



Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 101 общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением
деятельности по художественно-эстетическому развитию детей
Невского района Санкт-Петербурга

СЕРИЯ ИГР
«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИГРОТЕКА»
МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
по использованию дидактической игры для
интерактивной доски SMART Notebook
«Занимательная математика»
по развитию логического мышления

Возрастная адресованность: дети 6-7 лет

Автор: воспитатель
Борисова И.Н.

Санкт-Петербург
2018

Серия игр «Занимательная игротека» нацелена на принятие ребёнком нового вида деятельности как привычного, и построена на основе новейших разработок в области компьютерных развивающих и обучающих технологий отечественных и зарубежных производителей, с учётом психических особенностей детей дошкольного возраста, и рассчитана на детей 4 -7 лет.

Игры разработаны по основному принципу обучения от простого к сложному, от постоянного контроля педагога к самостоятельным решениям, от выработки умений и навыков к творческим заданиям.

Современные компьютерные игры для детей, используемые в дошкольном образовательном учреждении, имеют доступный для понимания интерфейс, что даёт возможность ребёнку почувствовать уверенность в себе, ставит его в ситуацию успеха, что особенно важно для развития полноценной личности. Большинство заданий имеет несколько уровней сложности, что даёт возможность ребёнку научиться оценивать свои силы и получать положительные результаты каждому по своей индивидуальной программе.

Каждая игра включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры, конструирование.

Важно отметить, что при использовании серии игр «Занимательная игротека» должны строго соблюдаться Санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности (для детей 4-5 лет продолжительность работы на компьютере в форме развивающих игр не должна превышать 10 минут, 6-7 лет - 15 минут и не более одного раза в течение дня и не чаще трех раз в неделю - рекомендуемые дни вторник, среда, четверг); проводиться профилактические упражнения для глаз и физкультминутки.

При разработке игр использовались программы интерактивного дисплея ActivInspire и интерактивной доски Smart Notebook. Новизна пособия в том, что эти программы позволяют изготавливать своего рода «презентацию», состоящую из отдельных страниц (слайдов), сменяющих друг друга в произвольном порядке. Причём, в отличие от обычной презентации, каждая страница Notebook и ActivInspire интерактивна, с ней могут работать педагог, родитель, ребенок, изменяя её содержание, внося любой текст, перемещая, удаляя и добавляя различные объекты с помощью набора предоставленных инструментов. Программы легко интегрируются с PowerPoint, что позволяет создавать незабываемые презентации с различными интерактивными средствами и дает возможность размещения их на сайте дошкольного образовательного учреждения для продуктивного взаимодействия родителей со своими детьми.

Серия игр «Занимательная игротека» разработана с учётом Примерной основной образовательной программы дошкольного образования.

В играх серии «Занимательная игротека» дети оперируют в основном символами и знаками, поэтому им должны предшествовать игры с реальными предметами, игрушками. Важно знать, что использование дошкольниками компьютера не цель, а средство воспитания и развития творческих и интеллектуальных способностей ребёнка. Конечно, ребёнок должен, прежде всего, научиться управлять компьютером, уметь управлять программами, понимать символы, принятые в компьютерных играх (интерфейс).

Цель: создание для детей дошкольного возраста серии игр «Занимательная игротека», способствующих интегративному обучению, развитию и воспитанию дошкольников в пяти образовательных областях, расширения интеллектуальных возможностей детей

Задачи серии игр «Занимательной игротеки»:

1. Интеллектуальное и познавательное развитие:

- формировать у детей старшего дошкольного возраста способности к пониманию и решению интеллектуальных задач, перевод внешних мыслительных действий во внутренний план;
- формировать общую умственную способность направленного анализа условий с точки зрения основной цели;
- развивать высшие психические процессы: восприятие, внимание, память;
- развивать ассоциативное, образное, пространственное мышление и задатки словесно-логического мышления;
- развивать сенсомоторные способности;
- пополнять математические знания и умения;
- стимулировать развитие речи, обогащать словарный запас;
- расширять представления об окружающем мире;
- развивать у дошкольников исследовательское поведение.

2. Развитие творчества:

- развивать графические навыки;
- развивать художественные способности;
- развивать творческие способности.

3. Развитие компьютерных умений:

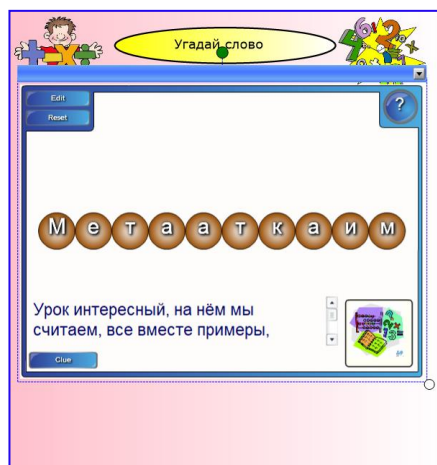
- развивать навыки управления компьютером;
- развивать умение понимать интерфейс игровых программ;
- развивать мелкую моторику рук;
- развивать пространственное мышление;
- пополнять знания детей об устройстве компьютера.

В серии игр «Занимательная игротека» предлагается дидактическая игра «Занимательная математика» для интерактивной доски SMART Notebook по развитию логического мышления. Возрастная адресованность: 6-7 лет. Игра носит познавательный и развивающий характер, содержит упражнения формирующие логику мышления, развивающие память, зрительное внимание, фантазию, творческое и визуальное мышление, ориентирование в пространстве, моторику.

Задания в легкой, веселой и ненавязчивой форме помогают активно осваивать счёт, пользоваться числами, осуществляют элементарные вычисления. Ребёнок, не осознавая того, практически включается в простую математическую деятельность, осваивая при этом свойства, отношения, связи и зависимости на предметах и числовом уровне. Игра, выполненная в красочной графике изображения и динамике движения, способствует повышению у ребенка мотивации узнать больше.

Апробация игры «Занимательная математика» в ГБДОУ детском саду № 101 общеразвивающего вида Невского района Санкт-Петербурга в период 2016-2018г.г. показала положительную динамику в развитии логического мышления у дошкольников. Мониторинг выявил повышение элементарных математических представлений более чем у 85% детей.

Дидактическая игра «Занимательная математика» рекомендована для использования педагогами дошкольных образовательных организаций и родителями.



Задание «Угадай слово»: Начни клавиши «Start». Можно использовать подсказку - клавиша «Clue» (появится загадка и картинка)

Взрослый предлагает ребенку разместить буквы так, чтобы получилось слово «МАТЕМАТИКА»



Задание «Отгадай загадки»: Чтобы проверить себя - «лопни» шарики

Взрослый предлагает ребенку отгадать загадку. Чтобы проверить правильно ли ребенок отгадал надо «лопнуть» шарик



Задание «Расставь картинки по порядку»: Сосчитай количество предметов на картинке, и размести их по порядку. Чтобы проверить себя нажми клавишу «Solve»

Взрослый предлагает ребенку сосчитать предметы, изображенные на картинках, и разместить картинки по порядку



Задание «Какие цифры спрятались»: Нажми на кубик. Назови «спрятанные» цифры

Взрослый предлагает ребенку найти «спрятанные» цифры на изображении. Нажимая на кубик можно менять изображение.



Задание «Какой формы предмет»: разложи картинки. Чтобы проверить себя нажми клавишу «Solve»

Взрослый предлагает ребенку разместить картинки с предметами в соответствующий прямоугольник



Задание «Найди пару»: Когда пары картинок подобраны правильно, они исчезают

Взрослый предлагает ребенку открывать по очереди все изображения и подобрать каждому изображению схожее. Правильно подобранные пары изображений исчезают



Задание «А теперь немного отдохнем»: динамическая пауза

Взрослый предлагает ребенку выполнить физические упражнения под музыку



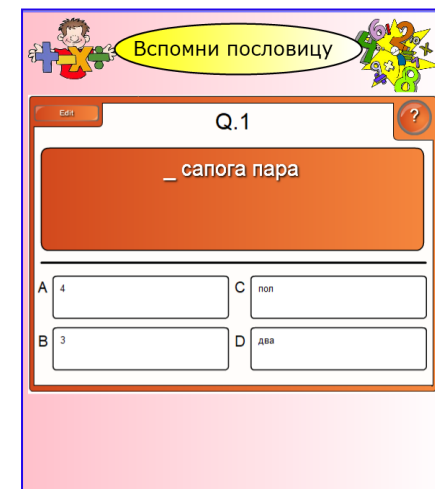
Задание «Реши примеры правильно»: Если пример решен не верно, то картинка с примером возвращается на место

Взрослый предлагает ребенку решить примеры. Если пример решен верно, то он исчезает. Если пример решен не верно, то он возвращается на место



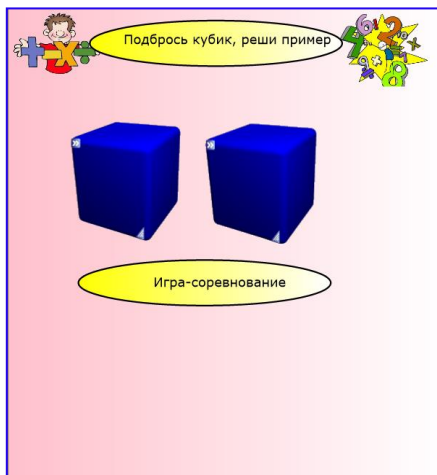
Задание «Составь задачу»: Чтобы проверить себя нажми клавишу «Solve»

Взрослый предлагает ребенку составить и решить задачу. Чтобы проверить – надо нажать на клавишу «Solve»



Задание «Вспомни пословицу»: Чтобы продолжить нажми клавишу «Next»

Взрослый предлагает ребенку вспомнить пословицы. Для продолжения надо нажать клавишу «Next»



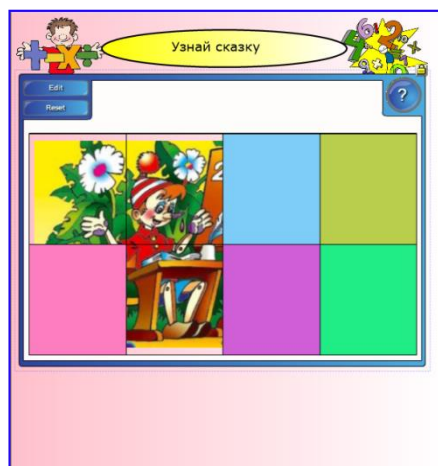
Задание «Подбрось кубик, реши пример»

Взрослый предлагает ребенку подбросить кубик и решить появившийся пример.



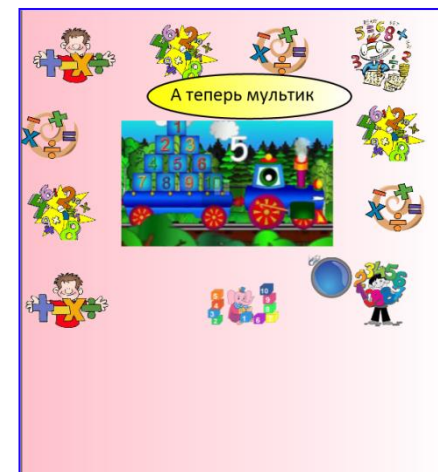
Задание «Отгадай загадку»: Нажми на клавишу со словом «ключ», отгадай загадку

Взрослый предлагает ребенку нажать на клавишу со словом «ключ» и отгадать загадку



Задание «Узнай сказку»: Узнай сказку по фрагменту

Взрослый предлагает ребенку узнать сказку по части изображения. Если ребенок затрудняется, можно постепенно открывать все большие части изображения



Вы такие молодцы! А вот и подарок. Посмотри мультфильм

Взрослый предлагает ребенку посмотреть мультфильм про цифры.