

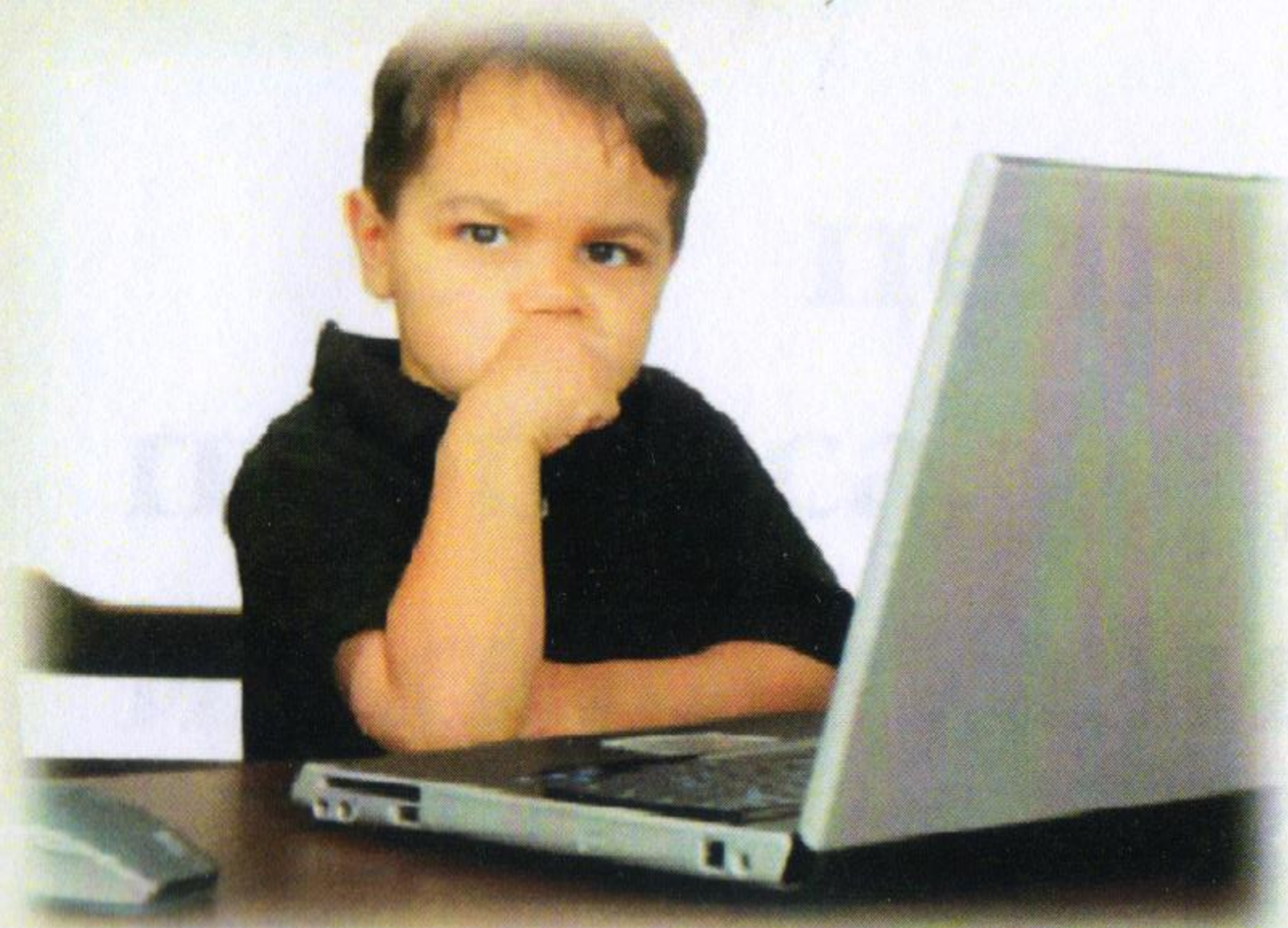
Авторское игровое пособие «Учимся, играя!»



**Составил педагог-психолог
высшей категории
МОУ детского сада
компенсирующего вида № 19
Шевцова Ирина Александровна**

2013 год

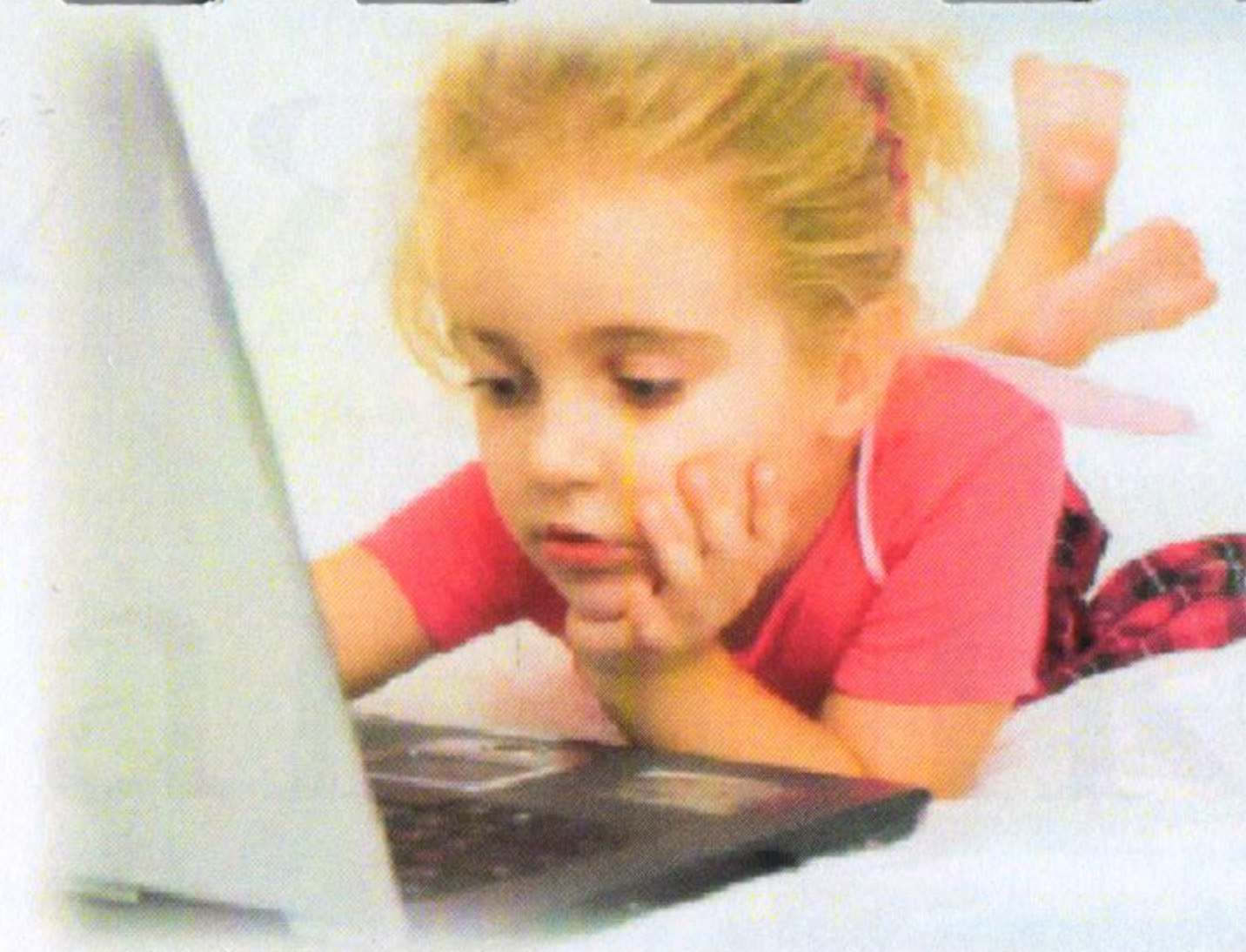
актуальность



«Детская природа ясно требует наглядности. Учите ребенка каким-нибудь пяти не известным ему словам, и он будет долго и напрасно мучиться над ними; но свяжите с картинками двадцать таких слов – и ребенок усвоит их на лету. Вы объясняете ребенку очень простую мысль, и он вас не понимает; вы объясняете тому же ребенку сложную картину, и он вас понимает быстро...». К.Д. Ушинский

Компьютер естественно вписывается в жизнь детского сада и является еще одним эффективным техническим средством, при помощи которого можно значительно разнообразить процесс обучения. Каждое занятие вызывает у детей эмоциональный подъем. Даже дети с особыми образовательными потребностями охотно работают с компьютером.

целесообразность



С целью оптимизации коррекционного процесса, для осуществления качественной индивидуализации обучения детей, роста мотивации, заинтересованности детей в занятиях в современных условиях применяются новые технологии с использованием компьютера.

Игра – это деятельность познавательная, она представляет собой своеобразную практическую форму размышления ребенка об окружающей его природой и социальной действительности. Компьютерные игры – новый вид развивающего обучения.

Значимость для педагогической практики

- ❑ развивающие и обучающие игры вызывают интерес и стремление детей достигать поставленные цели;
- ❑ помогают им лучше овладеть знаниями в разных видах деятельности;
- ❑ развивают у детей положительные эмоциональные реакции;
- ❑ выявляют пробелы в тех или иных видах деятельности;
- ❑ обеспечивают достижение детьми определенного уровня интеллектуального развития, необходимого для дальнейшей учебной деятельности.



ПОЛИФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ

Проведение компьютерных игр всегда носит полифункциональный характер, т.е. происходит не только усвоение знаний и развитие основных качеств у детей согласно целям проведения этих игр, но еще и развитие внимания, зрительно-моторной координации, познавательной активности, развитие произвольной регуляции деятельности: умений подчинить свою деятельность заданным правилам и требованиям, умений сдерживать свои эмоциональные порывы, планировать свои действия и предвидеть результаты своих поступков.



ВАРИАТИВНОСТЬ



1. В обучающей компьютерной игре подбирается материал разной степени сложности. Конкретному ребенку всегда можно предложить именно то, что в данный момент соответствует его возможностям и задачам обучения.
2. С помощью простых действий во время занятия на компьютере можно изменить меру трудности, характер задания, адекватные возможностям самого "сложного" ребенка.
3. В компьютерной игре можно увидеть проблемы в развитии ребенка, трудно обнаруживаемые в традиционном обучении, и трансформировать выявленные проблемы в специальные задачи обучения.
4. Игра формирует у ребенка процесс осмысливания собственных произносительных навыков.
5. При создании обучающей компьютерной игры можно варьировать методы обучения.

ДИДАКТИЧНОСТЬ

Одновременное воздействие на два важнейших органа восприятия (слух и зрение) позволяют достичь большего эффекта

- в развитии восприятия и запоминания информации с помощью ярких образов
- в развитии внимания
- в развитии мышления
- в развитии познавательной активности, самоконтроля
- в активизации словаря
- в развитии мелкой моторики руки
- в создании положительного эмоционального фона
- в воспитании стремления достичь положительного результата в работе



Предлагаемое игровое пособие "Учимся, играя» представляет собой компьютерную технологию на базе операционной системы Power Point.

Игровое пособие содержит 5 игр.

Цель каждой игры - развитие целостного восприятия, внимания, зрительной памяти, мышления.



Дидактический материал подобран в полном соответствии с требованиями программы дошкольных образовательных учреждений компенсирующего вида для детей с нарушением интеллекта «Коррекционно-Развивающее обучение и воспитание» Е.А.Екжановой, Е.А.Стребелевой.

Приведенные в пособии игры могут использоваться в индивидуальной работе с детьми дошкольного возраста.

Игры учат детей "видеть" экран компьютера, ориентироваться на нём, двигать "мышью". Ребёнок охотно выполняет задание согласно чётко поставленной цели и инструкции выполнения задания.

Принцип построения игры – от простого к сложному.

Педагог или ребёнок выполняет действие «по щелчку», происходит смена слайдов, а компьютер звуковым сигналом или другим анимационным действием с картинкой указывает ребёнку правильность выполнения.

Длительность таких заданий 5-8 минут.

Скорость выполнения выбирается индивидуально. В конце задания обязательна улыбка и аплодисменты.

Предлагаемое игровое пособие окажет помощь учителям-дефектологам, воспитателям, педагогам – психологам.



Дидактическая

игра

«Найди пару»



Цель: тактическая игра

**учить находить одинаковые
предметы среди 2-5 предметов,
закрепить восприятие
целостного образа предметов.**

Задание: найди такую же игрушку,
что нарисована слева, кликни на неё
мышкой.

Дидактическая игра

«Цветные картинки»



назови игрушки и угадай
какие они по цвету?

Цель:

**закрепить знания
детей об основных
цветах, умение
соотносить
цвет с предметом**

Задание:

**назови игрушки и угадай,
какие они по цвету?**

Дидактическая игра «Угадай-ка»

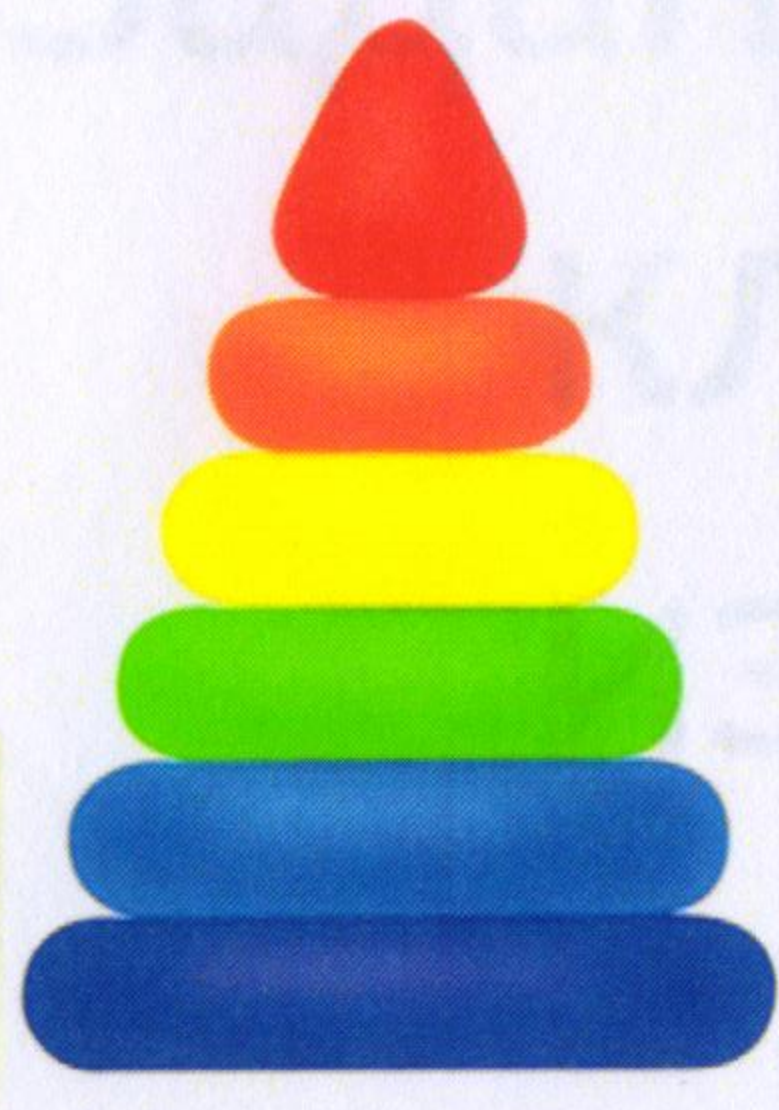
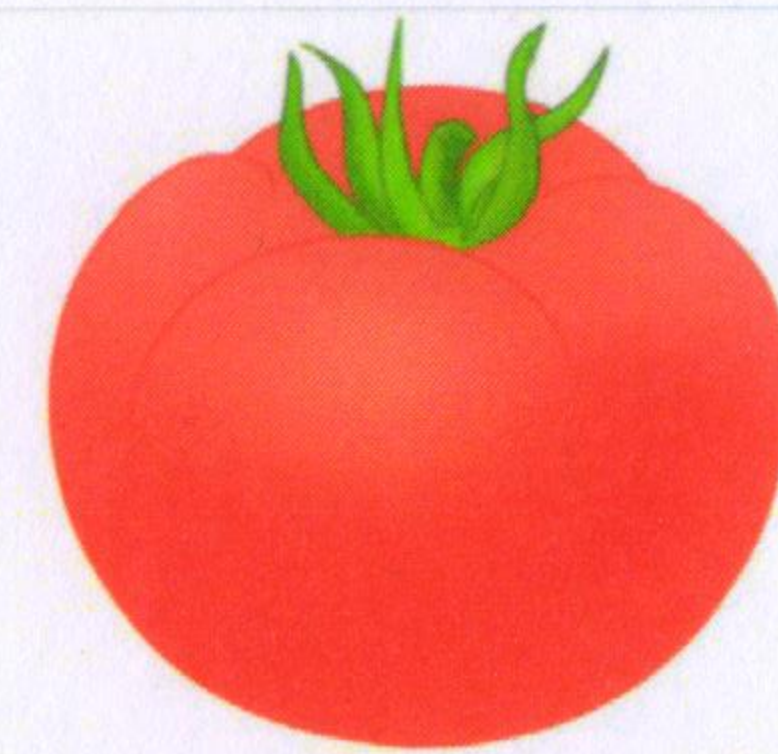


Задача: угадай, какой предмет нарисован.
Если угадаешь правильно, щелкни мышкой и увидишь ответ.

**Цель: учить узнавать
предмет
по контуру, соотносить
с его изображением.**

Задание: угадай, какой предмет нарисован.
если угадаешь правильно, щелкни
мышкой и увидишь ответ.

Дидактическая игра «Картинки-половинки»



Цель:

**учить создавать целый
образ предмета из
2 частей.**

Задание:

**кликни мышкой и собери картинку
из 2 частей.**

Цель:

закрепить знания детей о детенышах домашних животных.

Дидактическая игра «Угадай, чья мама?»

щёлкни мышкой на ту, картинку, которая показывает детеныша домашнего животного, изображенного справа



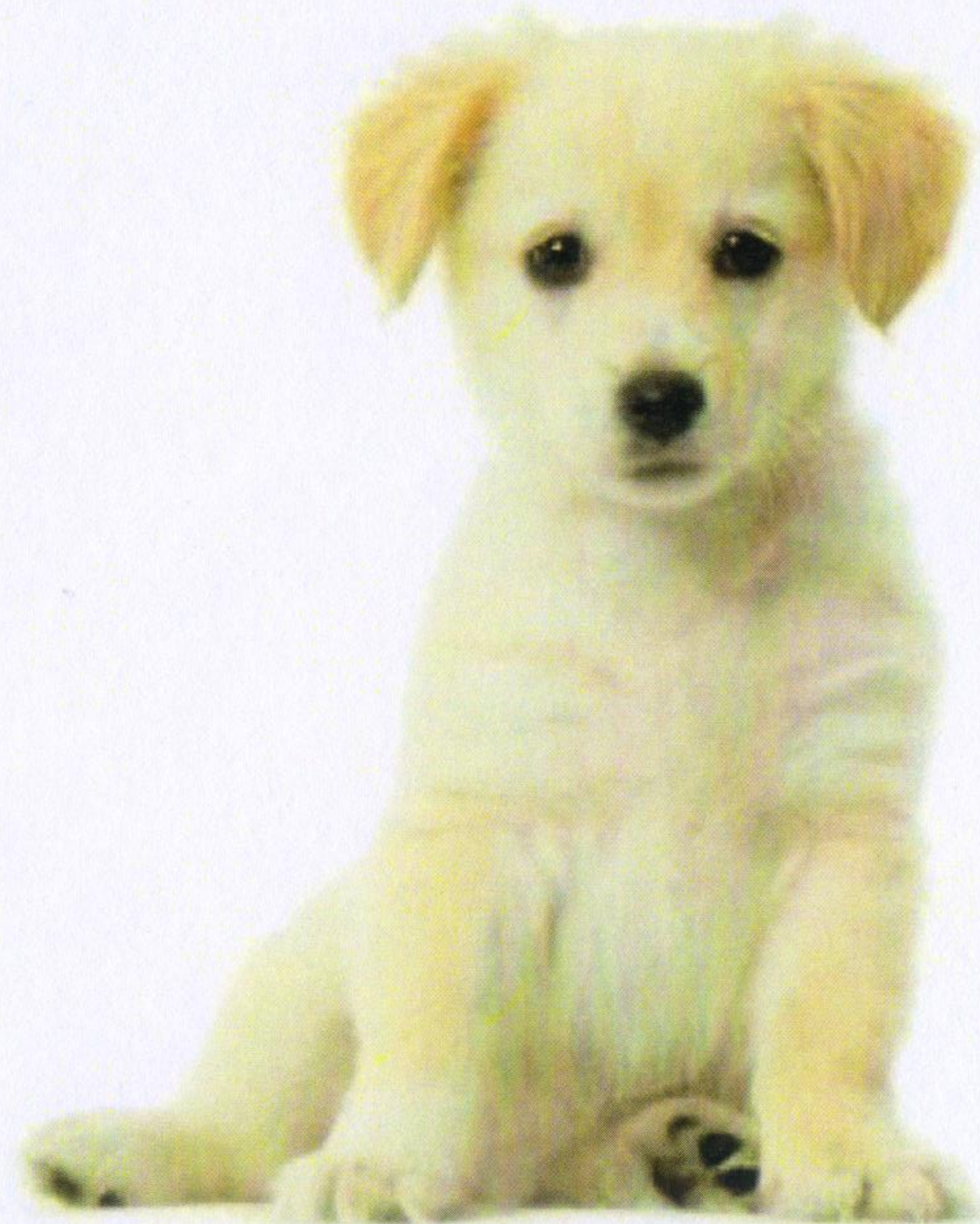
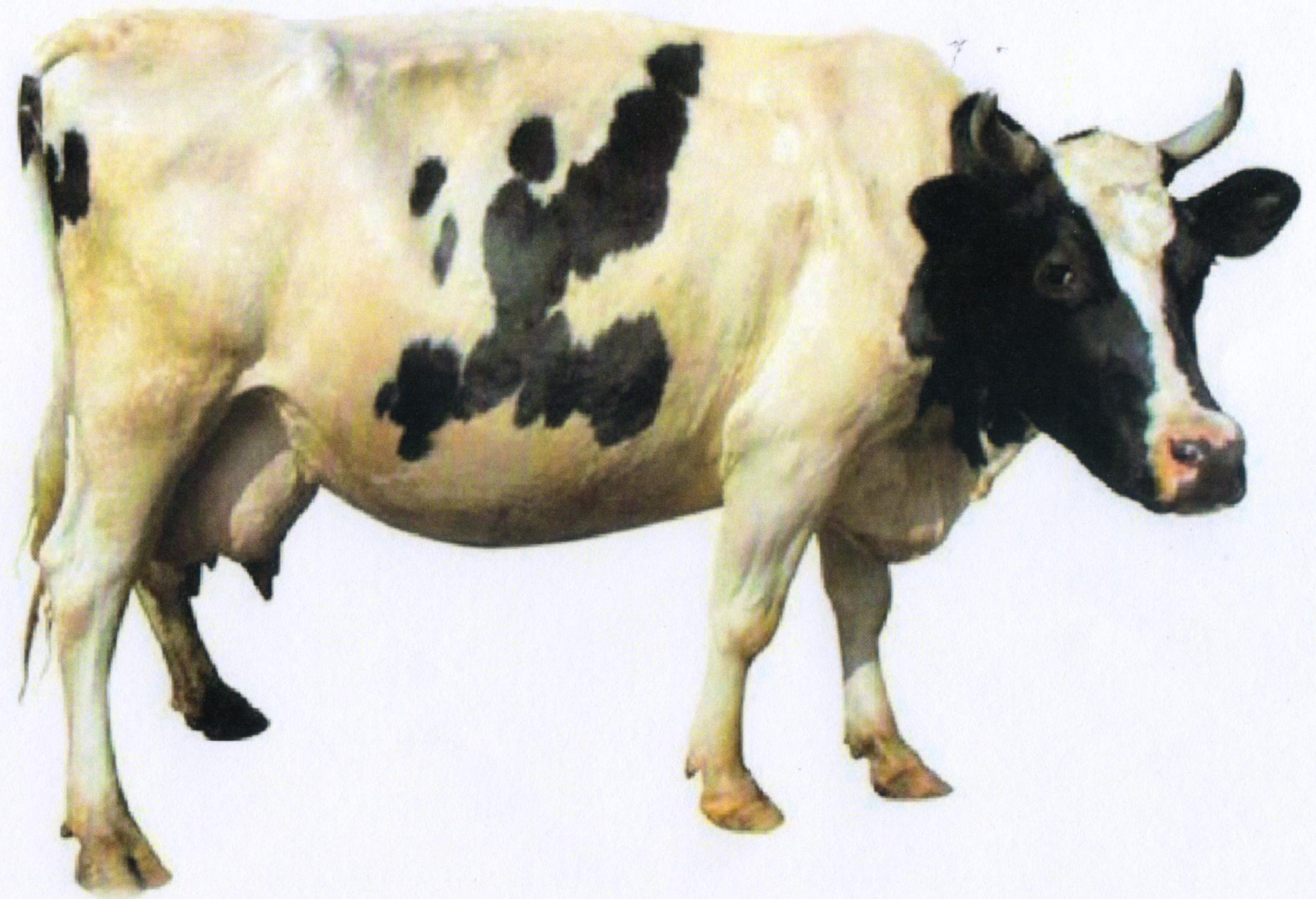
Цель:

закрепить знания детей о детенышах домашних животных.

Задание:

щёлкни мышкой на ту, картинку, которая показывает детеныша домашнего животного, изображенного справа.

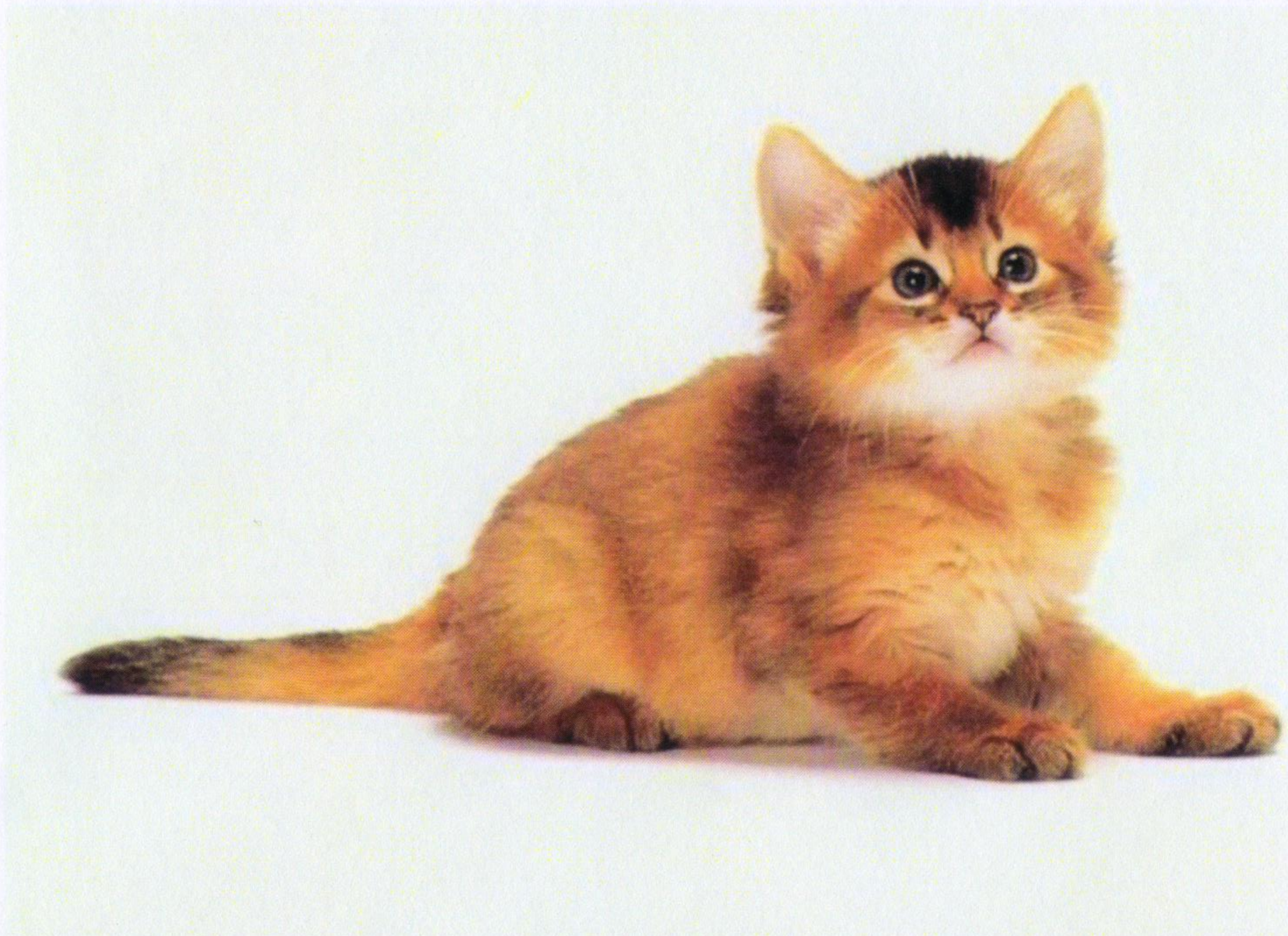
корова



КОРОВА



КОЗА



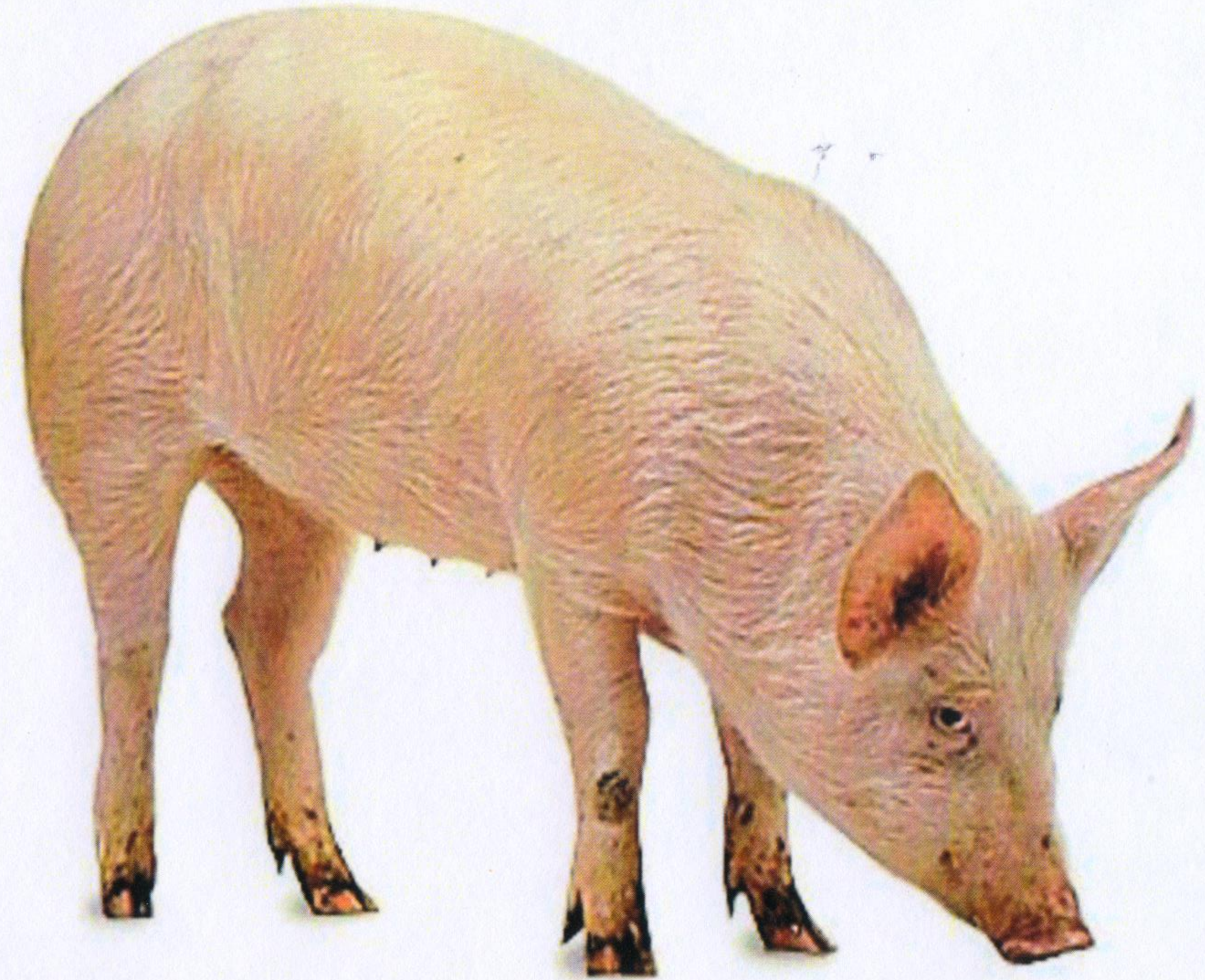
КОШКА



собака



лошадь



СВИНЬЯ