Отдел образования, спорта и туризма Лельчицкого райисполкома

Государственное учреждение образования «Лельчицкий ясли-сад №4»

Материал для конкурса методических разработок

для дошкольного образования

**«Ступенька в будущее»**

Номинация конкурса:

**«Методические разработки**

**по образовательным областям**

**учебной программы дошкольного образования»**

Тема: **«Использование средств**

**информационно-коммуникативных технологий**

**по внедрению современных электронных дидактических игр»**

Подготовила:

воспитатель высшей

квалификационной категории

Колесник Наталья Петровна

**Использование средств информационно-коммуникативных технологий по внедрению современных электронных дидактических игр**

Одним из важнейших направлений совершенствования системы дошкольного образования является внедрение инновационных педагогических технологий. Современный мир невозможно представить без компьютеров, они довольно широко обосновались практически во всех сферах деятельности человека. Потому информационно-коммуникативные технологии (ИКТ) прочно входят в нашу жизнь. Система образования сегодня не может существовать без использования ИКТ, которые способствуют не замене традиционных методов, а расширяют их возможности. Образовательный процесс детей дошкольного возраста с использованием средств ИКТ становиться более привлекательным и захватывающим. Интерактивные и мультимедийные средства вдохновляют ребят, призывают их к стремлению овладеть новыми знаниями. Игровые компоненты активизируют познавательную деятельность и усиливают усвоение материала. Использование интерактивной доски позволяет задействовать все основные сенсорные системы детей дошкольного возраста — визуальную, слуховую и кинестетическую, что делает образовательный процесс более успешным. Особое значение психологи придают кинестетической системе, так как именно с ней связано явление моторной памяти и возможность довести навыки до автоматизма. Китайская мудрость «Расскажи мне — и я забуду. Покажи мне — и я запомню. Вовлеки меня — и я пойму» наилучшим образом характеризует основной принцип проведения занятия с использованием интерактивной доски.

Интерактивная доска позволяет не только демонстрировать слайды и видео, но на доске дети могут выполнять такие практические действия, как: соединение точек, рисование, штриховка, перемещение изображений на экране, расстановка изображений в определённом порядке, продолжение последовательности, установка соответствия, распределение картинок по заданному признаку и многое другое. Большинство заданий, развивающих логику и мышление, легче воспринимаются ребёнком, если они представлены на интерактивной доске.

Для создания интерактивного продукта я использую программу SmartNotebook 10. Возможности данной программы позволяют делать задания более интересными, динамичными, волшебными. Я использую анимацию и перемещения, картинки могут появляться и исчезать, прятаться за предметы, увеличиваться, можно рисовать разными линиями и цветами. И все это может сопровождаться звуками, мелодией, репликами героев. Задания можно подбирать с разным уровнем сложности. Предлагаю вашему вниманию подбор дидактических игр по образовательным областям учебной программы дошкольного образования «Ребенок и общество» и «Элементарные математические представления».

ИГРЫ ПО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ

«РЕБЕНОК И ОБЩЕСТВО»

ОСНОВЫ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ:

ПОЖАРНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

1. **Дидактическая игра «Найди причины пожара»**

**Цель:** формировать знания о причинах пожара, умения определять экстремальные ситуации, которые могут привести к пожару. Развивать зрительное восприятие, внимание, логическое мышление, речь. Воспитывать ответственность, аккуратность.

**Игровые правила:** описать сюжетную картинку и определить, является ли эта ситуация пожароопасной, поместить картинку в соответствующую сторону.

**Игровые действия:** выбрать сюжетную картинку, переместить ее, объяснить свой выбор.

**Описание игры:**

Из предложенных сюжетных картинок, которые спрятаны в интерактивном средстве «Инструмент ввода случайных изображений», ребёнок выбирает ситуацию, описать ее. (Нажимаем на квадрат, выбираем картинку, «достаем» ее из квадрата, нажав на стрелочку, перемещаем в нужную сторону). Если она является причиной пожара, то ребенок перемещает ее в левую сторону, аргументирует свой ответ. Если ситуация на картинке не является пожароопасной, то перемещает ее вправо.

1. **Дидактическая игра «Потуши пожар»**

**Цель:** формировать знания детей о мерах пожарной безопасности, расширять знания о работе пожарных. Закреплять знания о предметах, которыми можно потушить пожар и о предметах, которыми нельзя тушить огонь. Развивать речь, память, логическое мышление, внимание. Воспитывать чувство собственной ответственности.

**Игровые правила:** поместить картинку в соответствующую сторону.

**Игровые действия:** выбрать изображение предмета, назвать, объяснить его свойства, переместить картинку в соответствующий вихрь.

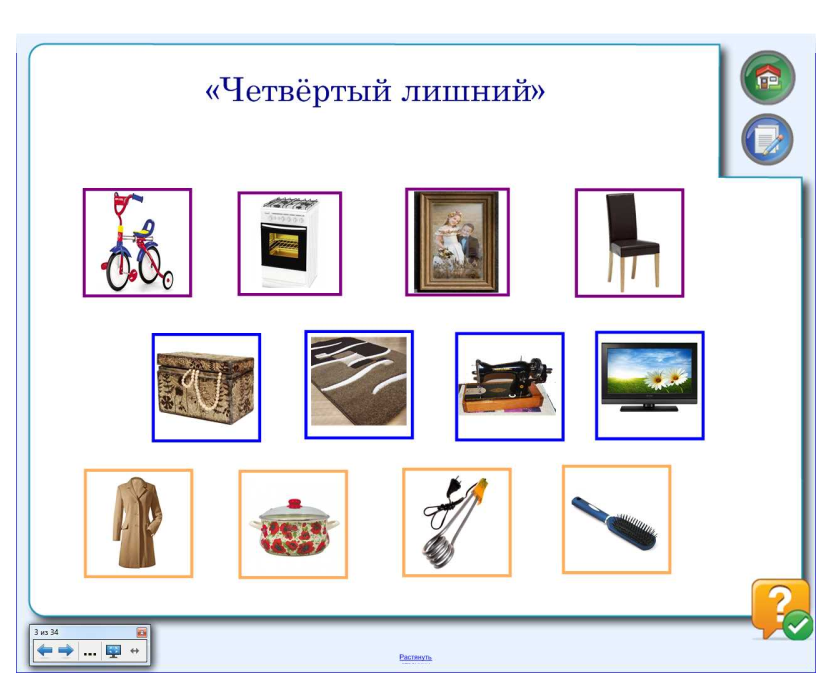
**Описание игры:**

Ребёнку предлагается рассмотреть набор предметных изображений картинок, выбрать предметы, используемые при тушении пожаров, и предметы, которыми пожар тушить нельзя. С помощью интерактивного средства «Сортировка вихрей», ребенок производит разделение картинок, направляя нужную картинку в соответствующий вихрь (используя указку). В случае правильного ответа – картинка исчезает в вихре, при неправильном ответе – возвращается обратно. После распределения всех картинок появляется таблица, где можно закрепить правильные ответы.

1. **Дидактическая игра «Источники опасности»**

**Цель:** закреплять знания о предметах, которые могут стать причиной возникновения пожара. Развивать логическое мышление, внимание, обогащать словарный запас детей.

**Игровые правила:** из предложенной группы предметов выбрать предмет, который может стать причиной пожара.

**Игровые действия:** выбрать нужный предмет, нажать на него, объяснить свой выбор.

**Описание игры:**

На экране три ряда картинок по 4 шт. Из четырёх картинок каждого ряда, ребёнок выбирает те предметы, которые могут стать причиной пожара (дотрагивается указкой). При правильном выполнении задания – картинка исчезает, при не правильном выборе – картинка остается на месте.

1. **Дидактическая игра «Вызови пожарных»**

**Цель:** закреплять знания детей о правилах вызова пожарной охраны, номере телефона и диалоге с диспетчером. Развивать память, внимание, речь, умение ориентироваться в сложной ситуации. Воспитывать чувство ответственности, решительности, смелости.

**Игровые правила:** на телефоне набрать номер пожарной службы 101, провести диалог с диспетчером, рассказать о случившемся.

**Игровые действия:** набор номера, ведение диалога по алгоритму.

**Описание игры:**

Ребенок нажимает кнопки телефона. В случае правильного набора – раздается звонок. Ребенок с воспитателем-диспетчером ведут диалог о вызове пожарных. При правильном ответе (сообщение о пожаре, адрес, кто звонит) звучит сирена пожарной машины (нажимаем в правом нижнем углу, появляется пожарная машина и звучит сирена).

1. **Дидактическая игра «Пройди лабиринт»**

**Цель:** развивать зрительное восприятие, внимание, логическое мышление, ориентировку на плоскости, мелкую моторику.

**Игровые правила:** пройти путь по лабиринту пожарной машине к горящему дому.

**Игровые действия:** отобразить путь графическим способом.

**Описание игры:**

С помощью интерактивного инструмента «Перо», ребенок проводит путь пожарной машины по лабиринту к дому.

1. **Дидактическая игра «Найди правильные фрагменты картинки»**

Цель: развивать зрительное восприятие, внимание, логическое мышление, мелкую моторику.

**Игровые правила:** соотнести части картинки с целым изображением.

**Игровые действия:** подбор пазлов в нужное место.

**Описание игры:**

В пустое место на картинке ребенок перетягивает нужный фрагмент.

1. **Дидактическая игра «Найди отличия»**

**Цель**: развивать зрительное восприятие, устойчивость и переключение внимания.

**Игровые правила:** найти отличия в изображении двух похожих картинок.

**Игровые действия:** отметить на картинке различия в изображениях.

**Описание игры:**

С помощью интерактивного инструмента «Перо» ребенок отмечает на картинках места отличий.

ИГРЫ ПО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ

«ЭЛЕМЕНТАРНЫЕ МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ»

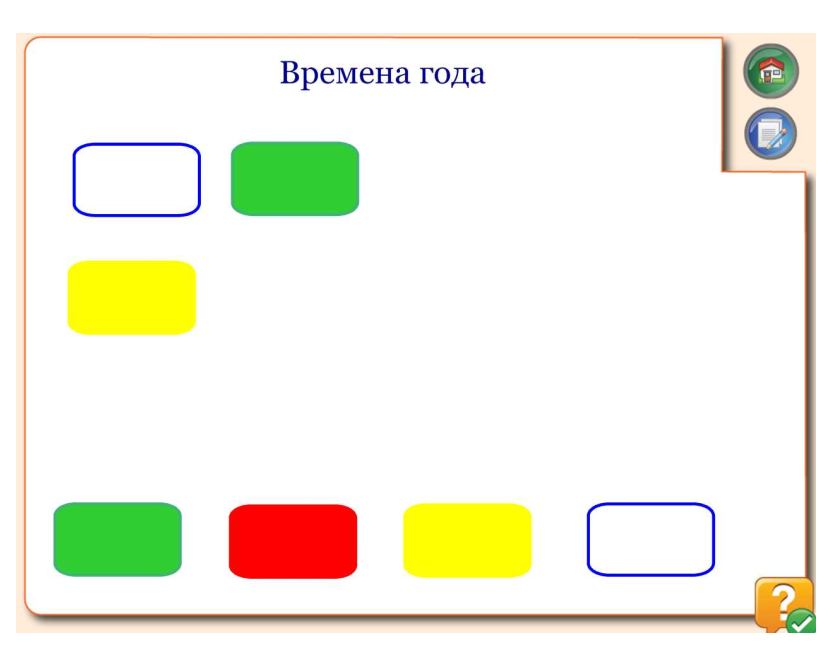
**«Времена года»**

**Цель**: содействовать обогащению представлений о временах года, их последовательности.

**Игровые правила:** установить последовательно времена года.

**Игровые действия:** продолжить последовательность времен года.

**Описание игры:**

На экране расположены сюжетные картинки или цветные карточки, обозначающие времена года: зеленая – весна, красная – лето, желтая – осень, белая – зима. Воспитатель с помощью указки помещает в первый ряд одну из карточек, а ребенок должен разместить остальные карточки в порядке следования. (Повторяется 3-4 раза.)

**«Угадай, когда это бывает»**

**Цель:** закрепить представления о частях суток на основе характерной деятельности людей.

**Игровые правила:** соотнести картинку с соответствующей частью суток.

**Игровые действия:** выбрать картинку и поместить ее в нужное место.

**Описание игры:** по углам экрана размещены кружки - условные обозначения частей суток: утро – желтый, день – красный, вечер – синий, ночь – черный. В центре картинки, которые спрятаны в интерактивном средстве «Инструмент ввода случайных изображений». Ребенок выбирает картинку в квадрате, дотрагиваясь до него, затем нажимает на стрелочку, картинка «выходит» из квадрата. Описав картинку и соотнеся ее с частью суток, перетягивает ее в нужный угол.

**«Расставь знаки»**

**Цель:** продолжать понимать количественные отношения между числами и множествами в пределах 10, пользоваться математическими знаками «>», «<», «=»; развивать внимание.

**Игровые правила:** сравнить множества предметов.

**Игровые действия:** сосчитать количество предметов и расставить знаки.

**Описание игры:** на экране размещены множества предметов и знаки. Необходимо сосчитать количество предметов и расставить знаки «>», «<», «=». После выполнения задания можно проверить правильность ответов, нажав на место ниже знака.

****

**«Путешествие муравья»**

**Цель:** закрепить пространственные отношения, умение ориентироваться по клеткам на плоскости по девяти точкам; развивать внимание, умение следовать инструкции.

**Игровые правила:** действовать по словесным указаниям педагога.

**Игровые действия:** передвигать муравья по клеткам по инструкции педагога.

**Описание игры:** Муравей находится в левом нижнем углу таблицы. С помощью указки ребенок передвигает муравья по инструкции педагога: на 1 клетку вверх, 2 вправо, 1 вниз и т.д. После выполнения задания ребенок объясняет место расположения муравья.

**«Кто в домике живет?»**

**Цель:** развивать умение определять и называть состав группы числа из двух меньших чисел в пределах 10; развивать внимание, память.

**Игровые правила:** определить состав чисел, назвать второе число.

**Игровые действия:** открывать окошки с правильным ответом.

**Описание игры:** ребенок рассматривает домик с цифрой на крыше. Необходимо определить состав числа из двух меньших чисел, назвать недостающее число и открыть окошко.