

Требования к развивающим играм:

- объекты, воспроизводимые на экране должны быть достаточными по размеру, знакомы детям;
- программа должна быть русскоязычной;
- текст задания должен озвучиваться диктором, либо взрослым;
- задания должны быть интересны, понятны, просты в управлении;
- задания должны соответствовать возрастным особенностям;
- задания должны быть занимательным;
- задания должны быть грамотным;
- задания должно создавать ситуации успеха;
- задания должны соответствовать высокому техническому уровню: развивать, давать знания, обучать в незатейливой игровой форме;
- задания должны носить исследовательский характер;
- задания должны развивать широкий спектр навыков и представлений.

Желаю удачи!



Наш адрес:

167001, Республика Коми,
Г. Сыктывкар,
ул. Коммунистическая, д. 49
Телефон (8212)32-94-33
Email: dsad86@yandex.ru
Сайт: Детскийсад86.рф

Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение
«Детский сад № 86 общеразвивающего вида»
г. Сыктывкара

Стажировочная площадка

**«Развитие речевой активности у детей
раннего возраста в рамках ФГОС ДО»**

Тема семинара - практикума:

**«Создание игр для детей раннего
возраста по речевому развитию»**



Составитель:
старший воспитатель
И.М. Савочкина

г. Сыктывкар

Дидактические развивающие игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения, детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. Компьютер может войти в жизнь ребенка через игру.

Игра - одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлением, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игр. Ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный (до определенного уровня) объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является главной психологической базой для введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства.



Для создания дидактической игры в PowerPoint педагог должен:

1. Разработать понятные для дошкольников правила и увлекательный сюжет игры (обеспечить возможность выбора вариантов содержания изучаемого материала, выбора режима работы).
2. Составить конспект, где должен описать алгоритм действий. Все действия показывать стрелками, мигающими значками, выделением, увеличением размера объекта. Это позволит ребенку сосредоточить внимание на нужном объекте, запомнить порядок действий.
3. Определить цель и обучающие задачи игры.
4. Определить действия дошкольника в игре, направленные на решение обучающей задачи.
5. Задать игровую мотивацию (что будем делать, для кого и для чего).
6. Показать дошкольникам способ выполнения задания (как это делать).



Технология подготовки интерактивных развивающих презентаций.

Программа Power Point позволяет устанавливать различные эффекты анимации. Одно из средств анимации – триггеры. «Триггер» (англ.) – спусковой крючок. С помощью триггеров мы можем пользоваться технологией «горячих зон», когда группы настроенных анимационных эффектов запускаются по желанию пользователя при нажатии на соответствующие объекты слайда. Использование технологии горячих зон позволяет значительно улучшить обратную связь с обучаемыми, обеспечить более комфортные условия проведения занятия и индивидуального подхода в обучении.

Триггер, как и управляющая кнопка, срабатывает при наведении курсора по щелчку левой кнопки мышки, при этом в момент наведения сам курсор меняет внешний вид на «ладошку». Причем данное действие можно применить многократно. Приведенные примеры могут служить основой для составления развивающих игр - презентаций, включающие задания на исключение лишнего, классификацию, использоваться при проверке знаний.