы, методики.

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) все больше входят в процесс обучения дошкольников.

Актуальность использования информационно - коммуникационных технологий обусловлена социальной потребностью в повышении качества обучения и воспитания детей дошкольного возраста.

Из всего многообразия информационно-коммуникационных технологий, я бы хотела обратить внимание на интерактивные дидактические игры.

Под интерактивной дидактической игрой, подразумевается не просто взаимодействие дошкольников друг с другом и педагогом, а совместно организованная познавательная деятельность социальной направленности.

В такой игре дети не только узнают новое, но и учатся понимать себя и других, приобретают собственный опыт, обогащается интеллект, нравственные и эстетические стороны личности, усиливается мотивация и активизируется познавательная деятельность.

С помощью дидактических игр дети учатся сравнивать и группировать предметы, как по внешним признакам, так и по их назначению, решать задачи. У детей воспитывается сосредоточенность, внимание, настойчивость, развиваются познавательные способности, которые необходимы для успешного освоения образовательной программы.

Благодаря интерактивности, гибкости, возможности интеграции различных типов информации, интерактивные дидактические игры позволяют детям получить возможность ориентироваться в информационных потоках окружающего мира, овладевать простыми способами работы с

информацией. Игры с использованием средств ИКТ позволяют применять множество визуальных эффектов, что способствует более эффективному усвоению знаний детьми. Такая игра может быть самостоятельной деятельностью ребёнка, как индивидуальная, так и коллективная.

Дети могут увидеть и отобразить различные варианты решения поставленной задачи и мгновенно получить результат работы.

Методические рекомендации состоят из двух разделов. В первом разделе представлен теоретический материал по организации дидактических игр для детей старшего дошкольного возраста.

Второй раздел содержит общие методические рекомендации по созданию и применению дидактических игр с использованием средств с информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в НОД.

В приложении представлены практический материал, обеспечивающий организацию дидактических игр с использованием средств с информационно-коммуникационных технологий (ИКТ): примерные конспекты непосредственно образовательной деятельности с использованием интерактивных дидактических игр; картотека интерактивных дидактических игр; рекомендации по использованию информационно-коммуникационными технологиями (икт) в дошкольном учреждении для педагогов.

РАЗДЕЛ 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОРГАНИЗАЦИИ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНФОРМАЦИОННО- КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ (ИКТ)

1.1 Понятие дидактической игры и ее особенности

Дидактические игры - одно из средств воспитания и обучения детей дошкольного возраста. Ценность дидактических игр заключается в том, что дети в самостоятельном могут обучаться, так же активно помогая друг другу и взаимно себя проверяя. Такая игра стала средством закрепления, уточнения и расширением знаний.

Фридрих Фребель первый разработал систему дидактических игр в дошкольном образовании. Он сам обосновал дидактическую задачу для каждой игры. Его игры были строго последовательны по принципу возрастающей сложности обучающих задач и игровых действий [6].

Мария Монтессори автор ещё одной всемирно известной системы дидактических игр в системе дошкольного образования. Ее точка зрения схожа с системой Ф.Фребеля. Она считала, что дидактическая игра должна быть обучающей, если это не так, то это «пустая игра». Она создала множество игр для сенсорного воспитания мелкой моторике маленьких детей [7].

Особенность дидактических игр заключается в том, что имеют четыре компонента: дидактическая (обучающая) задача, игровая задача, игровые действия и игровые правила. Дидактическая (обучающая) задача определяет её педагог (воспитатель) исходя из рабочей программы. Она является целью игры для взрослого, и длится на протяжении всей игры. А для детей уже ставится игровая задача, иногда она заложена в самом названии игры. Этим и отражается взаимосвязь обучения и игры. Без игровых действий невозможна и вся игра. Так как они направлены на процессы наблюдения, восприятия, ощущения, сравнения. Чем игровые действия разнообразнее, тем и интересней становится сама игра для детей. Этим действиям детей нужно

учить. В зависимости от возраста и от уровня развития ребёнка меняются и игровые действия. Ну а, чтобы сделать игру демократичной для этого используются игровые правила, которым подчиняются все участники. Они бывают, различны, так же правила ставят условия для детей, направляют познавательную деятельность и регулируют отношения играющих. Направляют игру по заданному пути. Для таких игр не обязателен сюжет и роль играющих.

Дидактические задачи могут быть направлены на ознакомление с окружающим миром (природа, животный и растительный мир, люди, их быт, труд, события общественной жизни), развитие речи, (закрепление правильного звукопроизношения, обогащение словаря, развитие связной речи и мышления), могут быть связаны с закреплением элементарных математических представлений.

В старшем дошкольном возрасте в дидактических играх развивается память, внимание, воображение, мышление, речь и сенсорные способности детей. Так же дети сравнивают предметы, различая их по разным признакам (цвет, форма, величина).

Дидактические игры — незаменимое средство обучения детей преодолению различных затруднений в умственной и нравственной их деятельности [9].

1.2 Возможности информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) для разработки дидактических игр

В жизни есть такой термин как, интерактивная дидактическая игра. Такой игре присущий метод как, обучения и воспитания. Так же игра имеет три функции: образовательную, развивающую и воспитывающую.

Интерактивная дидактическая игра имеет определенный результат, который является финалом игры, придает игре законченность. Для воспитателя результат игры всегда является показателем уровня достижений ребенка в усвоении знаний или в их применении.

С помощью ИКТ (информационно-коммуникационные технологии) можно создать дидактические игры. Существует множество различных программ, с помощью которых можно создать дидактические игры, не имея специальных знаний о компьютере.

Программа Microsoft PowerPoint предназначена для создания эффектных и динамичных презентаций. Но также она позволяет создать интерактивные дидактические игры любой сложности. Для таких игр требуется только картинки, во всём остальном программа хорошо оснащена различными функциями и не сложна по созданию игр. Так же позволяет ребёнку усвоить новый и заранее изученный материал, при этом развивается логическое мышление и пространственное воображение. У детей есть возможность самостоятельно выбрать вариант ответа и тут же увидеть верный он или нет. В этом помогает функция «анимация», в которой есть большой выбор эффектов.

Ещё одна программа для создание дидактических игр это - Smart Notebook. Одна из лидирующих программных обеспечение для совместного обучения. Она позволяет преподавателям создавать увлекательные уроки, использовать большое количество готового контента и погружать детей в занимательный мир знаний. Это программа может быть освоена людьми имеющие элементарные навыки работы с компьютером. К этой программе подключена интерактивная доска, которая работает на распознавание тепла. На ней так же можно писать и рисовать разными инструментами.

В программе большое количество инструментов, эффектов и гиперссылок. Это даёт возможность людям создать более интересные визуальные эффекты для большего усвоению материала детьми. Играющиеся (обучающиеся) могут увидеть и отобразить различные варианты решение поставленной задачи и получить мгновенно результат работы. Этому помогут такие средства как «конструктор занятий».

В дидактических играх созданные с помощью ИКТ (информационно-коммуникационные технологии), можно применять такие методы как:

словесные (рассказ, беседа, объяснение), наглядные (наблюдение, демонстрация) и практические (упражнение, практическая работа, графическая работа).

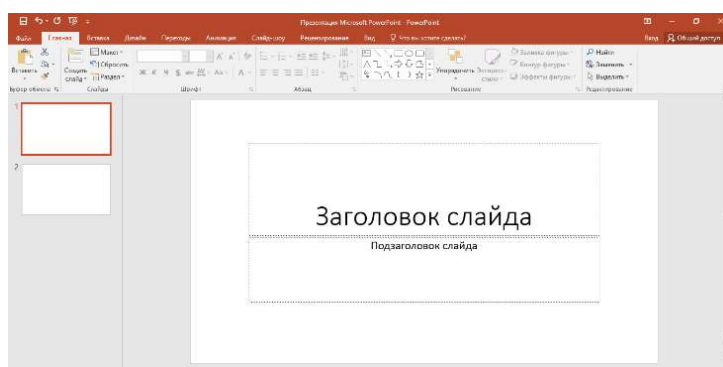
Раздел 2. Методические рекомендации по созданию и применению интерактивных дидактических игр

2. 1. Технология создания дидактических игр с использованием средств с информационно-коммуникационных технологий (ИКТ)

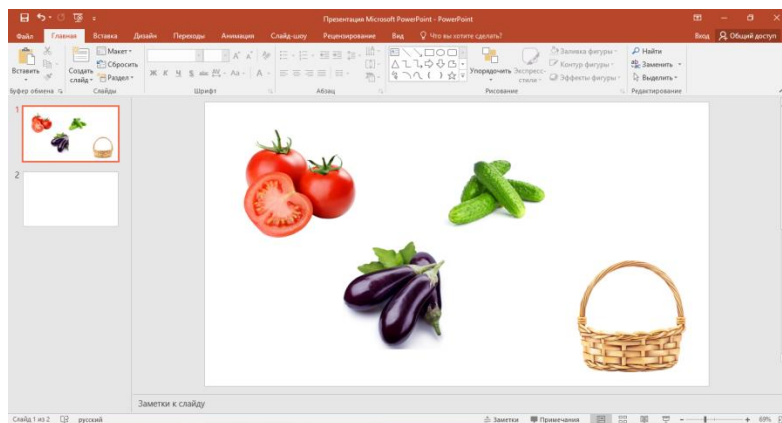
Так как дидактическая игра имеет чёткую структуру, педагогу следует отразить в игре все компоненты дидактической игры. Затем следует отобрать подходящий материал и создать игру с помощью информационно-коммуникационных технологий (ИКТ).

К примеру, дидактическая игра, созданная с помощью программы Microsoft PowerPoint, «Помоги маме».

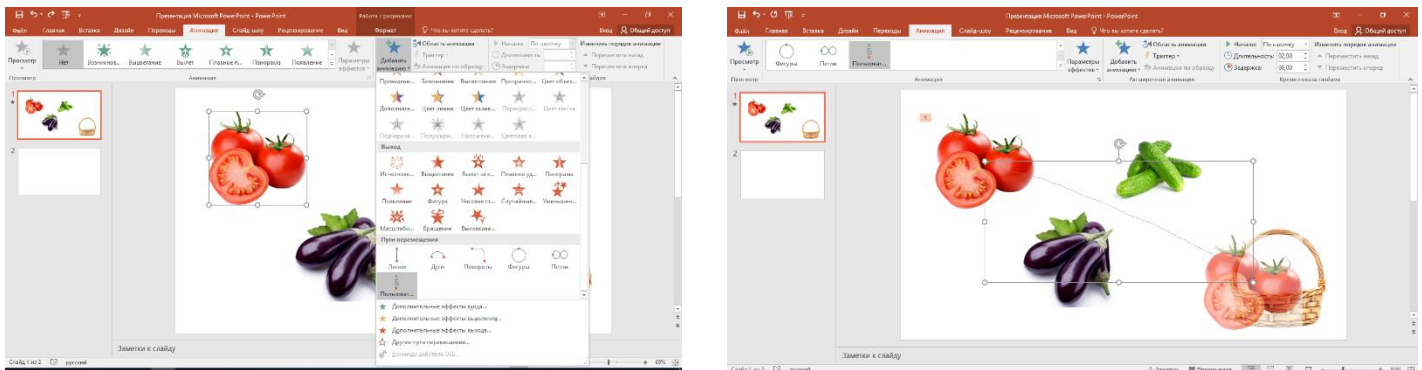
1. Запустите программу PowerPoint;



2. Выбираем макет слайда: Макет Пустой слайд;
3. Добавляем на слайд картинки с изображением продуктов, одежды и холодильника, заранее сохраненные на компьютере.



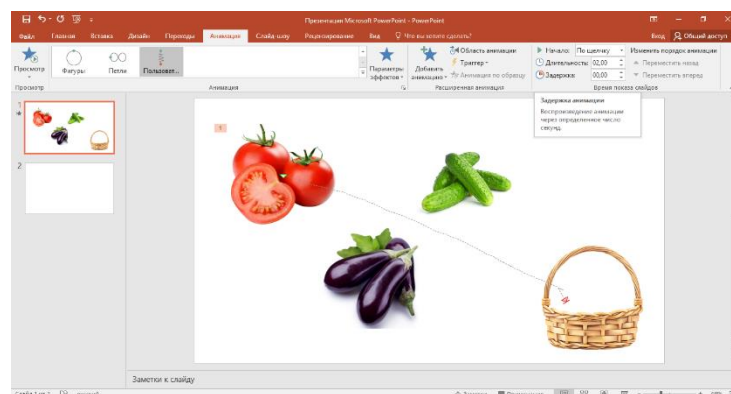
Добавим анимацию на картинки. Выделяем картинку с продуктом, например – помидор. Задаем траекторию перемещения, выполнив команду “Анимация” “Настройка анимации” “Добавить эффект” “Пути перемещения” “Нарисовать пользовательский путь” “Линия” задаем траекторию перемещения.



Примечание: Картинки следует выбирать на белом фоне, чтобы его можно было сделать прозрачным. Для этого выделяем картинку в поле инструментов для работы с рисунками, выбираем команду «перекрасить», затем выбираем в открывшемся поле команду «установить прозрачный цвет». Наводим курсор на белый фон рисунка и кликаем левой кнопкой мыши. Фон становится прозрачным.

4. Привяжем эффект анимации к изображению, чтобы он запускался по щелчку на картинке.

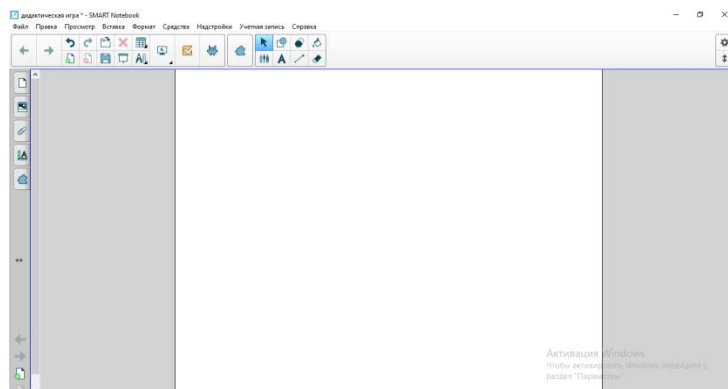
Примечание: Для этого задаем скорость перемещения: кликаем по стрелке рядом с эффектом в области задач закладка “Время” Переключателя “Начать выполнение при щелчке” в раскрывшемся списке выбираем название изображения картинки ОК.



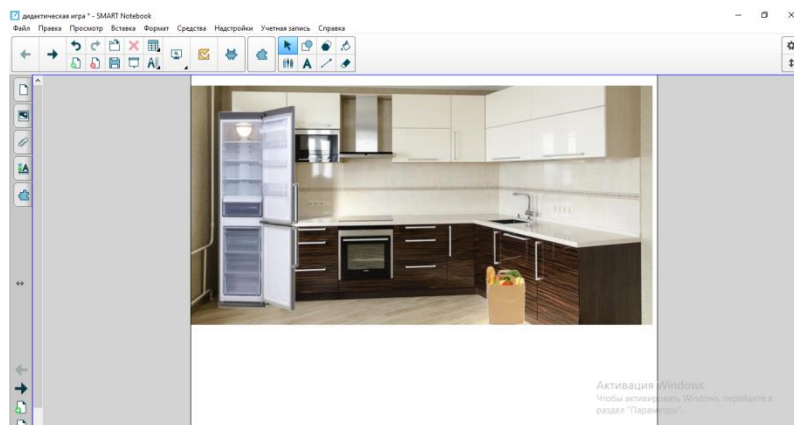
5. Для картинок группы “Одежда” сделаем аналогичные действия с выходом за слайд;
6. Показ слайдов: Вкладка “Показ слайдов” с начала;
7. Наведите указатель на любую картинку. Щелкните, чтобы воспроизвести желаемый эффект анимации.

Точно такую же игру можно создать с помощью программы Smart Notebook, следуя по следующему алгоритму:

1. Запустите программу Smart Notebook

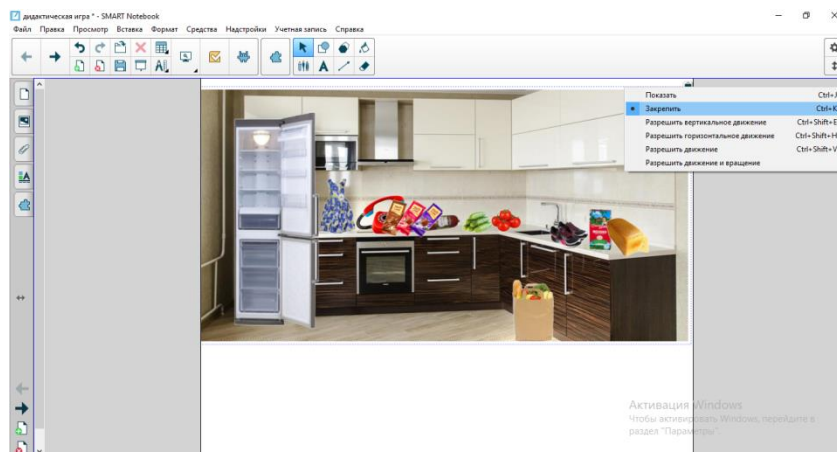


2. Добавляем на слайд картинки с изображением кухни, холодильника, продуктов и других предметов (которые не хранятся в холодильнике). Заранее подобранные и сохраненные в компьютере. Так же задаём им прозрачность, если это требуется

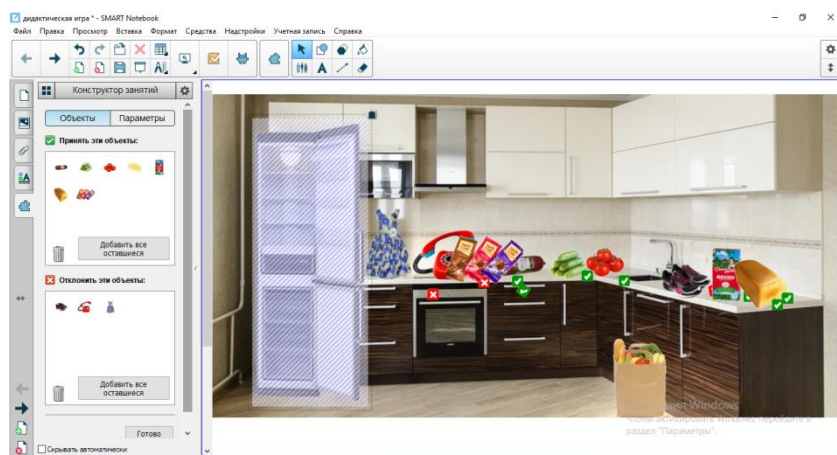


3. Следующим этапом идёт работы с картинками. Кухня и холодильник нам нужно закрепить на слайде, чтоб они не могли перемещаться. Нажимаем на картинку кухня, в верхнем правом углу кликаем на стрелку, затем нажимаем на «закрепление». Тоже самое проделываем с холодильником

4. Другие картинки располагаем на кухне

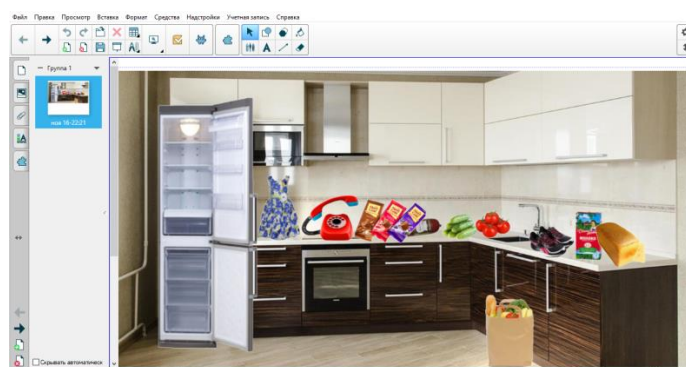


5. Теперь работаем с картинками «продукты» и «предметы». Выделяем их все и нажимаем на пазл на панели инструментов. Далее нажимаем на «конструктор» - «правка» в первую область оставляем все продукты, во вторую область перетаскиваем предметы, которые в холодильнике не хранятся



Примечание: по желанию педагога можно добавлять эффекты на картинки.

6. По окончании, делаем расширение экрана.



Общие рекомендации по оформлению слайдов для демонстрации на интерактивной доске:

- фон слайдов не должен быть слишком ярким цветом;
- изображения в слайдах должны быть высокого качества, не расплывчатые;
- на одном слайде может быть размещено не более 5- 9 объектов (рисунки, картинки и т.д.);
- заголовки должны привлекать внимание, но не на весь слайд;
- необходимо учитывать соразмерность объектов при одновременном размещении на слайде (например, кошка больше мыши);
- смена слайдов должна осуществляться с помощью стилуса (ручка, с силиконовым наконечником для работы с сенсорной поверхностью) или управляющих кнопок;
- количество слайдов не должно превышать 6 – 8;
- эффекты анимации, звуковые эффекты не должны отвлекать детей от усвоения основного материала.

Изучив санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях и санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях, я сделала рекомендации по использованию информационно-коммуникационными технологиями (ИКТ) в дошкольном учреждении для педагогов.

2. 2. Рекомендации по применению дидактических игр с использованием средств с использованием информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в непосредственно образовательной деятельности

Для того, чтобы использовать интерактивные дидактические игры в непосредственно образовательной деятельности разработан алгоритм, следуя

которому педагог сможет эффективно и успешно подготовиться к образовательной деятельности.

Алгоритм создания дидактической игры для интерактивной доски:

1. определить тему, тип и цель непосредственно образовательной деятельности;
2. составить план (конспект) непосредственно образовательной деятельности, в соответствии с главной целью поставить задачи, для достижения необходимых результатов;
3. продумать этап, на котором необходимо использовать интерактивную дидактическую игру;
4. создать дидактическую игру с использованием средств информационно-коммуникационных (ИКТ);
5. проведение непосредственно образовательной деятельности.

Целесообразно использовать интерактивные дидактические игры на различных этапах непосредственно-образовательной деятельности.

Применяя интерактивную дидактическую игру на мотивационном этапе, у детей повышается интерес, активность и темп работы.

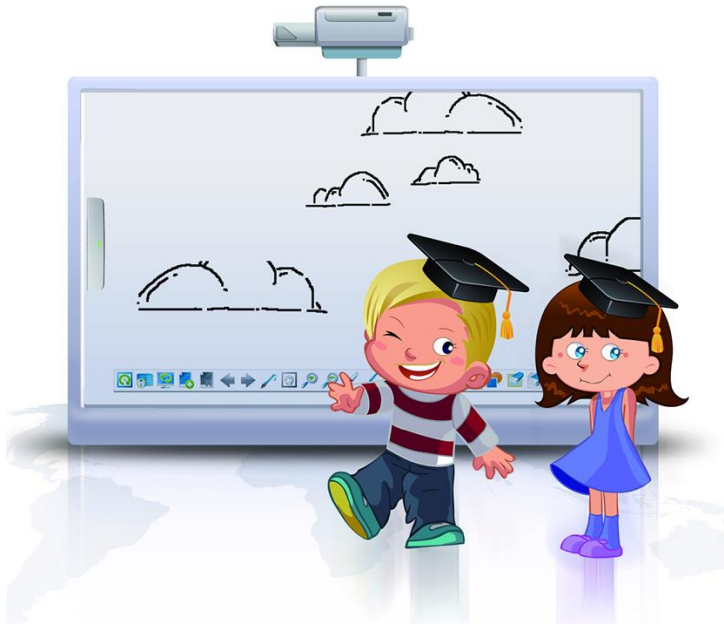
Используя игру на деятельностном этапе, дети сами решают учебные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности. Ребята воспринимают дидактическую задачу, как игровую, это повышает их умственную активность.

И на рефлексивном этапе игра включается, для закрепления материала, проверки ранние полученных знаний детьми.

Конспекты непосредственно образовательной деятельности со старшим дошкольным возрастом представлены в приложении.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Габдуллина, З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет [Текст]/ З.М. Габдулина. - Волгоград, 2010.
2. Методическое пособие по SMART Notebook [Электронный ресурс].- Режим доступа - <http://kpfu.ru/portal>.
3. Новосёлова, С.Л. Компьютерный мир дошкольника [Текст]/ С.Л. Новосёлова, Г.П. Петку— М: Новая школа, 1997. - 128 с.
4. Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях от 29 декабря 2010 года № 189 (СанПиН 2.4.2.2821-10).
5. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях от 22 июля 2010 года № 91 (СанПиН 2.4.1.2660-10).
6. Система дидактических игр Фридриха Фребеля [Электронный ресурс]. - Режим доступа -<http://www.studfiles.ru/>
7. Система дошкольного воспитания Марии Монтессори [Электронный ресурс]. - Режим доступа -<http://www.studfiles.ru/>.
8. Сорокина, А.И. Дидактические игры в детском саду. Пособие для воспитателей старших групп детского сада [Текст]/ А.И. Сорокина. – М.: Просвещение, 1982. - 96 с.
9. Удальцова, Е.И. Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников [Текст]/ Е. И. Удальцова. – Минск: Просвещение, 1976 г.
10. Яковлев, А. И. Информационно-коммуникационные технологии в образовании [Текст]/ А.И. Яковлев, 2012 г.



ПРИЛОЖЕНИЕ



Конспекты непосредственно образовательной деятельности

Тема: «Овощи»

Цель: уточнить и расширить представления детей об овощах.

Задачи:

1. активизировать словарь по данной теме;
2. развивать умение объединять предметы по общим признакам, составлять из части целое, через интерактивную дидактическую игру «собери картинку»
3. упражнять в составлении описательного рассказа об овощах по предложенному плану;
4. воспитывать умение внимательно слушать воспитателя и сверстников, точно и полно отвечать на поставленный вопрос.

Оборудование: музыка П.И. Чайковского из альбома «Времена года» «Октябрь»; муляжи овощей, интерактивная дидактическая игра «Собери картинку», схема (составления рассказа), солнце и лучики двух цветов: жёлтые и синие).

Ход:

<p>Мотивационный этап</p>	<p>-Ребята, давайте подойдём к доске и посмотрим. Тут много деталей, нам с вами нужно собрать целую картинку. Но перед тем как начать мы с вами вспомним, что перед работой с интерактивной доской, надо проверить, что наши руки не липкие и чистые. Посмотрите, всё хорошо? Замечательно, послушайте правила, кто первый догадался куда нужно поставить нужную деталь, подходит к доске, нажимает на деталь и перетаскивает её на нужное место. (Интерактивная дидактическая игра «Собери картинку», дети собирают из частей картинку с овощем и его называют)</p> <p>-Как можно это назвать одним словом, то что вы собрали? -Кто догадался, о чем мы будем говорить сегодня? -Какие овощи вы еще знаете? -Где растут овощи?</p>
<p>Деятельностный этап</p>	<p>- Проходите на стульчики. Сейчас я буду показывать картинки овощей, а вы будете составлять предложение про то, как собирают этот овощ. (Например, морковь выдергивают; капусту срезают;</p>

картофель выкапывают, редис выдергивают, огурец срывают, кукурузу обрывают и т.д.)

-Ребята, смотрите волшебный мешочек. Давайте посмотрим, что в нём. Будем на ощупь, поочередно, узнавать и доставать из волшебного мешочка то, что там спрятано и класть на стол. (Игра «Чудесный мешочек», дети по одному угадывают овощ на ощупь, опираясь на тактильные ощущения, достают его из мешка, кладут на стол. По возможности объясняют, как догадались.)

Составление рассказа об овощах

- Сейчас каждый из вас возьмёт понравившийся овощ и расскажет о нём. А поможет вам в этом схема (план). Что это? Где растёт? Какой формы, цвета? Какой овощ на ощупь? Какой на вкус? Для чего нужен людям? Что можем приготовить? (Примерный рассказ: Это картофель. Растёт на огороде в земле. Его выкапывают. Он овальный, коричневый или розовый. На ощупь шершавый, твёрдый с ямочками. Картофель едят люди и кормят им животных. Можем приготовить пюре, картофельный рулет, оладьи, его кладут в разные супы.)

- У вас получились хорошие и познавательные рассказы.

- Пришло время отдохнуть и поиграть с пальчиками.

Пальчиковая гимнастика «Овощи»

Хозяйка однажды с базара пришла,

Хозяйка с базара домой принесла (Шагают пальчиками по ногам.)

Картошку, капусту, морковку, горох, петрушку и свеклу. (Загибают по одному пальцу на обеих руках.)

ОХ! (Хлопок.)

Вот овощи спор завели на столе –

Кто лучше, вкусней и нужней на земле: (Попеременные удары кулачками и ладонями.)

Картошка? Капуста? Морковка? Горох? Петрушка иль свекла? (Загибают пальчики на обеих руках.)

ОХ! (Хлопок.)

Хозяйка тем временем ножик взяла

И ножиком этим крошить начала (Стучат ребром каждой ладони по правой, левой ладони.)

Картошку, капусту, морковку, горох, Петрушку и свеклу.

ОХ! (Хлопок.)

Накрытые крышкой, в душном горшке

Кипели, кипели в крутом кипятке: (Попеременно прикрывают ладонью кулачок, то на правой, то на левой руке.)

Картошка, капуста, морковка, горох, петрушка и свекла. (Загибают пальчики.)

ОХ! (Хлопок.)

И суп овощной оказался неплох! (Круговое движение правой

	<p>ладонью по животу).</p> <p>- Я предлагаю вам сыграть в игру доскажи словечко. Я вам буду зачитывать текст, а вы должны отгадать о каком овоще идёт речь. Готовы? Отлично. Зрел всё лето урожай, что собрали отгадай:</p> <p>- Здесь весной было пусто, летом выросла... (капуста).</p> <p>- На жарком солнышке подсох и рвётся из стручков ... (горох)</p> <p>- А на этой грядке, разыгрались в прятки, зелёные хитрецы, молодые... (огурцы).</p> <p>- Собираем мы в лукошко очень крупную ... (картошку).</p> <p>- Из земли – за чуб плутовку тянем сочную ... (морковку).</p> <p>- Помогает деду внук – собирает с грядок ... (лук).</p> <p>- Кругла да гладка, откусишь – сладко, засела крепко на грядке... (репка)</p> <p>- Верите- не верите, мы родом из Америки, а в сказке мы сеньоры, на грядке ... (помидоры).</p> <p>- Он из тыквенной породы, на боку лежит все дни, как зелёный чурбачок, под названьем... (кабачок).</p>
<p>Рефлексивный этап</p>	<p>- Как быстро вы справились со всеми заданиями. Умницы! Ребята, а вы знаете чем полезны овощи? (дети отвечают). Всё верно. Теперь вы знаете, чтобы быть здоровыми и сильными нужно кушать овощи. Мне понравилось с вами работать сегодня. Если у вас сегодня всё получилось, и вы узнали, что-то новое, то возьмите жёлтый лучик и прикрепите его к солнцу, а если у вас, что - то не получалось и ничего нового для вас не было, то синий лучик. Спасибо за работу.</p>

Конспекты непосредственно образовательной деятельности

Тема: «Животные леса»

Цель: создать условия для формирования у детей грамматического строя речи, через различные упражнения.

Задачи:

1. образовывать однокоренные слова: белка - беличий, медведь - медвежий, волк - волчий, лиса – лисий, мышь – мышиный; образовывать множественное число, через интерактивную дидактическую игру «Чей хвост»»
2. формировать умение образовывать уменьшительно-ласкательную форму существительных;

3. продолжать воспитывать у детей умение слушать своих сверстников.

Оборудование: интерактивная игра «Чей хвост», картинки (волк, белка, медведь, лиса, лось, ёж), мяч.

Ход:

Мотивационный этап	<p>- Ребята, а какие сказочным героям мы с вами помогаем? (Чиполино.) Да, верно. И один из наших друзей, Чиполино рассказал мне по секрету, что хочет научиться совершать добрые дела и помогать всем как мы. Но не знает, как это делать. Научим Чиполино помогать животным? (да.)</p> <p>- Замечательно, тогда сегодня мы с вами будем помогать животным, и делать разные добрые дела. А потом напишем письмо Чиполино, о том, как мы совершать добрые поступки, и он тогда тоже сможет всем помогать.</p>
Деятельностный этап	<p>- Для начала давайте с вами вспомним, кто живёт в лесу. На доске весят картинки с животными. Ваша задача, взять картинку и сказать, кто живёт в лесу.</p> <p>- Вот это да, как здорово, вы справились, спасибо. Всем мы знаем, что у диких животных есть детёныши. Давайте встанем в круг и по очереди назовём детёнышей животных.</p> <p>- Друзья, идите сюда. Посмотрите на доску, животные потеряли свои хвосты и не могут теперь найти их. Что же нам делать? (помочь им). Хорошая идея, давайте поможем. Но перед тем как помочь, мы с вами вспомним, что перед работой с интерактивной доской, надо проверить, что наши руки не липкие и чистые. Посмотрите, всё хорошо? Замечательно, послушайте правила, кто первый догадался чей хвост, подходит к доске, нажимает на хвост и перетаскивает его к животному, если правильно, то хвост останется, а если нет, то хвост вернётся обратно. (Интерактивная дидактическая игра «Чей это хвост?», во время игры педагог задаёт вопрос, например, это серенький, пушистенький хвостик белки. Чей это хвост? (беличий). Белка нашла свой хвост).</p> <p>- Мы помогли все животным найти свои хвосты. Они нам очень благодарны. Это уже второй доброе дело, о котором нужно рассказать Чиполино.</p> <p>- А мне стало очень интересно, все ли вы хвосты животных знаете. Знаете? (да.) А, я вот сейчас и проверю. Как называется хвосты у собаки - собачий, хвост кошки - кошачий, хвост коровы - коровий, хвост лошади - лошадиный, хвост быка - бычий, хвост козы - козий, хвост овцы - овечий, хвост барана – бараний (дифференцированная оценка.) А вправду все хвосты животных вы знаете.</p>

	<p style="text-align: center;">Физминутка</p> <p>Если нравится тебе, то делай так (два щелчка пальцами) Если нравится тебе, то делай так (2 хлопка) Если нравится тебе, то делай так (2 хлопка за коленками) Если нравится тебе, то делай так (2 притопа) Если нравится тебе, то ты скажи: «Хорошо!» (пружинка) Если нравится тебе, то и другим ты покажи (ковырялочка) Если нравится тебе, то делай все (наклон)</p> <p>- Ребята как - то раз Чиполинно, рассматривал альбом с дикими животными, они ему очень понравились, и он захотел назвать их ласково, но не знал как. Давайте поможем ему. (Игра «Назови ласково»)</p> <p>- Друзья, а вы знаете, как подают голоса различные животные?</p> <p>- Что делает волк - (воет). - Что делает лиса - (тявкает). - Что делает медведь - (ревет). - Что делает белка - (цокает). - Всё верно. Послушайте потешку про зверей.</p> <p style="text-align: center;">Сидит белка на пенечки, Раздаёт друзьям грибочки, Мед, малинку, корешки, Ешьте, звери, от души. (Е.Моносова)</p> <p>- Подумайте и дайте полный ответ, кто что грызёт (жуёт, ест, и т.д.) Белка грызёт орехи, сухие грибы. Заяц грызёт кору, ветки, корешки, ест траву. Медведь ест мёд, корешки, малину. Лось (олень) жуёт траву, листья, молодые ветки.</p>
Рефлексивный этап	<p>- Со всеми заданиями вы сегодня справились. Чем мы сегодня занимались? Кому помогали? Что вам понравилось больше всего? Были ли вам трудно? Давайте вмести, сядем напишем (нарисуем) письмо Чиполино. Какие добрые дела можно совершать и как это легко делать.</p>

Конспекты непосредственно образовательной деятельности

Тема: «Продукты питания»

Цель: систематизировать представления детей о продуктах питания.

Задачи:

1. расширять и активизировать словарь по темам: «Продукты питания»;
2. способствовать формированию у детей классифицировать продукты питания;

3. продолжать воспитывать умения работать в коллективе.

Ход:

<p>Мотивационный этап</p>	<p>- Собрались все дети в круг Я твой друг и ты мой друг Крепко за руки возьмемся И друг другу улыбнемся.</p> <p>- Ребята, послушайте, что я вам расскажу. Жили - были масло, молоко, кефир, Сметана, творог, вкусный сыр. Конфеты, зефир, мармелад, Ирис, пастила, шоколад. Мясо, сало, колбаса. Булки, сушки и самса. Соки, овощи и фрукты, Называем их продукты, Называем их - еда. Очень любим их всегда!</p>
<p>Деятельностный этап</p>	<p>- Вижу, вы уже догадались, о чем мы будем сегодня говорить? (О продуктах питания). Как вы думаете, что можно приготовить из молока? (Из молока можно приготовить масло, кефир, сметану, творог, сыр). Как одним словом назвать эти продукты? (молочные продукты). Всё верно, а что можно приготовить из мяса? (Из мяса можно приготовить колбасы, сосиски, котлеты, отбивные, гуляш.) Как их мы назовём одним словом? (мясные продукты.) Ну я думаю вы быстро догадаетесь, что относится к хлебобулочным изделиям? (Хлеб, батон, булочка, пирожок, пирог, пирожное, торт.) Замечательно.</p> <p>- Сейчас я вам предлагаю отнести все продукты в нужный отдел. Посмотрите первый стол, это мясной отдел, второй стол молочный отдел, а в третьем отделе хлебобулочные изделия. Ваша задача, найти в группе картинки разных продуктов и разложить по местам. Начнём? Быстро и правильно вы справились.</p> <p>- Давайте сами встанем в круг и поиграем. (Дидактическое упражнение «Продолжи предложение».) Я начну, а вы продолжите, закончите предложение:</p> <ul style="list-style-type: none">*если кашу не посолить, то она...(будет несоленой, невкусной);*если в чай не положить сахар, то он...(будет несладкий);*если к обеду не раздать ложки, то...(нечем будет есть суп);*если есть одни конфеты, то ...(заболят зубы);*если будешь плохо есть, то...(будешь слабым, не вырастешь);*если не мыть руки перед едой, то...(можно заболеть)*если будешь есть много овощей и фруктов, то...(будешь

	<p>здоровым).</p> <p>- Послушайте загадку.</p> <p>Варит, жарит, солит, тушит Месит, режет, лепит, сушит... У плиты его работа. Пищи слушает он говор. Проливает много пота У горячей печки... (Повар)</p> <p>- Повара готовят каши, супы, компоты, варенье и еще десерт. Давайте назовем какие каши можно приготовить?</p> <p>- Какую кашу можно приготовить из манной крупы? Какую кашу можно приготовить из риса? Какую кашу можно приготовить из пшена? Какую кашу можно приготовить из гречневой крупы? Какой бульон можно приготовить из мяса? Какой суп можно приготовить из овощей? Какой суп можно приготовить из рыбы? Какое варенье можно сварить из малины? Какое варенье можно сварить из вишни? Какое варенье можно сварить из клубники? Какое варенье можно сварить из смородины?</p> <p style="text-align: center;">Физминутка</p> <p>В магазин мы все ходили и продукты там купили: (идут по кругу) Хлеба, мяса, молока, масла, рыбы, творога (загибают пальцы) Всё к обеду припасли, (широко разводят руки в стороны) Чуть до дома донесли (приседают).</p> <p>- Присаживайтесь за столы. У меня для вас есть карточки, на них 4 продукта, один продукт лишний. Вы должны найти это продукт и объяснить почему он лишний.</p> <p>- Какие же вы умные, правильно определили, какой из продуктов лишний и смогли объяснить. Я думаю вам всем известна игра «Съедобное – несъедобное». Я буду называть любые слова, а вы должны хлопнуть в ладоши, если это съедобные предмет.</p>
<p>Рефлексивный этап</p>	<p>- Ребята, а как вы думаете все ли продукты полезны? (нет.) А вот Незнайка не знал, что не все продукты бывают полезными и купил в магазине разные продукты. Давайте поможем убрать все вредные продукты. Подходите к доске. На доске разные продукты питания. Нам с вами нужно убрать в корзину вредные продукты. И объяснить Незнайке, что они не полезны. Но сначала, Максим напомнить правила работы с доской. Спасибо. А теперь кто первый нашёл, поднимает руку, называет продукт и переносит его в корзину. (Интерактивная дидактическая игра «Вредные – полезные продукты»)</p> <p>- Отлично, ребята. Все продукты разложили. Помогли Незнайке. О чём мы сегодня с вами говорили? (О продуктах питания). Что нового вы узнали о продуктах питания? Что вам понравилось</p>

	больше всего? Я хочу сказать большое спасибо всем ребятам! Вы очень хорошо сегодня потрудились!
--	---

Приложения 2

Картотека игр

1. «Что сначала, что потом»

Задача: Развивать словесно-логическое мышление через установление последовательности происходящих событий, внимание, память. Вспомнить сюжет и героев мульт-сказки

Задание: Расставьте сюжетные картинки, составляя рассказ

2. «Радуга»

Задача: Развивать зрительное внимание, наблюдательность, закрепление эталона цвета

Задание: Расставьте героев в нужной последовательности в соответствии цветам радуги

3. «Собери картинку»

Задача: Формирование представлений о различных параметрах величины, развитие мышления

Задание: Выложить картинку по предложенному образцу

4. «Лабиринт»

Задача: Развивать прослеживающие (глазодвигательные) функции глаз, логическое прокладывание ходов, перебирать все возможные варианты

Задание: Пройти лабиринт, прочерти маркером путь. Если путь выбран верный, включаются аплодисменты

5. «Расставьте игрушки»

Задача: Развитие внимания и закрепление право-лево

Задание: Поставьте машину слева, а слоника справа от ГЕРОЯ

6. «Дорисуй по точкам»

Задача: Развивать воображение, усидчивость, моторику руки

Задание: Соединить цифры по порядку

7. «Собери картинку»

Задача: Развивать целостное восприятие, упражнять в составлении целого из частей

Задание: Перемещайте части картинки до создания целой

8. «Определи, чья тень»

Задача: Развитие зрительного восприятия детей, внимания, логического мышления, приемов зрительного наложения

Задание: Методом наложения, цветную картинку подбираем к тени

9. Собери урожай»

Задача: Закреплять умение находить лишний предмет и объяснять, почему он лишний; развивать словесно-логическое мышление, умение классифицировать, сравнивать, обобщать, развивать зрительное восприятие

Задание: Разложи по корзинам фрукты - справа, овощи - слева

10.«Сосчитай и сравни»

Задача: Развивать количественные представления, упражнять в соотношении количества предметов с цифрой, умения сравнивать группы предметов, используя арифметические знаки $<$, $>$, $=$

Задание: Сосчитайте баночки с вареньем, обозначьте их количество цифрой в квадрате. Сравните количество баночек слева и справа, подберите нужный знак

11.«Продолжи ряд»

Задача: Развивать логическое мышление, умение устанавливать закономерность и соблюдать её

Задание: Нужно расставить предметы на полках, соблюдая закономерность

12. «Найди общий признак»

Задача: Развивать логические операции, умение классифицировать по двум признакам

Задание: Рассмотрите баночки с вареньем в кругах. Выделите общий признак из круга слева и справа. Объедините эти два признака и подберите нужный предмет посуды, расположите его в общей части

13.«Собери картинку»

Задача: Формировать элементарных математических представлений, развитие логического мышления и воображения. Развивать возможность исследовательской деятельности ребенка

Задание: Выкладывайте предложенные схемы - предметов, используя, элементы игры «Чудо - Соты»

14.«Укрась предметы»

Задача: Развивать графические навыки, упражнять в воспроизведении узора по образцу

Задание: Укрась предметы по образцу

15.«Найди отличия»

Задача: развивать зрительное внимание, умение сравнивать, замечать и выделять различия

Задание: Рассмотрите внимательно картинки и найдите отличия. Сколько отличий нашёл ты? Проверь себя

16. «Картинки-пары»

Задача: Развивать внимание, мышление, логику, умение делать умозаключения и выводы

Задание: Подбери пару каждому герою, объясни свой выбор

17. «Правильное не правильное»

Задача: Развитие памяти, логического мышления

Задание: Вспомнить и определить, что Малыш получил на свой день рождения. Проверь себя

18. «Найди нужную картинку»

Задача: Развитие воображения, мелкой моторики, внимания

Задание: Выбери из предложенных картинок нужную и дополни рисунок

19. «Наведи порядок»

Задача: Упражнять в узнавании предметов посуды в силуэтном изображении, в соотношении различных модальностей

Задание: Подберите к цветной картинке нужный силуэт и расставьте предмет на нужную полку

20. «Кто спряталась?»

Задача: Развивать зрительное внимание, наблюдательность

Задание: Найдите тех, кто спрятался. Проверьте свой ответ, выдвинув шторку сверху

21. «Сервировка»

Задача: Закрепления математического счёта до 5

Задание: Выбирайте числовую карточку, сосчитайте сумму, и поставьте на стол такое же количество чашек и блюдца

22. «Чего не хватает?»

Задача: Развивать зрительное внимание, логическое мышление, умение устанавливать закономерность

Задание: Рассмотрите предметы в первом ряду. Вставьте недостающие предметы в пустые клетки.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ (ИКТ) В ДОШКОЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

- Для этого должно быть оборудовано отдельное помещение
- Использовать компьютерные технологии детям можно в течение дня и не чаще трех раз в неделю в дни наиболее высокой работоспособности: во вторник, среду и четверг
- Так же желательно, чтобы монитор был жидкокристаллическим или плазменным
- Обеспечить рациональную организацию рабочего места: соответствие мебели росту ребенка, достаточный уровень освещенности.
- Работа с компьютерными технологиями в старшем возрасте не должна превышать 10 минут
- Экран телевизора должен быть на уровне глаз сидящего ребенка или чуть ниже
- Регулярно проводить гимнастику для глаз во время работы с монитором каждые 1, 5-2 мин
- Расстояние от интерактивной доски 2 – 2,5
- Все объекты должны быть видны всем детям
- Сопровождать слайды пояснениями или звукозаписью
- Педагогу должен стоять слева от экрана
- Так же педагог должен стремиться вовлечь в процесс восприятия различные органы чувств ребёнка: зрение, слух, осязание.