

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 104 «СОЛОВУШКА» ГОРОДСКОГО ОКРУГА ТОЛЬЯТТИ

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ
«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ И ПРИМЕНЕНИЕ ЭЛЕКТРОННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
РЕСУРСА «ЭКОЛОГИЯ ВОКРУГ НАС»
В ФОРМИРОВАНИИ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА»

Авторский коллектив: О.А. Кичатова, С.И. Семкина, О.И. Овчинникова, Г.Р. Бикбаева, Н.В. Бородина, Т.А. Горина, Т.С. Живоченкова, Е.Ф. Куличкина, А.А. Нягашикина

Научный руководитель: С.Е. Анфисова, старший преподаватель кафедры «Дошкольная педагогика и психология» ФГБОУ ВО «Тольяттинский государственный университет»

Учебно-методическое пособие обобщает опыт педагогического коллектива МБУ детского сада № 104 «Соловушка» г.о. Тольятти по использованию компьютерных дидактических игр в формировании экологической культуры детей дошкольного возраста. Пособие содержит авторские компьютерные дидактические игры экологической направленности, технологические карты и методические рекомендации по использованию игр в педагогическом процессе ДОО.

Данное пособие разработано творческой группой педагогов в рамках работы окружной пилотной площадки по реализации ФГОС ДО по направлению познавательное развитие и образование дошкольников

Введение

1. Теоретические основы использования информационно-коммуникационных технологий и электронного образовательного ресурса
2. Содержание учебно-методического пособия «Использование информационно-коммуникационных технологий и применение электронного образовательного ресурса «Экология вокруг нас» в формировании экологической культуры детей дошкольного возраста»
 - 2.1 Банк компьютерных игр
 - 2.2 Картотека технологических карт компьютерных игр
 - 2.3 Методические рекомендации для педагогов ДОО
3. Приложение

Введение

В современной дошкольной педагогике существует множество средств, способствующих эффективному решению образовательных задач. Традиционным средством является дидактический материал. Но, как показывает практика, настольно-печатные игры, игры с предметами и картинками в настоящее время стали малопривлекательными детям дошкольного возраста.

В век информатизации и компьютеризации гораздо больший интерес для них представляют современные информационно-коммуникационные технологии. Различные гаджеты, игровые компьютерные приставки, компьютерные игры овладевают вниманием, увлекают и стимулируют игровую, познавательную, творческую деятельность детей. Дети с легкостью и интересом воспринимают новый материал и закрепляют его с помощью компьютерных игровых действий.

Мотивационные потребности детей дошкольного возраста влекут за собой изменения в организации образовательного процесса.

В настоящее время происходит информатизация системы образования. В «Концепции долгосрочного социально-экономического развития РФ на период до 2020 года» говорится о необходимости повышения качества образования путем расширения использования информационных и телекоммуникационных технологий для развития новых форм, методов и средств обучения.

Многие дошкольные образовательные организации осуществляют организацию образовательного процесса с использованием информационно-коммуникационных технологий: мультимедийных презентаций, обучающих видеороликов, компьютерных игр.

Однако в целом процесс информатизации в дошкольных организациях развивается медленно. Он сдерживается недостаточно оснащенной материальной базой, отсутствием мультимедийных материалов, соответствующих государственным образовательным стандартам дошкольного образования.

Учебно-методическое пособие «Использование информационно-коммуникационных технологий и применение электронного образовательного ресурса «Экология вокруг нас» в формировании экологической культуры детей дошкольного возраста» является мультимедийным материалом, способствующим развитию процесса информатизации в дошкольных учреждениях.

Учебно-методическое пособие разработано в соответствии с документами:

– Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. N 1155 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования"

– Национальная доктрина образования в Российской Федерации на период до 2025 года;

– «Концепция долгосрочного социально-экономического развития РФ на период до 2020 года»

– Письмо МО РФ от 14.03.2000 №65\23-16 «О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста в организованных формах обучения»;

– Письмо МО РФ от 25.05.2001 №753/23-16 «Об информатизации системы дошкольного образования в России».

Цель учебно-методического пособия – повысить компетентность практических работников образования в области формирования экологической культуры детей дошкольного возраста посредством использования компьютерных дидактических игр в образовательном процессе.

Задачи, решаемые в ходе реализации учебно-методического пособия:

– формировать экологическую культуру детей среднего и старшего дошкольного возраста в процессе использования компьютерных дидактических игр экологической направленности;

– развивать практические навыки детей среднего и старшего дошкольного возраста в области использования компьютерных дидактических игр на интерактивной доске;

– повысить информационно-технологическую культуру педагогов ДОО по вопросам использования ИКТ (электронного образовательного ресурса «Экология вокруг нас») в ходе проектирования работы по формированию экологической культуры детей дошкольного возраста;

– обновление средств и методов экологического образования дошкольников;

– организация развивающей образовательной среды с использованием ИКТ;

– преемственность дошкольного и начального школьного образования в рамках использования ИКТ.

Новизна учебно-методического пособия «Использование информационно-коммуникационных технологий и применение электронного образовательного ресурса «Экология вокруг нас» в формировании экологической культуры детей дошкольного возраста» состоит в том, что:

– разработан банк авторских компьютерных дидактических игр, способствующих формированию у детей среднего и старшего дошкольного возраста представлений о живой и неживой природе;

– разработаны технологические карты использования компьютерных дидактических игр экологической направленности;

– разработаны организационно-педагогические условия использования электронного образовательного ресурса в образовательном процессе ДОО, модель использования компьютерных дидактических игр в различных видах детской деятельности, планы-конспекты НОД с включением компьютерных дидактических игр.

Учебно-методическое пособие «Использование информационно-коммуникационных технологий и применение электронного образовательного ресурса «Экология вокруг нас» в формировании экологической культуры детей дошкольного возраста» содержит три раздела: «Банк компьютерных дидактических игр», «Картотека технологических карт компьютерных дидактических игр», «Методические рекомендации для педагогов ДОО».

Раздел «Банк компьютерных дидактических игр» включает картотеку компьютерных дидактических игр для детей среднего и старшего дошкольного возраста, способствующих формированию представлений дошкольников о живой и неживой природе. Компьютерные дидактические игры разработаны в программном обеспечении ТВ Comenius MULTI Touch 5, Power Point, Smart Notebook и представлены на электронном носителе.

Раздел «Картотека технологических карт компьютерных дидактических игр» включает картотеку карт с указанием названия игры, ее цели, возрастной группы, описанием этапов деятельности педагога и ребенка в процессе проведения игры.

Раздел «Методические рекомендации для педагогов ДОО» включает характеристику организационно-педагогические условия использования электронного образовательного ресурса в образовательном процессе ДОО), модель использования компьютерных дидактических игр в различных видах детской деятельности, планы-конспекты НОД с включением компьютерных дидактических игр.

Учебно-методическое пособие «Использование информационно-коммуникационных технологий и применение электронного образовательного ресурса «Экология вокруг нас» в формировании экологической культуры детей дошкольного возраста» предназначено для практических работников дошкольного образования, может быть полезно родителям детей 4-7 лет.

1. Теоретические основы использования информационно-коммуникационных технологий и электронного образовательного ресурса

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) – это информационные и коммуникационные технологии, в состав которых входят различные цифровые технологии, с помощью которых можно создать, сохранить, распространить, передать определенную информацию или оказать услуги; эффективное средство обогащения интеллектуального и эмоционального развития ребенка, катализатор развития творческих способностей дошкольника; современный способ развития интереса ребенка к обучению, воспитанию самостоятельности; эффективное средство качественного обновления образовательного процесса в ДОО и повышения его эффективности.

Одним из разновидностей ИКТ являются компьютерные дидактические игры. Использование компьютерных дидактических игр в дошкольном образовании является эффективным средством формирования у детей дошкольного возраста таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольность памяти и внимания, и именно эти качества обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.

Научные исследования в рамках изучения применения компьютерных дидактических игр показали, что использование мультимедийного способа подачи информации и закрепления полученных знаний способствует:

- обеспечению достижений детьми определенного уровня интеллектуального развития, необходимого для дальнейшей образовательной деятельности: развиваются предпосылки теоретического мышления, позволяющие детям предвидеть ситуацию; ребенок учится планировать, выстраивать логику элементарных событий, у него развивается способность к прогнозированию результата действий;
- усилению мотивации ребенка к осуществлению образовательной деятельности;
- осуществлению индивидуализации обучения, самоконтролю ребенка в процессе решения образовательных задач.

Использование компьютерных дидактических игр возможно осуществлять как на компьютере, так и на интерактивной доске.

Использование компьютеров часто сопряжено с некоторыми трудностями: наличие персональных компьютеров по количеству детей в группе, оборудование компьютерных классов влекут за собой большие финансовые затраты; отсутствие возможности совместной деятельности группы детей в процессе компьютерных игр, отсутствие возможности у педагога работать со всей группой одновременно, координировать процесс игры сразу всей группы детей.

В таком случае существенным шагом вперед становится интерактивная доска.

Интерактивная доска – это большая сенсорная панель, на которую с помощью проектора проецируется изображение рабочего стола с подключенного компьютера.

Интерактивная доска является средством формирования комплексной визуально-тактильной рабочей среды для педагога и воспитанника. Педагог на занятиях имеет возможность работать совместно с группой детей, проецировать на большой экран доски необходимую информацию. Возможности интерактивной доски позволяют демонстрировать детям отдельные изображения, обучающие видеоролики, мультимедийные презентации, организовывать компьютерные дидактические игры. Использование интерактивной доски в дошкольном образовании повышает мотивацию детей к обучению, положительно сказывается на развитии всех психических процессов, снимает эмоциональную напряженность и создает благоприятный климат на занятии. Дети дошкольного возраста начинают работать более творчески с информацией, которая обычно воспринимается как сухая и малоинтересная.

Электронные образовательные ресурсы являются средством ИКТ, используемым и на компьютере, и на интерактивной доске.

Электронный образовательный ресурс (ЭОР) – основной компонент информационной образовательной среды, который ориентирован на реализацию образовательного процесса с помощью информационно-коммуникационных технологий и на применение новых методов и форм обучения.

ЭОР «Экология вокруг нас» - комплекс обучающих компьютерных дидактических игр, направленный на формирование экологической культуры детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Применение ЭОР «Экология вокруг нас» в экологическом образовании дошкольников позволяет в наиболее привлекательной игровой форме закрепить, обобщить и систематизировать представления детей о живой и неживой природе, способствует развитию познавательных процессов.

Преимуществами разработанных компьютерных дидактических игр ЭОР являются:

- яркость, красочность и привлекательность для детей;
- простота и доступность в применении как детей, так и педагогов;
- возможность получения ребенком сторонней оценки выполненных игровых действий.

Использование ЭОР «Экология вокруг нас» являются неотъемлемой частью образовательного процесса, эффективно решающей задачи, направленные на формирование экологической культуры детей дошкольного возраста. Они способствуют обновлению средств и методов экологического образования детей в соответствии с ФГОС

ДО; созданию современной образовательной среды с использованием ИКТ; формированию целевых ориентиров детей дошкольного возраста; формированию мотивационной, операционной и интеллектуальной готовности детей к использованию ИКТ и, как следствие, их дальнейшей социализации; преемственности дошкольного и начального общего образования в аспекте использования информационно-коммуникационных технологий.

2. Содержание учебно-методического пособия «Использование информационно-коммуникационных технологий и применение электронного образовательного ресурса «Экология вокруг нас» в формировании экологической культуры детей дошкольного возраста»

2.1 Банк компьютерных дидактических игр

В учебно-методическом пособии «Использование информационно-коммуникационных технологий и применение электронного образовательного ресурса «Экология вокруг нас» в формировании экологической культуры детей дошкольного возраста» разработан банк компьютерных дидактических игр экологической направленности по разделам:

- «Живая природа», включающий блок «Животный мир», «Растительный мир»
- «Неживая природа», включающий блок «Вода», «Воздух», «Почва», «Космос».

Содержание каждого блока представлено картотеккой компьютерных дидактических игр для средней, старшей и подготовительной к школе группы (см. приложение № 1).

Структура компьютерной дидактической игры основана на взаимосвязи пяти основных компонентов: дидактическая задача, игровая задача, игровые действия, правила игры, результат (подведение итогов). При организации данных игр учитываются гигиенические требования и требования безопасности в процессе применения компьютерных дидактических игр в работе с дошкольниками.

2.2 Картотека технологических карт компьютерных игр

Для каждой игры разработана технологическая карта, включающая в себя название игры, возрастную группу, название раздела, описание технологии проведения игры в соответствии с этапами: мотивационным, деятельностным, этапом обратной связи. Содержание каждого этапа представлено инструкциями для деятельности педагога и деятельности ребенка (см. приложение № 2).

Деятельность педагога на мотивационном этапе проведения игры направлена на создание интереса у ребенка к предстоящей деятельности, желание принять в ней участие. Деятельность ребенка предполагает принятие игровой задачи и стремление к ее решению.

На деятельностном этапе содержание деятельности педагога представлено четкими инструкциями, заданиями, вопросами для ребенка, направленные на решение игровой задачи. Содержание деятельности ребенка на данном этапе направлено на выполнение игровых действий в соответствии с инструкциями педагога. Также в содержании деятельности ребенка на данном этапе прописаны технические особенности использования компьютерной дидактической игры: определенные эффекты при работе с той или иной картинкой или символом. Зная нюансы игры, можно использовать все ее возможности. Например, в случае ошибочного выполнения действия ребенком автоматически появляется определенный сигнал в виде предупредительного звука, знака, символа. Или данный сигнал включает педагог с помощью определенной кнопки или шторки.

Технологический этап обратной связи направлен на проверку и оценку результата игры. Правильность выполнения игровых действий оценивается с помощью звукового сигнала (фанфары, аплодисменты), символа (веселого смайлика, солнышка), проверки действий с помощью «шторки». В случае отсутствия ожидаемого результата игры появляется предупредительный звуковой сигнал, грустный смайлик или тучка. Оценка может осуществляться как педагогом, так и ребенком.

Для наглядного представления об игре предлагаются изображения первого слайда (начала игры) и конечного слайда (результат игры).

2.3 Методические рекомендации для педагогов ДОО

Дидактические принципы конструирования ОД с применением ИКТ

Использование ИКТ в образовательной деятельности способствует реализации принципов ее организации. *Целенаправленность* заключается в том, что ОД взаимодействия педагога с воспитанниками становится только в том случае, если есть четко осознаваемая обеими сторонами цель. Компьютерные дидактические игры имеют четкое целевое назначение, определяемое, прежде всего их содержанием (экологическим); характером и сложностью материала, которые определяют возрастные рамки их применения, местом в процессе ОД (подготовить к восприятию нового, передать новую информацию, проиллюстрировать, способствовать выработке общих представлений или системы понятий и суждений, закрепить, обобщить или проверить уровень усвоения полученных представлений или вырабатываемых умений и навыков).

Принцип научности реализуется, когда в процессе компьютерной дидактической игры передаются прочно установившиеся в науке представления и показываются самые существенные признаки и свойства предметов в доступной для детей дошкольного возраста форме.

Принцип доступности, т.е. соответствия содержания и методов изложения материала возрастным и индивидуальным особенностям воспитанников, также лежит в основе использования компьютерных дидактических игр: включение их в ОД прежде всего вызвано необходимостью облегчить усвоение познавательного материала.

Без *принципа систематичности* (строгой логической последовательности изложения) не мыслится ни одно пособие, компьютерные дидактические игры, рассчитанные на определенное место в системе ОД или на данном конкретном занятии в логической связи с его материалом.

Принцип сознательности, активности и самостоятельности также имеет непосредственное отношение к ИКТ. С их помощью воспитанники лучше разбираются в фактах и явлениях, они пробуждают инициативу, учат применять полученные представления.

Активность мышления стимулируется с помощью ИКТ путем создания проблемных ситуаций: воспитанников направляют по поисковому пути приобретения представлений, когда умышленно создается такое положение, выход из которого ищут сами дети. Открывая неизвестное и решая поставленные в компьютерной дидактической игре задачи, воспитанники сами извлекают информацию и делают выводы.

Активизация познавательной деятельности тесно связана с формированием устойчивого познавательного интереса. ИКТ вызывают такой интерес своими изобразительными возможностями, тем, что даже известный материал, представленный в экранно-звуковом виде, приобретает новые стороны, выглядит иначе, чем представлялось.

Творчество и инициатива воспитанников в сочетании с педагогическим руководством. О том, что современные информационные технологии в большинстве своем ориентированы на раскрытие творческого потенциала и педагога, и воспитанника, говорилось и в этой главе, и неоднократно на страницах данного пособия. Среди разработанных авторских компьютерных дидактических игр нет ориентированных лишь на формальное воспроизведение. В той или иной степени в них во всех заложены элементы развивающего обучения.

Принцип наглядности – принцип, породивший всю систему ИКТ, определяющий их направленность, отбор содержания, разработку соответствующих дидактических средств и технических устройств.

Принцип прочности, осознанности и действенности результатов воспитания, образования и развития, единства представлений и поведения побудил к разработке компьютерных диагностических упражнений, где создается полная иллюзия реального участия воспитанника в тех ситуациях, которые смоделированы с помощью

компьютерных технологий, и надо действовать на основе того, что ты знаешь, понимаешь, умеешь, ценишь.

Модель использования игр в различных видах детской деятельности

Компьютерные дидактических игры организуются в соответствии с темами комплексно-тематического планирования ООП ОП ДО и используются в части непосредственной образовательной деятельности, а также в процессе совместной деятельности взрослого и ребенка в режиме дня с подгруппой детей или индивидуально (см. рис. 1).



Рис. 1 Модель использования ЭОР «Экология вокруг нас» в различных видах детской деятельности

Организационно-педагогические условия

Гигиенические нормы и требования к организации образовательной деятельности с использованием ИКТ:

– максимальная кратность работы в течение недели: 5-7 лет – максимально допустимо 3 раза в неделю (оптимально 1-2 раза) в дни наиболее высокой работоспособности: во вторник, в среду и в четверг;

– продолжительность непрерывной работы с компьютером для детей 5 лет не должна превышать 10 минут и для детей 6 - 7 лет – не более 15 минут;

- после занятия с детьми проводят гимнастику для глаз 1-2 мин;
- рекомендуемое время для занятий первая половина дня – оптимальное; вторая половина дня – допустимо (но лучше в период второго подъема суточной работоспособности, в интервале от 15:30 до 16:30, после дневного сна и полдника)
- используемые технические средства (компьютерная техника, интерактивная доска, проектор и др.) должны иметь гигиеническое заключение (сертификат), подтверждающий их безопасность для детей.

Требования к техническим условиям:

- наличие компьютерной техники (процессор, монитор, клавиатура, компьютерная мышь, проектор);
- интерактивная доска «Triumph Board», «Smart Board», инструменты сенсорного касания;
- программное обеспечение: ТВ Comenius MULTI Touch 5, Power Point;
- сетевой фильтр 4 розетки;
- акустические колонки.

Требования к педагогу:

- знание технических возможностей компьютера;
- знание и выполнение требований к организации занятий с использованием ИКТ;
- владение навыками работы с интерактивной доской;
- владение навыками работы в программном обеспечении ТВ Comenius MULTI Touch 5, Power Point, Smart Notebook.

Используемая литература:

1. Новые информационные технологии в дошкольном образовании / Ю. М. Горвиц, Л. Д. Чайнова, Н. Н. Поддьяков, Е. В. Зворыгина. М. : ЛИНКА-ПРЕСС, 1998. 328с.

Картотека компьютерных дидактических игр в средней группе

Раздел	Блок	Название, цель игры
Живая природа	<i>Растительный мир</i>	<p>«Царство растений». Цель. Формировать у детей умение классифицировать представителей царства растений по моделям. «Что лишнего». Цель. Формировать у детей умение группировать предметы по обобщающим признакам. «Найди листок, как на дереве». Цель. Формировать у детей умение находить часть по целому. «Живая и неживая природа». Цель. Формировать у детей умение классифицировать объекты природы по основным признакам. «Где спряталась бабочка». Цель. Формировать у детей представления о частях растений. «Чего не хватает» (модели). Цель. Формировать у детей представления о частях растений. «Во саду ли в огороде». Цель. Формировать у детей представления об овощах и фруктах, умения классифицировать их. «Что растет в лесу?». Цель. Формировать у детей представления о растениях, произрастающих в лесу. «Съедобные – несъедобные». Цель. Формировать у детей представления о съедобных и ядовитых грибах.</p>
	<i>Животный мир</i>	<p>«Птицы зимующие и перелетные». Цель. Формировать у детей представления о зимующих и перелетных птицах. «Прилет и отлет птиц». Цель. Формировать умения детей устанавливать простейшие причинно следственные связи. «Дикие и домашние животные». Цель. Формировать у детей представления о домашних и диких животных и их детенышах, умение классифицировать. «Кто что дает?». Цель. Формировать умения детей устанавливать простейшие причинно следственные связи; закрепить представления детей о домашних животных и приносимой ими пользе. «Кто где живет». Цель. Формировать у детей представления о местах обитания диких животных. «Живые цепочки». Цель. Формировать представления детей о пищевых взаимосвязях в живой природе. «Царство животных». Цель. Формировать умение детей группировать животных по внешнему сходству.</p>

		<p>«Кто во что одет» (модели). Цель. Формировать умение детей систематизировать животных по покрову тела.</p> <p>«В гости к белому медведю». Цель. Формировать у детей представления о животных Арктики и Антарктики.</p> <p>«Угадай, чей хвост». Цель. Развивать у детей способность анализировать, учить различать и называть животных.</p> <p>«Найди маму». Цель. Закрепить представления детей о животных и их детенышах.</p> <p>«Где спрятались бабочки?». Цель. Формировать у детей умение устанавливать простейшие взаимосвязи в природе (особенности внешнего вида бабочек, позволяющие им маскироваться).</p>
Не живая природа	<i>Воздух</i>	<p>«Воздух среда обитания животного мира». Цель. Формировать представления детей о животных воздушной среды обитания, развивать умения определять обитателей воздушной среды.</p> <p>«Ветер в жизни растений». Цель. Формировать представления детей о значении ветра в жизни растения.</p> <p>«Ветреная и безветренная погода». Цель. Формировать умения детей определять ветреную и безветренную погоду.</p> <p>«Музыкальные инструменты». Цель. Формировать представление детей о значении воздуха в жизни человека.</p>
	<i>Вода</i>	<p>«Где вода?» Цель. Формировать у детей представления о состоянии воды в природе.</p> <p>«Кто где живет». Цель. Формировать у детей представления о водной среде обитания.</p> <p>«Где капелька?» Цель. Формировать у детей представления о состоянии воды в природе зимой.</p> <p>«Ледяное царство?» Цель. Формировать у детей представления о свойствах льда.</p>
	<i>Почва. Земля</i>	<p>«Для чего нужен песок». Цель. Формировать представления детей об использовании песка в деятельности человека.</p> <p>«Кто живет в почве?». Цель. Формировать представления детей об обитателях почвы и умения работать по моделям.</p> <p>«Что из глины». Цель. Формировать умения детей определять предметы, сделанные из глины по характерным признакам.</p>
	<i>Космос</i>	<p>«Утро, день, вечер, ночь». Цель. Формировать умения детей устанавливать простейшие причинно – следственные связи.</p>

		<p>«Радуга». Цель. Формировать у детей представления о цветах радуги.</p> <p>«Признаки осени» Цель. Формировать у детей представления о осенних явлениях в природе.</p> <p>«Зимушка, зима» Цель. Формировать у детей представления о зимних явлениях в природе.</p> <p>«Весна - красна» Цель. Формировать у детей представления о весенних явлениях в природе.</p> <p>«Лето красное, прекрасное». Цель. Формировать у детей представления о летних явлениях в природе.</p>
--	--	---

Картотека компьютерных дидактических игр в старшей группе

Раздел	Блок	Название, цель игры
Живая природа	<i>Растительный мир</i>	<p>«Садовые и огородные культуры». Цель. Формировать умение детей классифицировать овощи и фрукты в зависимости от места произрастания.</p> <p>«Классификация грибов». Цель. Развивать умение детей группировать съедобные и несъедобные грибы.</p> <p>«Размножение растений» (модели). Цель. Формировать у детей представления о способах размножения растений.</p> <p>«Природные сообщества (лес, водоем, луг)». Цель. Формировать у детей представления о растениях природных сообществ.</p>
	<i>Животный мир</i>	<p>«Разнообразие животных». Цель. Формировать у детей представления о приспособлениях животных к среде обитания.</p> <p>«Размножение животных». Цель. Формировать у детей представления о способах размножения животных (лягушка, бабочка).</p> <p>«Три среды обитания». Цель. Формировать у детей представления о животных обитающих в воде.</p> <p>«Невидимые нити». Цель. Формировать у детей представления о пищевых зависимостях природного сообщества – водоем.</p> <p>«Классификация насекомых» (модели). Цель. Формировать у детей представления о способах передвижения насекомых.</p> <p>«Какие разные жуки». Цель. Формировать у детей представления о жуках.</p> <p>«Зимуют, кочуют, улетают». Цель. Формировать умение детей группировать птиц по моделям.</p> <p>«Классификация птиц». Цель. Формировать умение детей классифицировать птиц по</p>

		<p>способу передвижения.</p> <p><i>«Чей нос, чьи лапы, чьи крылья».</i></p> <p>Цель. Формировать умения детей по особенностям строения тела различать местообитание птиц.</p> <p><i>«Дикие и домашние животные» (модели).</i></p> <p>Цель. Развивать умения детей группировать животных домашних и диких.</p> <p><i>«Кто что дает».</i></p> <p>Цель. Формировать у детей представления о пользе домашних животных.</p> <p><i>«Помоги найти маму».</i></p> <p>Цель. Систематизировать представления детей о домашних и диких животных и их детенышах.</p> <p><i>«Накорми животное».</i></p> <p>Цель. Закрепить представления детей о питании животных.</p> <p><i>«Найди по следу».</i></p> <p>Цель. Развивать умение детей определять животное по следу.</p> <p><i>«Жизнь на разных материках».</i></p> <p>Цель. Формировать у детей представления о животных разных материков.</p>
Не живая природа	<i>Воздух</i>	<p><i>«Найди пару».</i></p> <p>Цель. Формировать у детей представления о стихийных явлениях в природе, умение соотносить и объяснять стихийные явления и последствия, вызванные ими.</p> <p><i>«Путешествие в космос».</i></p> <p>Цель. Формировать у детей представления о методах изучения космоса.</p>
	<i>Вода</i>	<p><i>«Где вода?»</i></p> <p>Цель. Развивать умение детей определять нахождение воды и ее состояние в природе.</p> <p><i>«Путешествие капельки».</i></p> <p>Цель. Формировать у детей представления о круговороте воды в природе.</p> <p><i>«Водные просторы Самарской губернии».</i></p> <p>Цель. Формировать у детей представления о водных богатствах родного края.</p>
	<i>Почва. Земля</i>	<p><i>«Жигулевские горы».</i></p> <p>Цель. Формировать у детей представления о природных богатствах родного края.</p> <p><i>«Рассортируй мусор».</i></p> <p>Цель. Формировать у детей умение сортировать бытовые отходы по категориям.</p>
	<i>Космос</i>	<p><i>«Солнечная система».</i></p> <p>Цель. Формировать у детей представления о космических объектах.</p> <p><i>«Объекты Вселенной».</i></p> <p>Цель. Формировать у детей представления о небесных телах.</p> <p><i>«Карта звездного неба».</i></p> <p>Цель. Формировать у детей представления о созвездиях.</p> <p><i>«Признаки осени».</i></p> <p>Цель. Расширять у детей представления об осенних явлениях</p>

		<p>в природе. «Зимушка, зима» Цель. Расширять у детей представления о зимних явлениях в природе. «Весна - красна» Цель. Расширять у детей представления о весенних явлениях в природе. «Лето красное, прекрасное». Цель. Расширять у детей представления о летних явлениях в природе. «Северные широты». Цель. Формировать у детей представления о природных явлениях Арктики. «От севера до юга». Цель. Формировать у детей представления о природных зонах. «Осторожно, гроза». Цель. Формировать у детей правила безопасного поведения при грозе.</p>
--	--	--

Картотека компьютерных дидактических игр в подготовительной к школе группе

Раздел	Блок	Название, цель игры
Живая природа	<i>Растительный мир</i>	<p>«Разнообразие растений». Цель. Развивать умения детей классифицировать растения по группам. «Признаки живой природы» (модели). Цель. Закрепить признаки и объекты живой и неживой природы. «Что из чего». Цель. Расширить представления детей о сельскохозяйственных культурах и их пользе для человека. «Функции растений». Цель. Систематизировать представления детей о частях растения и их функции. «Строение клетки» (модели). Цель. Формировать у детей представления о строение клетки. «Кто чем защищается». Цель. Формировать у детей представления о способах защиты у растений. «Что сначала, что потом». Цель. Систематизировать представления детей о цикле развития растения. «Размножение растений». Цель. Расширить представления детей о способе распространения растения. «Чье семя, чей плод». Цель. Развивать у детей умение различать и называть семена и плоды растений. «Мы из Красной книги». Цель. Формировать у детей представления о растениях</p>

		<p>Красной книги. «Лес, сад, огород». Цель. Закрепить представления о дифференцированных условиях произрастания растений.</p>
	<p><i>Животный мир</i></p>	<p>«Звери в поезде». Цель. Развивать у детей логическое мышление на основе представлений о связи хищник – жертва. «Зоологическое лото». Цель. Систематизировать представления детей о среде обитания различных животных. «Накорми зверей и птиц». Цель. Расширить представления детей о животных и птицах, об их способах питания. «В пустыне». Цель. Формировать у детей представления о флоре и фауне пустыни. «Что сначала. Что потом». Цель. Формировать у детей представления о последовательности развития животного мира. «Кто как размножается» (модели). Цель. Расширить представления детей о способе размножения некоторых животных (лягушка, бабочка, черепаха). «Как развивалась жизнь на Земле». Цель. Формировать у детей представления об эволюции животного мира на Земле. «Как человек появился на Земле». Цель. Формировать у детей представления о стадиях развития человечества. «У черного моря». Цель. Формировать у детей представления о водных животных, занесенных в Красную книгу «Жизнь животных». Цель. Расширить представления детей о приспособлениях животных к условиям внешней среды. «Кто как защищается». Цель. Формировать у детей представления об особенностях строения животных, ведущих ночной образ жизни. «Чудо – зверь». Цель. Формировать умения детей определять по внешнему виду животных и особенности их жизнедеятельности. «Этажи леса». Цель. Систематизировать представления детей о лесе. «Классификация насекомых по способу передвижения» (модели). Цель. Формировать умение группировать насекомых по способу передвижения. «У кого какие клювы». Цель. Развивать умения детей устанавливать зависимость между характером питания и особенностями внешнего вида животных.</p>

Не живая природа	<i>Воздух</i>	<p>«Назови слою атмосферы» (модели). Цель. Формировать у детей представления о составе атмосферы.</p> <p>«Источники загрязнения воздуха». Цель. Формировать у детей представления об источниках загрязнения воздуха.</p>
	<i>Вода</i>	<p>«Где вода» (модели). Цель. Систематизировать представления детей о воде и ее состоянии в природе.</p> <p>«Путешествие капельки». Цель. Закрепить представления детей о круговороте воды в природе.</p> <p>«Смытое питание». Цель. Формировать у детей представления о роли воды в формировании почвы.</p> <p>«Источники загрязнения водоемов». Цель. Формировать у детей представления об источниках загрязнения водоемов</p> <p>«Что такое гидросфера?» Цель. Систематизировать представления детей об объектах гидросферы.</p>
	<i>Почва. Земля</i>	<p>«Круговорот веществ в природе». Цель. Формировать у детей представления о формировании почвы.</p> <p>«О подземных богатствах». Цель. Формировать у детей представления о подземных богатствах.</p> <p>«Что здесь растет». Цель. Формировать у детей представления об особенностях произрастания растений на различных видах почвы.</p> <p>«Путешествие по карте полушарий». Цель. Систематизировать знания детей о материках планета Земля.</p> <p>«Жизнь на разных материках». Цель. Систематизировать представления детей о растительном и животном мире материков планеты Земля.</p> <p>«Источники загрязнения почвы». Цель. Формировать у детей представления об источниках загрязнения почвы.</p> <p>«Как человек изменил Землю». Цель. Формировать у детей представления о влиянии деятельности человека на природу.</p> <p>«Рассортируй мусор». Цель. Формировать у детей умение сортировать бытовые отходы по категориям.</p> <p>«Землетрясение». Цель. Формировать у детей представления о природном явлении - землетрясении.</p>
	<i>Космос</i>	<p>«Объекты Вселенной». Цель. Расширить представления детей о небесных телах.</p> <p>«Земля – наш космический корабль». Цель. Формировать у детей представления о планетах</p>

		<p>солнечной системы. <i>«Фазы Луны» (модели).</i> Цель. Формировать у детей представления о фазах Луны. <i>«Смена дня и ночи» (модель).</i> Цель. Систематизировать представления детей о частях суток. <i>«О чем рассказывает глобус».</i> Цель. Систематизировать представления детей о смене дня и ночи. <i>«Когда это бывает».</i> Цель. Систематизировать представления детей о деятельности людей в определенную часть суток. <i>«От севера до юга».</i> Цель. Расширять у детей представления о природных зонах. <i>«Жигулевские горы» (усложнение).</i> Цель. Расширять у детей представления о природных богатствах родного края. <i>«Признаки осени» (усложнение).</i> Цель. Расширять у детей представления об осенних явлениях в природе. <i>«Зимушка, зима» (усложнение).</i> Цель. Расширять у детей представления о зимних явлениях в природе. <i>«Весна - красна» (усложнение).</i> Цель. Расширять у детей представления о весенних явлениях в природе. <i>«Лето красное, прекрасное» (усложнение).</i> Цель. Расширять у детей представления о летних явлениях в природе.</p>
--	--	--

Технологическая карта

Возрастная группа: средняя группа (4-5 лет)

Название игры: «Где спряталась бабочка»

Цель игры: формировать у детей умение устанавливать простейшие взаимосвязи в природе (особенности внешнего вида бабочек, позволяющие им маскироваться).

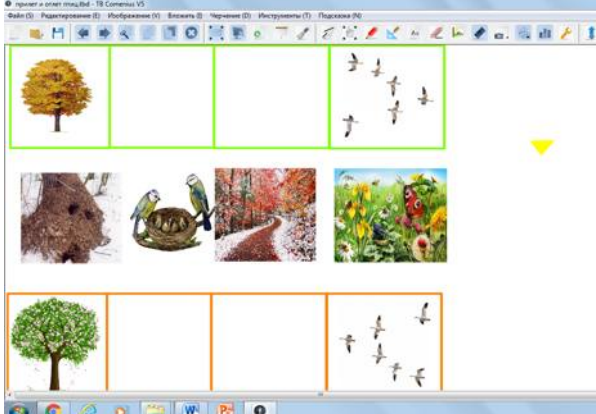
Этапы проведения игры	Деятельность педагога	Деятельность ребенка	Техническое оснащение
Мотивационный	Педагог обращает внимание детей на слайд и предлагает назвать время года, изображенное на слайде. Загадывает загадку о насекомом, которое маскируется под окрас растений: Над цветком порхает, пляшет, веерком узорным машет. Просит объяснить, почему бабочки маскируются под окрас растений.	Рассматривают изображение. Сообщают, что на слайде изображено лето. Отгадывают загадку, отвечают на вопросы.	
Деятельностный	Обращает внимание на цветы в нижней части слайда. Предлагает найти бабочек на слайде и поместить каждую бабочку на цветок.	Находят бабочек на слайде и перемещают их на цветы.	
Этап обратной связи	Сообщает, что задание выполнено правильно, если на каждом цветке находится по одной бабочке.	Проверяют соответствие количества бабочек и цветов.	

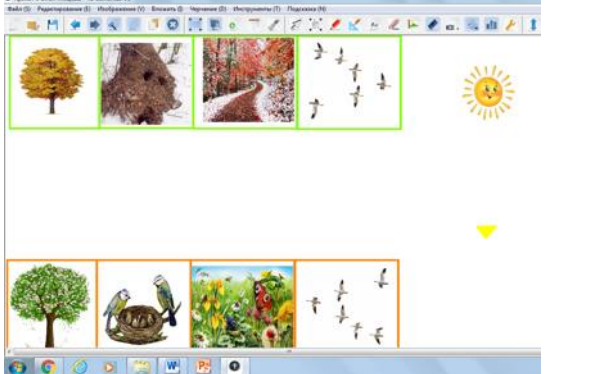
Технологическая карта

Возрастная группа: средняя группа (4-5 лет)

Название игры: «Прилет и отлет птиц».

Цель игры: формировать умение детей устанавливать простейшие причинно-следственные связи.

Этапы проведения игры	Деятельность педагога	Деятельность ребенка	Техническое оснащение
Мотивационный	<p>Педагог обращает внимание детей на слайд. Предлагает назвать времена года, изображенные в таблице и определить направление косяка птиц для каждого времени года. Предлагает рассмотреть изображения в центре слайда, назвать их. Помогает детям обобщить ответы: причины отлета птиц в теплые края и прилета птиц обратно в наши края.</p>	<p>Рассматривают изображения на слайде. Называют времена года: весна и осень. Объясняют, что осенью птицы улетают в теплые края, а весной возвращаются обратно. Рассматривают и называют изображения в центре слайда. Делают вывод, что изображения в центре слайда символизируют причины отлета и прилета птиц.</p>	
Деятельностный	<p>Предлагает в строку, символизирующую осенний отлет птиц в теплые края разместить картинки с изображением причин отлета, а в строку с изображением весеннего прилета – картинки с изображением причин прилета птиц весной в наши края.</p>	<p>Размещают в строку, символизирующую осенний отлет птиц картинки с изображением спящих насекомых, мерзлой природы, а в строку, символизирующую весенний прилет птиц – картинки с изображением гнезда с птенцами, насекомых.</p>	

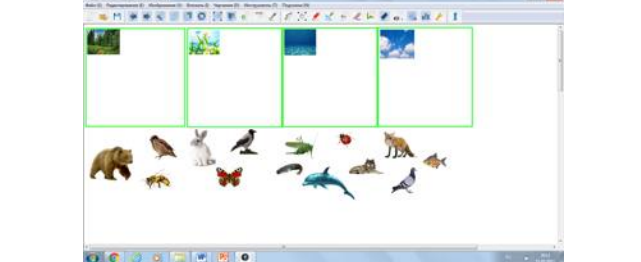
<p>Этап обратной связи</p>	<p>В случае правильного игрового действия детей открывает символ «солнышко», открывая «шторку» с помощью треугольника.</p>	<p>Определяют правильность выполнения своих действий.</p>	
-----------------------------------	--	---	---

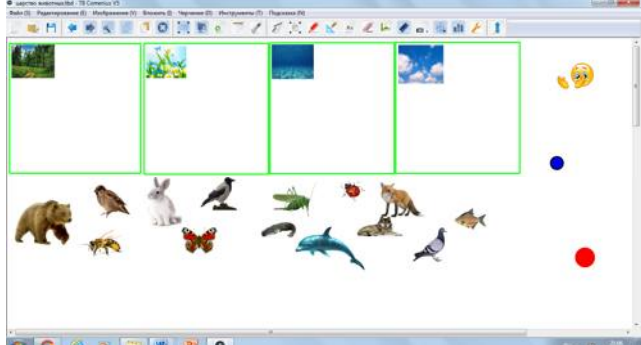
Технологическая карта

Возрастная группа: средняя группа (4-5 лет)

Название игры «Царство животных»

Цель игры: формировать умение детей группировать животных по среде обитания.

Этапы проведения игры	Деятельность педагога	Деятельность ребенка	Техническое оснащение
<p>Мотивационный</p>	<p>Педагог обращает внимание детей на символы в таблице и просит охарактеризовать их. Далее предлагает рассмотреть животных, размещенных в нижней части слайда и разделить их на группы.</p>	<p>Рассматривают изображения в таблице, сообщают, что в ней размещены символы леса, луга, океана, воздуха. Рассматривают животных, размещенных в нижней части слайда, делят их на зверей, птиц, насекомых, рыб.</p>	



<p>Деятельностный</p>	<p>Предлагает разместить животных в ячейки таблицы в соответствии с их средой обитания</p>	<p>Размещают медведя, зайца, лису, волка в ячейку таблицы, символизирующую лесную среду обитания; кузнечика, осу, бабочку, божью коровку – в ячейку, изображающую луг; дельфина, сома, карася – в ячейку, символизирующую водную среду обитания; птиц – в ячейку, символизирующую воздушную среду обитания.</p>	
<p>Этап обратной связи</p>	<p>В случае правильного выполнения игрового задания открывает веселый смайлик, потянув за синий кружок. В случае неправильного ответа – открывает грустного смайлика, потянув за красный кружок.</p>	<p>Определяют правильность выполнения задания в соответствии со смайликом.</p>	

Технологическая карта

Возрастная группа старшая группа (5-6 лет)

Название игры «Узнай по следу»

Цель игры: формировать умения детей определять домашних животных по следу.



Этапы	Деятельность педагога	Деятельность ребенка	Техническое оснащение
Мотивационный	Обращает внимание детей на слайд. Задаёт вопросы: - Что изображено на слайде? - Как называются животные, обитающие в этой среде?	Рассматривает изображение на слайде. Сообщают, что в данной среде обитают домашние животные.	
Деятельностный	Предлагает с помощью «волшебного окошка» найти следы домашних животных, рассмотреть найденные следы и назвать животного, чьи следы найдены, объясняя свои предположения.	Перемещает «волшебное окошко» по изображению на слайде, ищет следы домашних животных, называет животных, которым принадлежат следы, объясняя свои предположения.	При передвижении «волшебного окошка» по изображению на слайде появляются следы домашних животных.
Этап обратной связи	Предлагает проверить правильность названного животного, нажав на зеленый кружок.	Называет животного, чьи следы нашел, нажимает на рядом находящийся зеленый кружок. Если названное ребенком животное совпадает с появившемся на слайде животным – задание выполнено правильно.	

Технологическая карта

Возрастная группа старшая группа (5-6 лет)

Название игры «Зимующие птицы»

Цель игры: систематизировать знания детей о зимующих птицах.

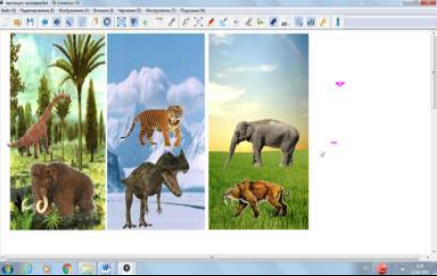
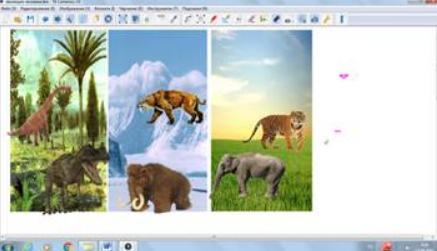
Этапы	Деятельность педагога	Деятельность ребенка	Техническое оснащение
Мотивационный	Обращает внимание детей на изображения на слайде и просит ответить на вопрос: - Как называются птицы, которые осенью не улетают в теплые края? Предлагает рассмотреть птиц, расположенных вокруг таблицы, спрашивает: - На какие группы можно разделить всех птиц?	Рассматривает изображение, сообщает, что птицы, не улетающие осенью в теплые края называются зимующими. Рассматривает птиц, расположенных вокруг таблицы, сообщает, что птиц можно разделить на перелетных и зимующих.	
Деятельностный	Предлагает выбрать, назвать зимующих птиц и расположить их в пустые окошки таблицы, объясняя свои действия.	Передвигает изображения зимующих птиц в пустые окошки.	<p>Картинки, которые не являются зимующими птицами, не зафиксированы в пустых окошках, а автоматически возвратятся на место.</p>
Этап обратной связи	В случае правильного выполнения ребенком игровых действий обращает внимание на движущуюся птичку около домика. Предлагает ребенку коснуться до нее.	Касается движущейся птицы, тем самым включая звукозапись пения птиц. Слушает пение птиц.	

Технологическая карта

Возрастная группа: подготовительная к школе (6-7 лет)

Название игры: «Животные заблудились»

Цель игры: закрепить знания детей о периодах развития животного мира

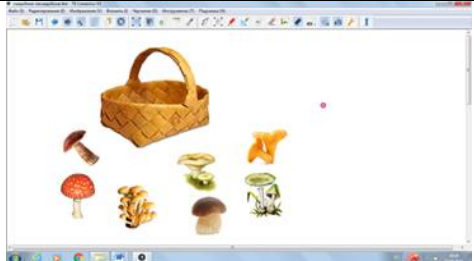
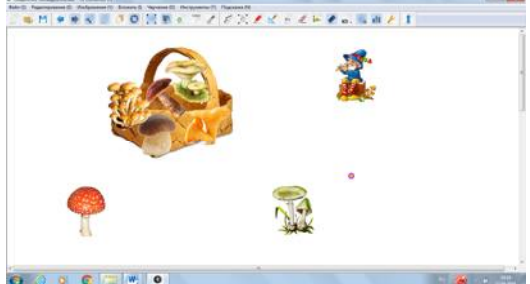
Этапы	Содержание деятельности педагога	Содержание деятельности ребенка	Техническое оснащение
Мотивационный	Предлагает рассмотреть картинки, представленные на слайде и определить, к какому периоду относится каждое изображение на картинке. Предлагает рассмотреть животных на картинках и определить период их проживания	Рассматривают изображения на слайде. Определяют периоды (юрский, ледниковый, современное время). Рассматривают животных на слайде, определяют период их проживания	
Деятельностный	Предлагает расселить животных в соответствии со своим периодом проживания, объяснить свои действия. Предлагает рассказать, чем питались животные, каким способом добывали себе пищу?	Передвигают картинки с изображением животных на картинку с изображением временного периода его проживания, комментируют свои действия. Рассказывают о пище животных, способах ее добычи	При передвижении картинок с изображением животных воспроизводится звук – рык животного. Картинки с изображением животных от игры к игре рекомендуется менять.
Этап обратной связи	В случае правильно выполненного задания отодвигает шторку за красный треугольник, открыв смайлик «аплодисменты». В случае ошибочного действия изображение животного не сдвинется с места - зафиксировано	Определяет правильность выполненных действий по звуковому сигналу – аплодисменты, ошибочное действие – по невозможности сдвинуть изображение с места.	

Технологическая карта

Возрастная группа: средняя группа (4-5 лет)

Название игры: «Съедобное-несъедобное»

Цель игры: закрепить знания детей о делении грибов на съедобные и ядовитые

Этапы	Содержание деятельности педагога	Содержание деятельности ребенка	Техническое оснащение
Мотивационный	Предлагает рассмотреть картинки, изображенные на слайде и обобщить их одним словом. Сообщает, что Лесовичок собрал в лесу грибы и хочет сварить из них грибной суп. Но не уверен, все ли собранные им грибы – съедобные.	Рассматривают картинки на слайде, обобщают их словом «грибы». Соглашаются помочь Лесовичку	
Деятельностный	Предлагает назвать и сложить в корзину только те грибы, которые являются съедобными. Назвать грибы, которые не попали в корзину и рассказать, чем они опасны.	Выбирают из предложенных грибов съедобные, называют их, помещают в корзину, объясняют, что эти грибы съедобные. Называют грибы, не попавшие в корзину, объясняют, что они - несъедобные	
Этап обратной связи	В случае правильного выполнения игровых действий отодвигает шторку, открыв картинку с изображением Лесовичка, играющего на дудочке. При этом одновременно воспроизводится мелодия играющей дудочки	В случае ошибочного действия картинка с изображением ядовитого гриба не сдвинется с места	

Технологическая карта

Возрастная группа: подготовительная к школе группа (6-7 лет)

Название игры: «Источники загрязнения воздуха»

Цель игры: развивать у детей оценочно-аналитические умения.

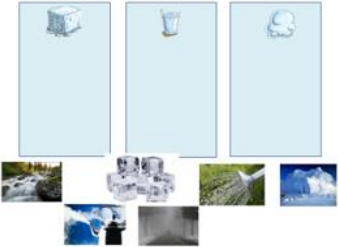

Этапы	Содержание деятельности педагога	Содержание деятельности ребенка	Техническое оснащение
Мотивационный	<p>Обращает внимание детей на слайд. Задает вопросы: 1. Что символизирует изображение в центре слайда? 2. Что изображено на картинках? Предлагает выбрать из представленных картинок источники, не влияющие на загрязнение воздуха. Объяснить свое решение.</p>	<p>Рассматривают изображения на слайде. Определяют символ в центре слайда – воздух, картинки вокруг символа изображают источники загрязнения природы</p>	
Деятельностный	<p>Предлагает с помощью маркера составить схему «Загрязнение воздуха». Объяснить свои действия.</p>	<p>С помощью инструмента маркер соединяют линией картинку с изображением источника загрязнения воздуха с символом в центре слайда</p>	
Этап обратной связи	<p>Предлагает выполнить проверку, вытянув образец правильно выполненной схемы за красный язычок</p>	<p>Вытягивают за красный язычок образец правильно выполненной схемы и накладывают его на свою схему. Если линии образца и выполненные ребенком совпадают – задание выполнено правильно.</p>	

Технологическая карта

Возрастная группа: старшая группа (5-6 лет)

Название игры: «Свойства воды»

Цель игры: систематизировать знания детей о свойствах воды и трех ее агрегатных состояниях


Этапы	Содержание деятельности педагога	Содержание деятельности ребенка	Техническое оснащение
Мотивационный	Предлагает рассмотреть изображения на слайде, определить и назвать схематичные изображения состояния воды. Предлагает рассмотреть изображения в нижней части слайда	Рассматривают изображения на слайде, определяют твердое, жидкое, парообразное состояния воды. Рассматривают изображения в нижней части слайда	
Деятельностный	Предлагает разместить картинки из нижней части слайда в форму, соответствующую состоянию воды на картинке, объяснить свои действия	Распределяют картинки с изображениями разных состояний воды в соответствующие формы, комментируют свои действия	
Этап обратной связи	В случае правильного действия ребенка открывает значок с изображением символа состояния воды	Определяет правильность действий в соответствии с появлением значка-символа	

Технологическая карта

Возрастная группа: старшая группа (5-6 лет)

Название игры: ««Рассели по месту обитания»»

Цель игры: расширить представления детей об обитателях почвы

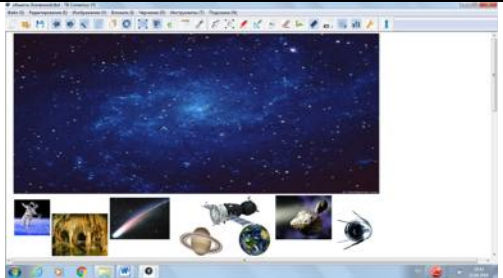
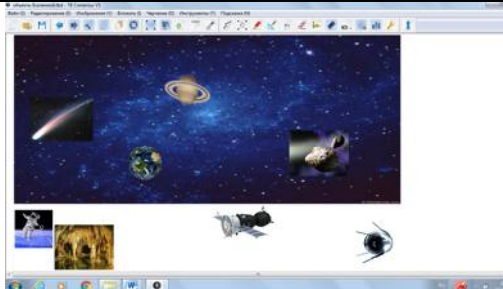
Этапы	Содержание деятельности педагога	Содержание деятельности ребенка	Техническое оснащение
Мотивационный	Предлагает рассмотреть изображение на слайде, назвать животных, изображенных на нем. Сообщает, что животные заблудились и не могут найти свои дома. Предлагает детям помочь животным.	Рассматривают изображения на слайде, называют животных изображенных на нем. Соглашаются помочь животным.	
Деятельностный	Предлагает разместить изображения животных в места их обитания	Распределяют картинки с изображениями животных в соответствии с местом их обитания: в почву или на ее поверхность	
Этап обратной связи	В результате правильного выполнения игрового задания открывает шторку с изображением веселого смайлика. Если действие ребенка неправильное-открывает грустного смайлика	Определяет правильность выполнения задания с помощью определенного вида смайлика	

Технологическая карта

Возрастная группа: старшая группа (5-6 лет)

Название игры: «Объекты Вселенной»

Цель игры: сформировать представления детей о небесных телах

Этапы	Содержание деятельности педагога	Содержание деятельности ребенка	Техническое оснащение
Мотивационный	Обращает внимание детей на изображение Вселенной и предлагает рассмотреть и назвать изображения, расположенные внизу слайда.	Рассматривают изображение Вселенной и картинки в нижней части слайда, называя изображения	
Деятельностный	Предлагает разместить на изображении Вселенной только те картинки, которые являются объектом Вселенной	Размещают картинки с изображением объектов Вселенной на фоне Вселенной	
Этап обратной связи	При правильном выполнении задания включает звуковой фанфар - аплодисменты	Выполняет проверку своих действий: правильность выполнения озвучивается фанфарами, при неправильном действии картинка не сдвинется с места	

Мастер-класс для педагогов

Возможности использования компьютерных дидактических игр в образовательном процессе ДОО: планирование, целеполагание, вариативность

Задание № 1.

Вашему вниманию представлено комплексно-тематическое планирование и картотека компьютерных дидактических игр для средней, старшей и подготовительной к школе групп.

Распределите компьютерные дидактические игры в соответствии с комплексно-тематическим планированием ООП ДО (темой, задачами образовательной работы).

Проверка

1. Есть ли темы недели, на которые не определены компьютерные дидактические игры? *(цели компьютерных дидактических игр не соответствуют задачам образовательной работы).*
2. Есть ли темы недели, на которые определили несколько игр? *(проверить на соответствие цели и задач образовательной работы)*
3. Есть ли такие игры, которые вы используете в нескольких темах недели *(проверить на соответствие цели и задач образовательной работы)*

Задание № 2.

Вашему вниманию представлены технологические карты с содержанием игры (деятельность педагога, деятельность ребенка).

В рамках целевого компонента разработайте 3 группы задач:

1 группа – задачи, ориентированные на получение результата в форме представлений детей (Например, формировать у детей представления о ...)

2 группа – задачи, ориентированные на получение результата в форме отношений, интересов, мотивов детей (Например, вызвать у детей познавательный интерес..., воспитывать бережное отношение... и т.д.)

3 группа – задачи, ориентированные на получение результата в форме умений и способов деятельности детей (Например, формировать у детей умения..., способы...)

Задание № 3.

Вашему вниманию представлены технологические карты с описанием игры. Придумайте усложнение содержания компьютерной дидактической игры по возрастам.

