

## **РЕЦЕНЗИЯ**

**на сборник дидактического материала «Компьютерные дидактические игры»  
к разделу «Познавательное развитие» адаптированной основной  
образовательной программы дошкольного образования для детей с тяжёлыми  
нарушениями речи старшего дошкольного возраста, разработанный  
Никитиной Ириной Павловной,  
воспитателем МБДОУ № 8 «Алёнушка» г. Тихорецка**

Сборник дидактического материала «Компьютерные дидактические игры» к разделу «Познавательное развитие» адаптированной основной образовательной программы дошкольного образования для детей с тяжёлыми нарушениями речи старшего дошкольного возраста разработан Никитиной Ириной Павловной, воспитателем МБДОУ № 8 «Алёнушка» г. Тихорецка с целью создания условий для формирования у дошкольников мотивации, инициативы и самостоятельности при организации дидактических игр, а также формирования азов компьютерной грамотности.

Количество страниц – 32.

Автор обращает внимание на то, что использование цифровых образовательных ресурсов в образовательном процессе ДОУ делает процесс усвоения знаний интересным, активным, познавательным. Самостоятельно разработанные педагогом «Компьютерные дидактические игры» и инструкции по их использованию (конспекты-сценарии) соответствует возрастным, программным требованиям, а также требованиям ФГОС ДО.

Актуальность и педагогическая целесообразность данного сборника дидактического материала заключается в универсальности использования данных дидактических игр. Основная идея представленного сборника дидактических игр заключается в обогащении детей знаниями и активизации их психических процессов: получение и усвоение новой информации, установление закономерностей и причинно-следственных связей, умения переносить и применять полученные знания в новой среде. Данные игры включают в себя математическое содержание. Подробные самостоятельно разработанные инструкции для каждой дидактической игры делают этот материал оптимальным как для организации образовательной деятельности в групповой форме, так и организации образовательной деятельности в индивидуальных формах работы с воспитанниками.

Представленный дидактический материал обладает практической значимостью. Воспитанники не только закрепляют знания по темам, но у них еще и формируется компьютерная грамотность: умение владеть мышкой, кликать по картинкам, сменять слайды игр, что удерживает интерес воспитанников на протяжении всей образовательной деятельности.

Рецензируемый сборник компьютерных дидактических игр актуален для системы образования, интересен по содержанию и пошагово расписан в инструкциях для педагогической деятельности. Он может быть рекомендован для

использования в ДОУ в качестве наглядного и диагностического материала работы с детьми с тяжёлыми нарушениями речи старшего дошкольного возраста по лексическим темам, а также с детьми групп общеразвивающей направленности.

01.04.2021

Исполняющий обязанности директора  
МКУ «Центр развития  
образования»



Т.В. Майер



**Пояснительная записка  
к сборнику дидактического материала  
«Компьютерные дидактические игры» по познавательному развитию  
для детей с тяжёлыми нарушениями речи  
старшего дошкольного возраста  
Никитиной Ирины Павловны,  
воспитателем МБДОУ № 8 «Алёнушка» г. Тихорецка**

Игра для ребёнка дошкольного возраста является основным видом деятельности. Важной тенденцией современного общества является информатизация, знание и внедрение компьютерных технологий в жизни людей любой профессии. Компьютерные программы и компьютерные игры становятся любимым занятием детей, так как является своего рода «настольной игрой», но более красочной, сложной, вариативной и увлекательной. Компьютерных игр огромное количество, и выбрать именно ту игру, которая будет развивать, закреплять полученные знания детей, не будет нести в себе агрессию, достаточно трудно. В связи с этим я разработала сборник дидактических компьютерных игр для детей с тяжёлыми нарушениями речи старшего дошкольного возраста.

Цель данного пособия: обогащение детей знаниями и активизации их психических процессов, получение и усвоение новой информации, установление закономерностей и причинно – следственных связей, умения переносить и применять полученные знания в новой среде.

Во всех представленных дидактических играх заложена четко сформулированная задача. Детям предлагается решать такие задачи, которые требуют от детей интеллектуального напряжения, умственной работы. Решая задачи, ребенок развивает не только логическое мышление, произвольную память, творческое воображение, но и учится преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. В играх представлены такие задачи:

1. Сравнивать и выбирать предметы по различающимся или одинаковым признакам.
2. Классифицировать и объединять предметы по общему признаку;
3. Синтезировать и анализировать предметы по наличию признаков и действий;
4. Учить подбирать признаки предметов к представленным предметам, учить описывать предметы, перечисляя характерные признаки.
5. Развивать все виды памяти: произвольную, долговременную. Учить удерживать в памяти как можно больший объем информации.

Как и в любой дидактической игре, в том числе и компьютерной есть правило. Здесь четко определено, что и как должен делать ребенок во время игры, чтобы получить положительный результат. Правила представленных игр четко соответствуют программным и возрастным требованиям, интересны детям и, прежде всего, носят развивающий характер.

В разработанных инструкциях к каждой компьютерной игре прописано действие детей и взрослых. Деятельность разработана таким образом, что удерживается интерес воспитанников на протяжении всей игры, повышается положительный эмоциональный настрой и желание играть. Деятельность в представленных играх четко подчинена учебной задаче, занимательна и увлекательна.

Планируемый результат: это выполнение правил деятельности, решение поставленных задач и получение положительного эмоционального настроения. Результат оценивается с точки зрения воспитателя: решены ли поставленные задачи, деятельность каждого ребенка во время игры, уровень сформированных знаний у воспитанников по данному вопросу и принесла ли игра эмоциональное удовлетворение детям.

Сборник содержит следующие дидактических компьютерные игры: «Ателье», «Мы строители», «Пиццерия», «Путешествие в Арктику», «Путешествие в Африку», «Супермаркет», «Страна геометрических фигур».

К данным играм разработаны подробные инструкции, что делает данный дидактический материал оптимальным как для организации образовательной деятельности в групповой форме, так и организации образовательной деятельности в индивидуальных формах работы с воспитанниками. Представленный дидактический материал обладает практической значимостью. Воспитанники не только закрепляют знания по темам, но у них еще и формируется компьютерная грамотность: умение владеть мышкой, кликать по картинкам, сменять слайды игр, что удерживает интерес воспитанников на протяжении всей образовательной деятельности.

Занятия с применением компьютерных игр очень интересны дошкольникам. Красочность и динамичность компьютерных программ, игровая форма, общая атмосфера доброжелательности позволяет ребёнку играть увлечённо, испытывать радость познания, открывать новое. У ребенка развивается: восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление; познавательная мотивация, произвольная память и внимание; умение построить план действий, принять и выполнить задание.

Сборник компьютерных дидактических игр актуален для системы образования, интересен по содержанию и пошагово расписан в инструкциях для педагогической деятельности. Он может быть рекомендован для использования в ДОУ в качестве наглядного и диагностического материала работы с детьми с тяжёлыми нарушениями речи старшего дошкольного возраста по лексическим темам, а так же с детьми групп общеразвивающей направленности.

Старший воспитатель

Воспитатель

  


Н.А.Булгакова

И.П.Никитина

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад комбинированного вида  
№ 8 «Алёнушка города Тихорецка  
муниципального образования Тихорецкий район**

**Сборник дидактического материала  
«Компьютерные дидактические игры»  
к разделу «Познавательное развитие»  
адаптированной основной образовательной программы  
дошкольного образования для детей старшего дошкольного возраста  
с тяжёлыми нарушениями речи**

**Никитина Ирина Павловна**

**должность: воспитатель**

**2021 год**

## Содержание

|                               |        |
|-------------------------------|--------|
| Предисловие .....             | 2 стр. |
| Введение .....                | 3 стр. |
| Основная часть .....          | 5 стр. |
| Заключение .....              | 7 стр. |
| Приложение .....              | 8 стр. |
| Библиографический список..... | 9 стр. |

### **Предисловие.**

Сборник дидактического материала «Компьютерные дидактические игры» к разделу «Познавательное развитие» адаптированной основной образовательной программы дошкольного образования для детей с тяжёлыми нарушениями речи старшего дошкольного возраста носит познавательно - игровой характер. Их можно применять как на специально организованных видах деятельности с детьми по ознакомлению детей с окружающим миром, по речевому развитию, по формированию элементарных математических представлений, так и в совместных видах деятельности педагога с детьми во второй половине дня, например, при проведении индивидуальной коррекционной работы на закрепление пройденного материала. Так же данные компьютерные игры можно использовать и как диагностической инструментарий при проведении диагностики детей старшего дошкольного возраста с тяжёлыми нарушениями речи по усвоению основной образовательной программы дошкольного образования. Представленные компьютерные дидактические игры динамические, яркие, не загружены дополнительной ненужной информацией, что позволяет максимально сосредоточиться на учебной задаче. В одной игре задания для детей разнообразны и решают сразу несколько задач, имеют игровую мотивацию. Данный сборник компьютерных игр систематизирует знания детей по определённой лексической теме



## **Введение.**

Информационные технологии активно входят в нашу жизнь, охватывая всё новые сферы. И на помощь педагогам приходит медиаобразование, информационно – коммуникационные технологии, а именно компьютерные дидактические игры. Мы знаем, что дидактическая игра является главной формой усвоения знаний и умений, является основой общего психического развития ребенка. Как и прежде ведущим видом деятельности дошкольника является игра, поэтому использование компьютерных игр в детском саду является как новая сложная и управляемая самим ребёнком игрушка, с помощью которой он решает самые разнообразные игровые задачи. Мультимедийная дидактическая игра пришла на смену обычным дидактическим играм. Данная игра, имеющая жёсткий алгоритм проведения, легко ложится на язык компьютерного программирования. Компьютерные дидактические игры привлекают детей своей яркостью, динамичностью, неповторимостью образов. Но, как и простым дидактическим играм компьютерным игра нужно учить. Играя на компьютере, ребёнок рано начинает понимать, что предметы на экране – это не реальные вещи, а символы. Таким образом, начинает развиваться знаковая функция сознания (схемы, знаки, слова, числа). Для начала необходимо начинать с обычных игр с игрушками. Здесь дети учатся простым игровым умениям, приобщаются к действиям в воображаемом, представляемом плане. Постепенно учатся заменять реальные образы определенными символами и знаками. Так постепенно формируются игровые умения, которые нужны и в игре на компьютере. Постепенное дозированное поэтапное введение компьютерных игр побуждает детей к познавательной активности, к постановке и решению образовательных задач, способствует активному саморазвитию ребенка. Детей может привлекать все, поэтому роль грамотного педагога с помощью запрограммированных игр создавать разнообразные проблемные ситуации, где дети учатся не только решать игровую задачу, но и переносить эти решения в новые условия, но уже в жизни. Неоценима роль взрослого общения по отношению к играющему ребенку. Здесь только должно быть содержательное сотрудничество, а не авторитарно – назидательный стиль. Взрослый косвенно побуждает ребенка к самостоятельному поиску игровых задач, поиску и совершенствованию игровых способов и средств.

Компьютерные игры не изолированы от педагогического процесса дошкольного учреждения. Они предлагаются в сочетании с традиционными играми и обучением, не заменяя обычные игры и занятия, а дополняя их, входя в их структуру, обогащая педагогический процесс новыми возможностями. В зависимости от целей, сложности компьютерной игры возможны разные подходы при организации образовательной деятельности. Т.е. игра может выступать как обучающий этап по ознакомлению воспитанников с природой, по математике, по ознакомлению с окружающим



миром, а может выступать и как заключительная часть по выявлению уровня знаний сформированных у воспитанников по данной теме.

## Основная часть.

Компьютерные дидактические игры разработаны для осуществления в интересной и увлекательной форме решения задач адаптированной основной образовательной программы дошкольного образования. Все представленные игры имеют четкую структуру: задачу, правило, деятельность, результат.

**Задача:** Во всех представленных дидактических играх заложена четко сформулированная задача. Детям предлагается решать такие задачи, которые требуют от детей интеллектуального напряжения, умственной работы. Решая задачи, ребенок развивает не только логическое мышление, произвольную память, творческое воображение, но и учится преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. В играх представлены такие задачи:

1. Сравнивать и выбирать предметы по различающимся или одинаковым признакам.
2. Классифицировать и объединять предметы по общему признаку;
3. Синтезировать и анализировать предметы по наличию признаков и действий;
4. Учить подбирать признаки предметов к представленным предметам, учить описывать предметы, перечисляя характерные признаки.
5. Развивать все виды памяти: произвольную, долговременную. Учить удерживать в памяти как можно больший объем информации.

**Правило:** В любой дидактической, в том числе и компьютерной игре есть правило. Здесь четко определено, что и как должен делать ребенок во время игры, чтобы получить положительный результат. Правила представленных игр четко соответствуют программным и возрастным требованиям, интересны детям и, прежде всего, носят развивающий характер.

**Деятельность детей во время игры:** В разработанных инструкциях к каждой компьютерной игре прописано действие детей и взрослых. Деятельность разработана таким образом, что удерживается интерес воспитанников на протяжении всей игры, повышается положительный эмоциональный настрой и желание играть. Деятельность в представленных играх четко подчинена учебной задаче занимательна и увлекательна.

**Результат:** Это выполнение правил деятельности, решение поставленных задач и получение положительного эмоционального настроения. Результат оценивается с точки зрения воспитателя: решены ли поставленные задачи, деятельность каждого ребенка во время игры, уровень сформированных знаний у воспитанников по данному вопросу и принесла ли игра эмоциональное удовлетворение детям.

Создание игр начинается с разработки тематики: что требует образовательная программа в соответствии с возрастом детей, интересы детей. Далее продумывается какие программные задачи будет решать та или иная игра, продумывается с помощью каких средств будут решаться данные задачи. Далее разрабатывается презентация с помощью программного

средства - Power Point.: выбираются реалистичные картинки –образы, соответствующие тематике презентации, учитывается размер их размещения (оптимальный, не мелкий, и не очень крупный) отсутствует второстепенная зашумленность (которая бы только отвлекала внимание детей от поставленной задачи). Далее на слайде на выбранные картинки накладываются триггеры (способы перемещения картинок по слайду). В соответствии с поставленной задачей, при кликаньи мышкой, картинки перемещаются в необходимое правильное место. Таким образом при проведении игры педагог читает инструкцию, задает наводящие вопросы детям, воспитанники отвечают, как они думают, а полученный ответ проверяют с помощью нажатия мышки и перемещением картинки в нужное место. Количество слайдов в каждой игре от 6 до 10 , так как большее количество может вызвать у воспитанников переутомление, повышенное напряжение и как следствие результат будет не объективен (т.е. тяжело отследить дети либо не знают, либо устали). Так же работа с большим количеством слайдов может занять больше времени, чем регламентировано СанПиН, что противоречит требованиям. Занятия с использованием компьютеров для детей 5-7 лет жизни следует проводить в течение дня и не чаще трёх раз в неделю, в дни с наиболее высокой работоспособностью: вторник, среду и четверг. После занятия провести гимнастику для глаз. Непрерывная продолжительность работы с компьютером на развивающих занятиях для детей старшего дошкольного возраста не более 10 минут, для детей, имеющих хронические заболевания, или после перенесённых заболеваний игры в компьютере должны быть сокращены до 7 минут.

Компьютерные дидактические игры, созданные педагогом, вызывают у детей особое эмоциональное отношение, интерес, а это способствует более успешному усвоению занятий. Даже самые пассивные дети становятся активными участниками процесса и способны быстрее воспринимать новое и связывать его с известным старым.

### **Заключение.**

Применение компьютерных дидактических игр в образовательном процессе ДООУ оказывают неограниченную роль во всестороннем развитии, обучении и воспитании дошкольников. Играя в компьютерные игры, ребёнок учится планировать, выстраивать логику элементов конкретных событий, представлений, развивается способность к прогнозированию результата действий. Ребёнок начинает думать прежде, чем делать. Компьютерные игры повышают самооценку дошкольников. Дети чувствуют большую уверенность в себе, осваивая наглядно-действенные операции мышления, учатся находить наибольшее количество различных решений. Но необходимо помнить, что компьютерные игры не должны полностью заменить обычные игры дошкольников, где сохраняется взаимопомощь, дружба, коллективизм. Компьютер может и должен стать прекрасным помощником в развитии и образовании ребенка. С помощью него ребенок не только разовьет навыки и способности, но и научиться переносить эти умения в обычную жизнь.

Использование компьютерных дидактических игр в дошкольном учреждении способствует всестороннему развитию ребенка, формирует у него положительное эмоциональное отношение к компьютеру, способствует восприятию его как помощника в различных видах деятельности, способствует пониманию его назначения и возможностей для достижения поставленных целей. Таким образом, использование компьютерных игр повышает мотивацию старших дошкольников к дальнейшему обучению в школе.



## Приложение

Комплект компьютерных дидактических игр состоит из:

1. Приложение №1 - диск с записью компьютерных дидактических игр

- по познавательному развитию «Ателье»,
- по познавательному развитию «Мы строители»,
- по познавательному развитию «Пиццерия»,
- по познавательному развитию «Путешествие в Арктику»,
- по познавательному развитию «Путешествие в Африку»,
- по познавательному развитию «Супермаркет»
- по математическому развитию «Страна геометрических фигур»,

2. Приложение № 2 - инструкции

- инструкция к компьютерной игре «Ателье»,
- инструкция к компьютерной игре «Мы строители»,
- инструкция к компьютерной игре «Пиццерия»,
- инструкция к компьютерной игре «Путешествие в Арктику»,
- инструкция к компьютерной игре «Путешествие в Африку»,
- инструкция к компьютерной игре «Супермаркет»
- инструкция к компьютерной игре «Страна геометрических фигур»,

3. Библиографический список.

### Библиографический список

1. Аванесова, В.Н. Дидактическая игра как форма организации обучения в детском саду / В.Н. Аванесова // Умственное воспитание дошкольников; под ред. Н.Н. Поддьякова . – Москва: Академия, 2008 – 528 с.
2. Аниськин В.Н. Повышение дидактического потенциала информационных технологий на основе комплексирования средств их реализации/ В. Н. Аниськин // Информатизация образования. – 2010 – №1. – С. 241 – 243
3. Арсенова М. А., Мультимедиа ресурсы как средство математического развития детей старшего дошкольного возраста /М.А. Арсенова, С.С. Хотякова // Научный аспект. – 2013 – № 4 – С. 59 – 64
4. Белая К.Ю., Сотникова В.М. Разноцветные игры. - М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2007. - 336 с.
5. Бондаренко А.К., Матусик А.И. Воспитание детей в игре: пособие для воспитателя детского сада. М.: Просвещение, 1983.-192 с.
6. Горшкова Л.И., Касаткина Е.И., Лисенкова О.В., Реуцкая Н.А., Цивилева А. В. Центр игры и игрушки в детском саду. Методическое пособие для воспитателей и старших воспитателей ДОУ.- Вологда, 2003.-72 с.
8. Готовность к школе. Руководство практического психолога / под ред. Дубровиной И.В.- Москва: Издательский центр «ACADEMIA», 1995.
- 9.Коротаева, Е. В. Дидактические основы интерактивного обучения / Е. В. Коротаева // Дошкольное воспитание. – 2013 – № 2 – С. 105 –108.
- 10.Ларских З.П. Комплексное использование виртуальных и реальных сюжетно-ролевых игр как одно из условий развития мышления старших дошкольников /З.П. Ларских // Вестник Брянского государственного университета. 2014 №1. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompleksnoe-ispolzovanie-virtualnyh-i-realnyh-syuzhetno-rolevyh-igr-kak-odno-iz-usloviy-razvitiya-myshleniya-starshih-doshkolnikov>
11. Лежнина, М.А. Готовность будущих педагогов к использованию электронных образовательных ресурсов в развитии старших дошкольников /М.А. Лежнина // Педагогические науки. – 2014 – №7. С. 71 – 73
12. Козак О.Н. «Большая книга игр для детей от 3 до 7 лет»- СПб.: Издательство «Союз», 2002.-336 с.
13. Колодинская В.И., «Информатика и информационные технологии дошколятам», 2008.

14. Коссаковская Е.А. Игрушка в жизни ребёнка. Пособие для воспитателей детского сада / под ред. Новосёловой С.Л.- М.: Просвещение, 1980.-64 с.
15. Красавина Е.Е. Разбуди в ребёнке волшебника. Кн. для воспитателей детского сада и родителей.- М.: Просвещение: Учебная литература, 1996.-160 с.
16. Менджерицкая Д.В. Воспитателю о детской игре. Пособие для воспитателя дет. сада / под ред. Марковой Т.А.- М.: Просвещение, 1982.- 128с.
17. Недопасова В.А. Растем играя: Пособие воспитателей и родителей .- М.: Просвещение, 2002.-94с.
18. Озерова О.Е. Развитие творческого мышления и воображения у детей.- Ростов н / Д: Феникс, 2005.-192с.
19. Самоукина Н.В. «Игры в которые играют...» / Психологический практикум /.- Дубна: Издательский центр «Феникс», 1997.-160с.
20. Скоролупова О.А., Логинова Л.В. «ИГРАЕМ?.. ИГРАЕМ!!!» Педагогическое руководство играми детей дошкольного возраста , - М. «Издательство Скрипторий 2003», 2005.
21. Тупичкина, Е.А. Педагогические возможности использования образовательном процессе детского сада /Е.А. Тупичкина, Н.В. Олейник // Детский сад : теория и практика. – 2011 – № 6 – С. 42–51.
22. Удальцова, Е.И. Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников / Е.И. Удальцова. – Минск: Народная асвета, 20012 – 127 с.
23. Фомичева О. С. Воспитание успешного ребенка в компьютерном веке. М.: «Гелиос АРВ», 2000г
24. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.

## Приложение №1

**ИНСТРУКЦИЯ****Компьютерная дидактическая игра «Ателье»****для детей с тяжёлыми нарушениями речи 5 -6 лет**

**Цель:** Расширять знания детей о профессиях людей в ателье. Закрепить названия профессий (швея, портниха, модельер, закройщик) и действиями выполняемых работ каждой профессии. Формировать представления детей о тканях, их свойствах. Упражнять детей в классификации предметов на темы «Одежда, обувь, головные уборы». Закрепить отсчитывание предметов в пределах 10 и умение соотносить с цифрой; учить сравнивать две группы предметов по количеству; совершенствовать умение ориентироваться в пространстве, понимать смысл пространственных отношений; развивать умение анализировать. Воспитывать уважение к профессии и труду людей.

**Ход игры:**

Педагог интересуется у ребёнка, что такое ателье, из чего шьют одежду, кто работает в ателье. Воспитатель предлагает внимательно посмотреть на картинку и назвать профессию и рассказать о действиях выполняемых данной профессией. Педагог акцентирует внимание на правильное название профессии. Далее на каждом слайде для ребёнка предлагается задание с математическим содержанием. Например, сравнить две группы предметов и определить где больше или меньше, решить простейшую задачу, сравнить предметы по величине, на ориентировку в пространстве, а также задания на логику. На протяжении всей игры ребёнок помогает решить проблемную ситуацию, например, «Что лишнее», «Подбери заплатку», «Найди две одинаковые ленты», «Собери чемодан», «Собери в сундук только круглые пуговицы», «Наведи порядок». При выборе ответа ребёнок наводит курсор мышки на предмет, изображённый на картинке. Если картинка выделяется – ответ верный, при неправильном ответе – исчезает. В процессе проведения игры педагогу необходимо выслушать мнение ребёнка, наводящими вопросами подводя к правильному ответу.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться как в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром, формировании математических представлений, так и в совместной деятельности педагога с детьми.

## ИНСТРУКЦИЯ

### Компьютерная дидактическая игра «Мы строители»

#### для детей с тяжёлыми нарушениями речи 5 -6 лет

**Цель:** Обогащать знания детей по строительным специальностям. Формировать представления детей о профессии строителей. Расширять представления детей о профессиях людей на стройке, уточнив название каждой профессии. Закрепить названия профессий строителей, строительной техники и действиями выполняемых работ каждой строительной профессии. Систематизировать знания детей о том, кто строит дома, о последовательности в строительстве дома. Закрепить отсчитывание предметов в пределах 10 и умение соотносить с цифрой; учить сравнивать две группы предметов по количеству; совершенствовать умение ориентироваться в пространстве, понимать смысл пространственных отношений; развивать умение анализировать. Воспитывать уважение к профессии и труду людей.

#### Ход игры:

Педагог интересуется у ребёнка, видел ли он, как стоят дома, из чего построен дом ребёнка, кто его строил, с чего начинают строительство. Воспитатель предлагает внимательно посмотреть на картинку с изображением инструментов, отгадать, какая профессия скрывается за цветным окошком. Педагог акцентирует внимание на правильное название профессии. На следующем слайде педагог предлагает ребёнку выбрать любого строителя. Ребёнок, наводя курсор мышки на строителя, переходит по гиперссылке к тому или иному заданию. Выполнив задание вернуться на «стройку» можно по гиперссылке, наведя курсор на строителя. Затем ребёнок может выбрать другого строителя, где так же его ждёт задание. Данная компьютерная игра включает в себя игры-задания с математическим содержанием, в которых заключается закрепление отсчитывания в пределах 10, сравнения двух групп предметов, игры на развитие зоркости и логики. При выборе правильного ответа ребёнком, картинка выделяется, при неправильном ответе – исчезает. Так же, во время игры воспитатель отмечает последовательность строительства, аккуратность и чёткость действий всех специальностей строителей. В процессе проведения игры педагогу необходимо выслушать мнение ребёнка, наводящими вопросами подводя к правильному ответу.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться как в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром, так и в совместной деятельности педагога с детьми.

## Приложение №3

**ИНСТРУКЦИЯ****Компьютерная дидактическая игра «Пиццерия»****для детей с тяжёлыми нарушениями речи 5 -6 лет**

**Цель:** Расширять знания детей о пиццерии. Закрепить названия профессий в пиццерии и действиями выполняемых работ каждой профессии, о кафе, ресторанах, столовых, о кухне . Формировать представления детей о профессии повара, кондитера, пекаря. Упражнять детей в классификации предметов на темы «Продукты питания», «Посуда», «Столовые приборы». Закрепить отсчитывание предметов в пределах 10 и умение соотносить с цифрой; учить сравнивать две группы предметов по количеству; совершенствовать умение ориентироваться в пространстве, понимать смысл пространственных отношений; развивать умение анализировать. Воспитывать уважение к профессии и труду людей.

**Ход игры:**

Педагог интересуется у ребёнка, где готовят еду, из каких продуктов можно приготовить пиццу, кто работает в пиццерии, ресторане, кафе, на кухне. Воспитатель предлагает внимательно посмотреть на картинку и назвать профессию и рассказать о действиях выполняемых данной профессией. Педагог акцентирует внимание на правильное название профессии. На слайде «Пиццерия» педагог предлагает ребёнку выбрать любого повара или официанта. Ребёнок, наводя курсор мышки на выбранный объект, переходит по гиперссылке к тому или иному заданию. Выполнив задание, ребёнок может вернуться в «Пиццерию» по гиперссылке, наведя курсор на героя. Затем ребёнок может выбрать другого представителя данной профессии, где так же его ждёт задание. На каждом слайде для ребёнка предлагается задания на логику и с математическим содержанием. Например, сравнить две группы предметов и определить где больше или меньше, решить простейшую задачу, сравнить предметы по величине, на ориентировку в пространстве, а также задания на логику. На протяжении всей игры ребёнок помогает решить проблемную ситуацию поварам и официантам. При выборе ответа ребёнок наводит курсор мышки на предмет, изображённый на картинке. Если картинка выделяется – ответ верный, при неправильном ответе – исчезает. В процессе проведения игры педагогу необходимо выслушать мнение ребёнка, наводящими вопросами подводя к правильному ответу.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться как в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром,



формировании математических представлений, так и в совместной деятельности педагога с детьми.

## ИНСТРУКЦИЯ

### **Компьютерная дидактическая игра «Страна геометрических фигур» по формированию элементарных математических представлений для детей с тяжёлыми нарушениями речи 5 -6 лет**

**Цель:** Совершенствовать знания о геометрических фигурах и форме предметов; закреплять знания о геометрических телах; закреплять умения соотносить предметы по цвету; обучать умению находить геометрические фигуры в окружающем пространстве; зрительному распознаванию и преобразованию геометрических фигур, воссозданию их по представлению, описанию; тренировать мыслительные операции - анализ, сравнение, обобщение, абстрагирование; развивать внимание, память, речь, фантазию, воображение, логическое мышление, творческие способности, мелкую моторику рук, инициативность; сформировать опыт самостоятельного преодоления затруднения под руководством педагога на основе рефлексивного метода, опыт самоконтроля; воспитывать желание доводить начатое дело до конца.

#### **Ход:**

В начале игры воспитатель активизирует имеющиеся знания детей о геометрических фигурах, понятии «геометрическое тело». Предлагает ребёнку назвать предметы, имеющие форму данного геометрического тела. А также, исключить предметы, не имеющие данные формы. В предложенной игре содержание слайдов решает определенные задачи: количество, счет, математические действия, величина, геометрические формы, цвет. На каждом слайде воспитатель читает задание и спрашивает у детей как правильно его выполнить. Ребенок (дети) высказывают свои умозаключения, аргументируют свой ответ. Сначала воспитатель, а затем и ребенок самостоятельно нажимают мышкой на картинку и проверяют правильность ответа. При правильном ответе, картинка начинает вращение, при неправильном ответе – исчезает. Затем педагог предлагает сосчитать «Сколько предметов имеют форму куба (шара...)?» Для закрепления материала ребёнку предлагается задание на классификацию геометрических фигур по форме и цвету. Если ребенок неправильно отвечает на поставленный вопрос, педагог с помощью наводящих вопросов подводит их к правильному ответу. Педагог может вначале самостоятельно комментировать передвижения картинок, а в дальнейшем и предлагать воспитанникам объяснять, почему правильно то или иное решение. Ребенок считается справившимся с заданием, если выполняются задания правильно с первого раза и допускается наименьшее количество неправильных ответов. Так же приветствуются рассуждения и умозаключения детей, приводящие к правильным ответам. Во время проведения игры педагог находится рядом и

контролирует детей, тем самым анализируется уровень сформированных знаний воспитанников по изучаемой теме.

Так же данная игра может выступать и в роли мониторинга усвоения знаний воспитанниками старшего дошкольного возраста по формированию элементарных математических представлений.

## ИНСТРУКЦИЯ

### Компьютерная дидактическая игра «Путешествие в Арктику»

для детей с тяжёлыми нарушениями речи 5-6 лет.

**Цель:** Дать представление об особенностях географического положения Арктики. Систематизировать и расширять знания детей о природе и животном мире Арктики. Формировать представление о взаимосвязях и взаимозависимости живых организмов со средой обитания. Уточнить и активизировать словарь детей по теме «Арктика» (айсберг, глобус, северное сияние, полярник), способствовать развитию связной речи. Учить отсчитывать предметы в пределах 10, сравнивать две группы предметов. Закрепить понятие величина, умение выделять самый высокий, самый низкий. Учить считать парами. Развивать логическое мышление, умение обобщать, сравнивать, делать выводы. Воспитывать экологическую культуру.

#### **Ход игры:**

В начале игры воспитатель подробно рассказывает о растительном и животном мире Арктики, о сложности проживания в связи с природными условиями крайнего севера. На каждом слайде воспитатель читает задание и спрашивает у детей как правильно его выполнить. Ребенок (дети) высказывают свои умозаключения, аргументируют свой ответ. Сначала воспитатель, а затем и ребенок самостоятельно нажимают мышкой на картинку и проверяют правильность ответа. Если ответ правильный картинка выделяется, если ответ не верный - удаляется. Если ребенок не правильно отвечает на поставленный вопрос педагог с помощью наводящих вопросов, подводит их к правильному ответу. Педагог может вначале самостоятельно комментировать передвижения картинок, а в дальнейшем и предлагать воспитанникам объяснять, почему правильно то или иное решение. Ребенок считается справившимся с заданием, если выполняются задания правильно с первого раза и допускается наименьшее количество неправильных ответов. Так же приветствуются рассуждения и умозаключения детей, приводящие к правильным ответам. Во время проведения игры педагог находится рядом и контролирует детей, тем самым анализируется уровень сформированных знаний воспитанников по изучаемой теме. Данная игра включает в себя задания с математическим содержанием по следующим разделам: количество и счёт, величина, ориентировка в пространстве, логическое мышление.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром и в совместной деятельности педагога с детьми.

Так же данная игра может выступать и в роли мониторинга усвоения знаний воспитанниками старшего дошкольного возраста по ознакомлению дошкольников с животным и растительным миром Севера.

## ИНСТРУКЦИЯ

### **Компьютерная дидактическая игра «Путешествие в Африку» для детей с тяжёлыми нарушениями речи 5-6 лет.**

**Цель:** Дать представление об особенностях географического положения Африки. Систематизировать и расширять знания детей о природе и животном мире Африки. Формировать представление о взаимосвязях и взаимозависимости живых организмов со средой обитания. Уточнить и активизировать словарь детей по теме «Африка» (пустыня, саванна, экватор, животные жарких стран), способствовать развитию связной речи. Учить отсчитывать предметы в пределах 10, сравнивать две группы предметов. Закрепить понятие скорость, умение выделять самый быстрый, самый медленный. Развивать логическое мышление, умение обобщать, сравнивать, делать выводы. Воспитывать экологическую культуру.

#### **Ход игры:**

В начале игры воспитатель просит детей назвать континент, где никогда не бывает зимы. Затем показывает расположение Африки на глобусе и подробно рассказывает о растительном и животном мире, о сложности проживания и о том, как приспосабливаются животные к жаркому климату. На каждом слайде воспитатель читает задание и предлагает его выполнить. Ребенок (дети) высказывают свои умозаключения, аргументируют свой ответ. Сначала воспитатель, а затем и ребенок самостоятельно нажимают мышкой на картинку и проверяют правильность ответа. Если ответ правильный картинка выделяется, если ответ не верный - исчезает. Если ребенок не правильно отвечает на поставленный вопрос педагог с помощью наводящих вопросов, подводит их к правильному ответу. Педагог может вначале самостоятельно комментировать передвижения картинок, а в дальнейшем и предлагать воспитанникам объяснять, почему правильно то или иное решение. Ребенок считается справившимся с заданием, если выполняются задания правильно с первого раза и допускается наименьшее количество неправильных ответов. Так же приветствуются рассуждения и умозаключения детей, приводящие к правильным ответам. Во время проведения игры педагог находится рядом и контролирует детей, тем самым анализируется уровень сформированных знаний воспитанников по изучаемой теме. Данная игра включает в себя задания с математическим содержанием по следующим разделам: количество и счёт, величина, ориентировка в пространстве, логическое мышление.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром и в совместной деятельности педагога с детьми.

Так же данная игра может выступать и в роли мониторинга усвоения знаний воспитанниками старшего дошкольного возраста по ознакомлению дошкольников с животным и растительным миром Жарких стран.



## Приложение №7

**ИНСТРУКЦИЯ****Компьютерная дидактическая игра «Супермаркет»****для детей с тяжёлыми нарушениями речи 5 -6 лет**

**Цель:** Расширять знания детей о супермаркете. Закрепить названия профессий в супермаркете и действиями выполняемых работ каждой профессии, о магазинах, о товарах продовольственных и непродовольственных. Формировать представления детей о профессии продавца. Упражнять детей в классификации предметов на темы «Игрушки», «Продукты питания», «Одежда и обувь». Закрепить отсчитывание предметов в пределах 10 и умение соотносить с цифрой; учить сравнивать две группы предметов по количеству; совершенствовать умение ориентироваться в пространстве, понимать смысл пространственных отношений; развивать умение анализировать. Воспитывать уважение к профессии и труду людей.

**Ход игры:**

Педагог интересуется у ребёнка, что такое продовольственные и непродовольственные товары, в каком магазине можно купить все товары сразу, кто работает в магазине. Воспитатель предлагает внимательно посмотреть на картинку и назвать профессию и рассказать о действиях выполняемых данной профессией. Педагог акцентирует внимание на правильное название профессии. Далее на каждом слайде для ребёнка предлагается задание с математическим содержанием. Например, сравнить две группы предметов и определить где больше или меньше, решить простейшую задачу, сравнить предметы по величине, на ориентировку в пространстве, а также задания на логику. На протяжении всей игры ребёнок помогает решить проблемную ситуацию знакомым героям из мультфильма «Маша и Медведь». При выборе ответа ребёнок наводит курсор мышки на предмет, изображённый на картинке. Если картинка выделяется – ответ верный, при неправильном ответе – исчезает. В процессе проведения игры педагогу необходимо выслушать мнение ребёнка, наводящими вопросами подводя к правильному ответу.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться как в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром, формировании математических представлений, так и в совместной деятельности педагога с детьми.