

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СИСТЕМЫ ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР
РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ» МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ТИХОРЕЦКИЙ РАЙОН

Рецензия

**на сборник дидактического материала на тему «Компьютерные дидактические
игры по безопасности» к разделу «Социально- коммуникативное развитие»
основной образовательной программы дошкольного образования для детей
дошкольного возраста,
воспитателя МБДОУ 5 «Аленький цветочек» г. Тихорецка
Юртаевой Ольги Владимировны**

Сборник дидактического материала по социально-коммуникативному развитию на тему «Компьютерные дидактические игры по безопасности» разработан воспитателем МБДОУ № 5 «Аленький цветочек» г. Тихорецка Юртаевой О.В., с целью создания условий для формирования представлений детей старшего дошкольного возраста о правилах пожарной, дорожной безопасности и безопасности в быту. Количество страниц – 25.

Сборник дидактического материала по социально-коммуникативному развитию представляет собой комплект самостоятельно разработанных компьютерных игр. Комплект игр состоит из четырех блоков. Первый – компьютерная игра по пожарной безопасности. Он состоит из пяти заданий. Второй - компьютерная игра по дорожной безопасности, состоит из четырех заданий. Третий – компьютерная игра по безопасности в быту, состоит из 4 заданий, четвертый блок - компьютерная игра по безопасности в природе, состоит из 4 заданий. Все представленные игры имеют четкую структуру: цель, правило, деятельность, результат.

Данная форма организации деятельности с детьми старшего дошкольного возраста отвечает требованиям ФГОС ДО, а именно, направлена на формирование основ социальной навигации и безопасного поведения в быту, природе и социуме.

Представленные компьютерные дидактические игры универсальны: играть можно как в индивидуальной форме (только с одним ребенком), так и во фронтальном режиме (с подгруппой детей). Игры могут использоваться как обучающий материал при ознакомлении дошкольников с определенной темой, так как слайды яркие, динамичные, носят информативный характер.

Представленный авторский материал интересен по содержанию, может применяться педагогами ДОУ и родителями для организации совместной деятельности с детьми в соответствии с требованиями ФГОС ДО для решения задач обучения и воспитания дошкольников.

10.08.2023

Методист МКУ «Центр развития образования»

Подпись Т.В. Майер удостоверяю.
Директор МКУ «Центр развития образования»



Т.В. Майер

Н.С. Полякова

Пояснительная записка
к сборнику дидактического материала на тему «Компьютерные
дидактические игры по безопасности» к разделу «Социально-
коммуникативное развитие» основной образовательной программы
дошкольного образования для детей дошкольного возраста,
воспитателя МБДОУ 5 «Аленький цветочек» г. Тихорецка
Юртаевой Ольги Владимировны

Цель представленного авторского дидактического материала: в доступной форме формировать у детей осознанное и ответственное отношение к выполнению правил безопасного поведения в быту, социуме и в природе.

Сборник дидактического материала по социально- коммуникативному развитию представляет собой комплект самостоятельно разработанных компьютерных игр. Комплект игр состоит из четырех блоков: первый – компьютерная игра по пожарной безопасности состоит из пяти заданий («Кто поможет Выбери профессию», «Выбери машину пожарного» и др.); второй - компьютерная игра по дорожной безопасности, состоит из четырех заданий («Найди правильный светофор», «Дорожная ситуация. Запрещается или разрешается» и др.) , третий – компьютерная игра по безопасности в быту, состоит из 4 заданий («Найди острые предметы», «Найди опасные предметы» и др.), четвертый блок- компьютерная игра по безопасности в природе, состоит из 4 заданий («Опасная ситуация в лесу», «Выбери верную картинку» и др.). Все представленные игры имеют четкую структуру: цель, правило, деятельность, результат.

Компьютерные дидактические игры разработаны педагогом для осуществления в интересной и увлекательной форме решения задач 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 свое логическое мышление, произвольную память, творческое воображение. В играх представлены такие задачи:

Сравнивать и выбирать предметы по различающимся или одинаковым признакам.

Классифицировать или распределять предметы по определенным признакам.

Учить подбирать признаки предметов к представленным предметам, перечисляя характерные признаки.

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, что бы 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 педагогом 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 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.

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.

Представленные компьютерные дидактические игры универсальны, играть можно как в индивидуальной форме (только с одним ребенком), так и во фронтальном режиме (с подгруппой детей). Могут использоваться игры и как обучающий материал при ознакомлении дошкольников с определенной темой, так как слайды яркие, динамичные, носят информативный характер.

Данная форма организации деятельности с детьми старшего дошкольного возраста отвечает требованиям ФГОС ДО, а именно, направлена на формирование основ социальной навигации и безопасного поведения в быту и природе, социуме.

Сборник дидактических игр соответствует возрастной категории дошкольников от 5 до 7 лет.

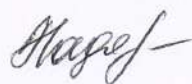
Представленный авторский материал интересен по содержанию, может применяться педагогами ДОУ и родителями для организации совместной деятельности с детьми в соответствии с требованиями ФГОС ДО для решения задач обучения и воспитания дошкольников.

Количество страниц в представленном материале – 25.

Изложение материала, структура, содержание соответствует современным требованиям.

Планируемые результаты: у детей сформированы представления об основных источниках и видах опасности в быту, на улице, в природе, о правилах безопасности дорожного движения.

Старший воспитатель



Н.Е. Надолинская

Воспитатель



О.В. Юртаева

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №5 «Аленький цветочек» города Тихорецка
муниципального образования Тихорецкий район**

**Сборник дидактического материала на тему «Компьютерные
дидактические игры по безопасности» к разделу «Социально-
коммуникативное развитие» образовательной программы дошкольного
образования для детей старшего дошкольного возраста.**

**Юртаева Ольга Владимировна
Должность: воспитатель**

2023 год

Содержание

Аннотация	3
Введение (Пояснительная записка)	4
Основная часть	6
Заключение	9
Приложение	10
Библиографический список(если есть).....	25

Аннотация.

Методическая разработка предназначена для воспитателей и родителей детей старшего дошкольного возраста. Родители, педагоги испытывают огромную тревогу за детей. Задача взрослых состоит не только в том, чтобы самим оберегать и защищать ребенка, но и в том, чтобы подготовить его к встрече с разными сложными, а порой и опасными жизненными ситуациями. Ребенок по своим физиологическим особенностям не может самостоятельно определить всю меру опасности, поэтому на взрослого человека возложена миссия защиты своего ребенка – дать элементарные знания основ безопасности.

Подборка игр формирует представления детей об основных источниках и видов опасности в быту, в природе, о правилах безопасности дорожного движения в качестве пешехода и пассажира транспортного средства и пожарной безопасности.

Данная методическая разработка поможет воспитателю детского сада организовать свою деятельность так, чтобы дети научились анализировать опасные ситуации. Игры предполагают обсуждения, где дети могут выражать свое мнение и проявлять активность. В ходе проведения игр наблюдается инициативность детей, активная позиция, интерес эмоциональный настрой.

Представленные компьютерные дидактические игры динамические, яркие, не загружены дополнительной ненужной информацией.

Данная форма организации деятельности с детьми старшего дошкольного возраста актуальна, отвечает требованиям Федерального Государственного Образовательного Стандарта дошкольного образования (ФГОС ДО), а именно, направлена на формирование основ социальной навигации и безопасного поведения в быту и природе, социуме и медиа пространстве (цифровой среде).

Введение.

Появление компьютерных игр относят к началу XX века. Начиная с экранов, придумывания компьютерной мыши, первых игровых автоматов, видеоигр, прогресс шагнул далеко вперед, теперь каждый родитель может сделать игру для своего ребенка, имея компьютер дома.

В период модернизации дошкольного образования, активной компьютеризации образовательного процесса в дошкольную практику все чаще внедряются 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. На смену ей приходят компьютерные дидактические игры, которые привлекают детей своей яркостью, динамичностью, неповторимостью образов. Но, как и простым дидактическим играм компьютерным играм нужно учить. 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 общения взрослого с играющим ребенком. Важно содержательное сотрудничество, а не авторитарно –назидательный стиль. Взрослый косвенно побуждает ребенка к самостоятельному поиску игровых задач, поиску и совершенствованию игровых способов и средств.

В зависимости от целей, сложности компьютерной игры возможны разные подходы при организации образовательной деятельности. Т.е. игра может выступать как обучающий этап при ознакомлении детей с основами безопасного поведения в быту и природе, социуме и медиа пространстве (цифровой среде), 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 интересно и увлекательной форме решения задач 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 свое логическое мышление, произвольную память, творческое воображение. В играх представлены такие задачи:

1. Сравнивать и выбирать предметы по различающимся или одинаковым признакам.
2. Классифицировать или распределять предметы по определенным признакам.
3. Учить подбирать признаки предметов к представленным предметам, перечисляя характерные признаки.
4. 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, что бы 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 занимательна и увлекательна.

Результат: Это выполнение правил деятельности, решение поставленных задач и получение положительного эмоционального настроя. 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 - PowerPoint.: 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 клике кнопки компьютерной мыши, 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 кнопки мыши и перемещением картинки в нужное место. Количество слайдов в каждой игре 4-5 , 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, что противоречит требованиям СанПиН 1.2.3685-21.

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 ДОУ оказывают неоценимую роль во всестороннем развитии, обучении и воспитании дошкольников. 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 научится переносить эти умения в обычную жизнь.

Использование компьютерных дидактических игр 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.

Компьютерные дидактические игры позволяют перейти от объяснительно-иллюстрированного к деятельному способу. Это способ передачи знаний, где ребёнок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия.

Использование компьютерных игр поддерживает у детей познавательную активность, повышает эффективность работы в целом, дети получают эмоциональный и познавательный заряд, они обладают огромными дидактическими возможностями, позволяют включаться тремя видами памяти: зрительной, слуховой, моторной.

Повышается мотивация обучения детей, активизация произвольного внимания за счет использования новых способов подачи материала, помогает развитию произвольного внимания;

Развитие мелкой моторики детей, за счет управления мышью и работой с клавиатурой. Формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, т.к. мозг ребенка одновременно выполняет несколько видов деятельности: следит за

изображением, отдает команды пальцами, а так же активизирует умственную деятельность;

Повышение самооценки ребенка за счет системы поощрений, возможности исправить недочеты самостоятельно;

Формирование активной позиции, за счет представления себя в новой роли;

Побуждение детей к познавательной деятельности;

Расширение объема получаемой информации, увеличение восприятия, лучшее запоминание чему способствует увеличение количества и качества иллюстративного материала.

Высокая динамика способствует эффективному усвоению материала, памяти, воображения, творчества у детей.

Игровые задания дают возможность наглядно представить результат своих действий, возможность исправить ошибку, если она сделана;

Развитие таких волевых качеств, как самостоятельность, собранность, усидчивость (т.к. решая проблемную задачу, ребенок стремится к достижению положительного результата, подчиняет свои действия поставленной цели).

Комплект компьютерных дидактических игр по социально-коммуникативному развитию для детей старшего дошкольного возраста общеразвивающей направленности, предназначен для педагогов ДООУ, а так же для родителей при выполнении игровых обучающих заданий с детьми, могут использоваться родителями в качестве закрепления полученных знаний дома.

Компьютерная дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста по пожарной безопасности

Задание № 1 «Кто поможет? Выбери профессию»

Инструкция

Цель: Закрепить умение детей выделять картинку по определенным признакам, находить нужную картинку и аргументировать свой ответ. Систематизировать знания детей о людях разных профессий. Развивать наглядно-образное и словесно-логическое мышление, умение обобщать, сравнивать, делать выводы. Воспитывать всесторонне развитую личность. Задачи младшего возраста?

Ход:

Педагог показывает детям слайды с яркими картинками на определенную тему. На каждом слайде представители разных профессий, но один из них пожарный. Дети (ребёнок) должны внимательно рассмотреть все картинки, найти нужную, высказав своё мнение (почему именно эта картинка выбрана). Затем, кликнув мышкой, проверяется правильность ответа.

Если ребенок не правильно отвечает на поставленный вопрос, после клика мышкой картинка исчезает, если ответ выбран верно, картинка начинает вращаться. Включается звуковая анимация- аплодисменты. 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.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в утренние или вечерние часы и в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром.



Задание № 2 «Выбери машину пожарного»

Инструкция

Цель: Научить детей находить специальный транспорт, предназначенный для пожарного. Закрепить знания детей о специальном транспорте. Объяснить свой выбор. Развивать логическое мышление.

Ход:

Педагог показывает детям слайды с яркими картинками на определенную тему. На слайде много разного транспорта, выбрать надо только одну машину, которая помогает в работе и ликвидирует пожары. Дети (ребёнок) должны внимательно рассмотреть весь представленный транспорт, найти нужный, высказав своё мнение (почему именно эта машина выбрана). Затем, кликнув мышкой, проверяется правильность ответа.

Если ребенок не правильно отвечает на поставленный вопрос, после клика мышкой картинка исчезает, если ответ выбран верно, картинка начинает вращаться. Включается звуковая анимация - аплодисменты. 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.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в утренние или вечерние часы и в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром.



Задание № 3 «Выбери костюм пожарного»

Инструкция

Цель: Закрепить знания детей об экипировке пожарного. Научить детей находить правильный ответ, Объяснить свой выбор. Развивать логическое мышление.

Ход:

Педагог показывает детям слайды с яркими картинками на определенную тему. На слайде представлена разная специальная одежды для разных профессий, выбрать надо только одну картинку, где изображена экипировка пожарного. Дети (ребёнок) должны

внимательно рассмотреть все предметы, найти нужный, высказав своё мнение (почему именно этот предмет выбран). Затем, кликнув мышкой, проверяется правильность ответа. Если ребенок не правильно отвечает на поставленный вопрос, после клика мышкой картинка исчезает, если ответ выбран, верно, картинка начинает вращаться. Включается звуковая анимация - аплодисменты. 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.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в утренние или вечерние часы и в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром.



Задание № 4 «Четвероногий помощник спасателей»

Инструкция

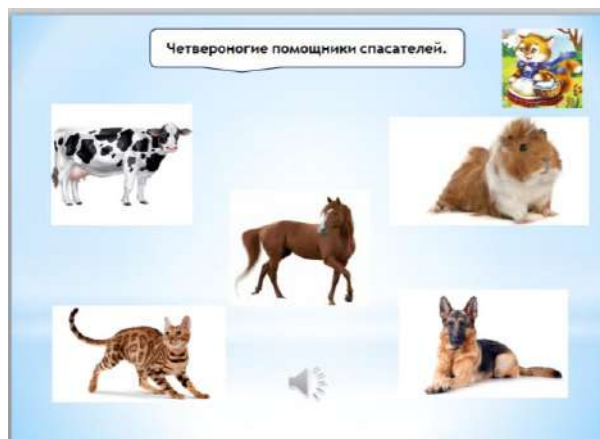
Цель: Продолжать знакомить детей с профессией «спасатель МЧС»Познакомить детей с профессией «собака спасатель»Научить детей находить верную картинку, Объяснить свой выбор. Развивать логическое мышление.

Ход:

Педагог показывает детям слайды с яркими картинками на определенную тему. На слайде много разных животных, выбрать надо только одну картинку, который является четвероногим, верным помощником и спасателем. Официально служит в структуре МЧС. Дети (ребёнок) должны внимательно рассмотреть все картинки, найти нужную, высказав своё мнение (почему именно эта картинка выбрана). Затем, кликнув мышкой, проверяется правильность ответа.

Если ребенок не правильно отвечает на поставленный вопрос,после клика мышкой картинка исчезает, если ответ выбран, верно,картинка начинает вращаться. Включается звуковая анимация - аплодисменты. 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.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в утренние или вечерние часы и в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром.



Задание № 5 «Какой предмет поможет потушить пожар»

Инструкция

Цель: Научить детей находить предмет, который может пригодиться при тушении пожара пожарному. Объяснить свой выбор. Развивать логическое мышление.

Ход:

Педагог показывает детям слайды с яркими картинками на определенную тему. На слайде много предметов, выбрать надо только один предмет, который может потушить пожар. Дети (ребёнок) должны внимательно рассмотреть все предметы, найти нужный, высказав своё мнение (почему именно этот предмет выбран). Затем, кликнув мышкой, проверяется правильность ответа.

Если ребенок не правильно отвечает на поставленный вопрос, после клика мышкой картинка исчезает, если ответ выбран верно, картинка начинает вращаться. Включается звуковая анимация - аплодисменты. 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.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в утренние или вечерние часы и в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром.

Какой предмет поможет потушить пожар.



Компьютерная дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста по дорожной безопасности

Задание № 1 «Безопасный переход»

Инструкция

Цель: Знакомить детей с правилами дорожного движения, формирование у детей устойчивых навыков безопасного поведения на улицах и дорогах.

Ход: Педагог показывает детям слайды с яркими картинками по теме дорожная безопасность. В игре «Безопасный переход» ребёнок рассматривает картинки, рассказывает, где дети переходят дорогу нарушая правила. Предположительно указывает на правильную картинку, объясняет свой выбор. Проверяет свой ответ путём нажатия на картинку. В случае правильного ответа картинка увеличивается, если нет – исчезает. Затем, кликнув мышкой, проверяется правильность ответа. Включается звуковая анимация - аплодисменты.

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.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в утренние или вечерние часы и в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром.



Задание № 2 «Найди правильный светофор»

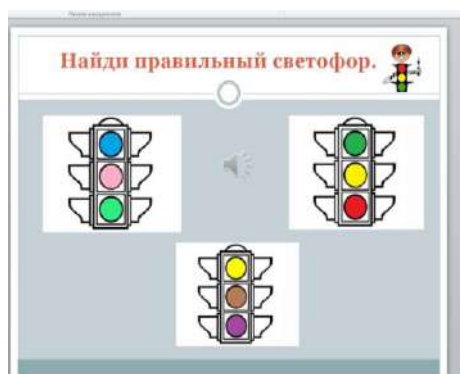
Инструкция

Цель: Знакомить детей с правилами дорожного движения, формирование у детей устойчивых навыков безопасного поведения на улицах и дорогах. Закрепить представления детей о назначении светофора, о его сигналах.

Ход: Педагог показывает детям слайды с яркими картинками по теме дорожная безопасность. В игре «Найди правильный светофор» ребёнок рассматривает картинки светофора с правильными и неправильными цветами, объясняя, что значит каждый цвет. Предположительно указывает на правильную картинку, объясняет свой выбор. Проверяет свой ответ путём нажатия на картинку. В случае правильного ответа картинка начинает вращаться, если нет – покачивается. Затем, кликнув мышкой, проверяется правильность ответа. Включается звуковая анимация - аплодисменты.

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.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в утренние или вечерние часы и в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром.



Задание № 3 «Запрещается или разрешается»

Инструкция

Цель: Знакомить детей с правилами дорожного движения, формировать у них навыки правильного поведения на дороге

Ход: Педагог показывает детям слайды с яркими картинками по теме дорожная безопасность. В игре «Дорожные ситуации» ребёнок рассматривает картинки, рассказывает, где дети ведут себя правильно и почему, проверяет свой ответ путём нажатия на картинку. Если ребенок не правильно отвечает на поставленный вопрос, после клика мышкой картинка исчезает, если ответ выбран, верно, картинка начинает увеличиваться в разы.. Включается звуковая анимация - аплодисменты. 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.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в утренние или вечерние часы и в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром.



Задание № 4 «Найди знак велосипедная дорожка»

Инструкция

Цель: Закреплять названия дорожных знаков, развивать внимание и мышление. Знакомить детей с правилами дорожного движения, формировать у них навыки правильного поведения на дороге

Ход: Педагог показывает детям слайды с дорожными знаками по теме дорожная безопасность. В игре «Найди знак велосипедная дорожка» ребёнок рассматривает картинки, совместно с педагогом ребенок вспоминает, называет и закрепляет, как называются знаки. Если ребенок не правильно отвечает на поставленный вопрос, после клика мышкой картинка исчезает, если ответ выбран, верно, картинка начинает увеличиваться в разы.. Включается звуковая анимация - аплодисменты. 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.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в утренние или вечерние часы и в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром.



Приложение № 3

Компьютерная дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста по безопасности в быту

Задание № 1 «Найди опасные предметы»

Цель: Формировать знания об опасных предметах, с которыми дети встречаются в быту. Развивать логическое мышление. Воспитывать чувство осторожности и самосохранения.

Ход:

Педагог показывает детям слайд с яркими картинками, некоторые из них представляют определённую опасность для человека. Выбрать необходимо только опасные предметы. Дети (ребёнок) должны внимательно рассмотреть все предметы, найти нужный, высказав своё мнение (почему именно этот предмет выбран). Затем, кликнув мышкой, проверяется правильность ответа.

Если ребенок не правильно отвечает на поставленный вопрос, после клика мышкой картинка пульсирует, если ответ выбран верно, картинка начинает увеличиваться. Включается звуковая анимация - аплодисменты. 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.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в утренние или вечерние часы и в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром.



Задание № 2 «Что лишнее?»

Цель: Формировать знания об опасных предметах, с которыми дети встречаются в быту. Развивать логическое мышление. Воспитывать чувство осторожности и самосохранения.

Ход:

Педагог показывает детям слайд с яркими картинками, некоторые из них представляют определённую опасность для человека. Выбрать необходимо только один опасный предмет. Дети (ребёнок) должны внимательно рассмотреть все предметы, найти нужный,

высказав своё мнение (почему именно этот предмет выбран). Затем, кликнув мышкой, проверяется правильность ответа.

Если ребенок не правильно отвечает на поставленный вопрос после клика мышкой картинка пульсирует, если ответ выбран верно, картинка начинает увеличиваться. Включается звуковая анимация - аплодисменты. 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.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в утренние или вечерние часы и в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром.



Задание № 3 «Найди острые предметы»

Цель: Формировать знания об опасных предметах, с которыми дети встречаются в быту. Развивать логическое мышление. Воспитывать чувство осторожности и самосохранения.

Ход:

Педагог показывает детям слайд с яркими картинками, некоторые из них представляют определённую опасность для человека. Выбрать необходимо только острые предметы. Дети (ребёнок) должны внимательно рассмотреть все предметы, найти нужный, высказав своё мнение (почему именно этот предмет выбран). Затем, кликнув мышкой, проверяется правильность ответа.

Если ребенок не правильно отвечает на поставленный вопрос, после клика мышкой картинка пульсирует, если ответ выбран верно, картинка начинает увеличиваться. Включается звуковая анимация - аплодисменты. 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.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в утренние или вечерние часы и в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром.



Задание № 4 «Правила безопасности в быту»

Инструкция

Цель: Формировать знания об опасных ситуациях, с которыми дети могут встретиться в быту. оспитывать чувство осторожности и самосохранения. Развивать логическое мышление.

Ход:

Педагог показывает детям слайд с яркими картинками, на которых изображены разные опасные ситуации, с которыми дети могут столкнуться в быту. некоторые из них представляют определённую опасность. Выбирать в данной игре ничего не надо. Необходимо внимательно рассмотреть каждую картинку, понять её смысл, закрепить правило безопасности. Дети высказывают своё мнение, затем, кликнув мышкой, проверяется правильность ответа.

При нажатии мышкой на картинки, все объекты увеличиваются, таким образом привлекая внимание детей. 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.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в утренние или вечерние часы и в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром.



Компьютерная дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста по безопасности в природе

Задание № 1 «Выбери картинку, где дети поступают правильно»

Инструкция

Цель: Учить соблюдать правила поведения в лесу, понимать последствия экологически неграмотного поведения.

Ход: Педагог показывает детям слайды с яркими картинками по теме правила поведения в лесу. В игре «Выбери верную картинку» ребёнок рассматривает и объясняет, что происходит на представленных фрагментах. Педагог объясняет, что лес – это дом для животных, а человек в лесу всего лишь гость. Повторив, что такое хорошо, и как делать нельзя, ребенок объясняет свой выбор картинки. Проверяет свой ответ путём нажатия на картинку. В случае не правильного ответа картинка улетает за край слайда, если ответ верен, картинка увеличивается. Затем, кликнув мышкой, проверяется правильность ответа. Включается звуковая анимация – аплодисменты.

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.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в утренние или вечерние часы и в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром.



Задание № 2 «Опасная ситуация в лесу»

Цель: Знакомить детей с правилами безопасности в природе, формирование у детей устойчивых навыков безопасного поведения и чувства самосохранения.

Ход: Педагог показывает детям слайды с яркими картинками. Дети оказались в разных опасных ситуациях. В игре «Опасная ситуация в лесу» ребёнок рассматривает картинки, рассказывает, где дети правильно поступают, сохраняя свою жизнь, а где нарушают правила поведения в лесу. Предположительно указывает на правильную картинку, объясняет свой выбор. Проверяет свой ответ путём нажатия на картинку. В случае

правильного ответа картинка увеличивается, если нет – исчезает. Затем, кликнув мышкой, проверяется правильность ответа. Включается звуковая анимация – аплодисменты.

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.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в утренние или вечерние часы и в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром.



Задание № 3 «Опасные ситуации на воде»

Цель: Формировать знания об опасных ситуациях, с которыми дети могут встретиться на воде (реке, море, бассейне). Воспитывать чувство осторожности и самосохранения. Развивать логическое мышление.

Ход:

Педагог показывает детям слайд с яркими картинками, на которых изображены разные опасные ситуации, с которыми дети могут столкнуться на воде. Все представленные картинки обозначают определённую опасность. Выбирать в данной игре ничего не надо. Необходимо внимательно рассмотреть каждую картинку, понять её смысл, закрепить правило безопасности. Дети высказывают своё мнение, затем, кликнув мышкой, проверяется правильность ответа.

При нажатии мышкой на картинки, все объекты увеличиваются, таким образом привлекая внимание детей. 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.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в утренние или вечерние часы и в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром.



Задание № 4 «Собери грибы в корзину»

Цель: Формировать знания о грибах, опасных для здоровья человека. Развивать логическое мышление. Воспитывать чувство осторожности и самосохранения.

Ход:

Педагог показывает детям слайд с яркими картинками. На картинке изображены грибы: съедобные и ядовитые. Некоторые из них представляют определённую опасность для человека. Выбрать необходимо только съедобные грибы. Дети (ребёнок) должны внимательно рассмотреть все грибы, вспомнить их названия, найти нужный гриб и опустить его в корзину, высказав своё мнение (почему именно этот гриб выбран). Затем, кликнув мышкой, проверяется правильность ответа.

Если ребенок не правильно отвечает на поставленный вопрос, после клика мышкой картинка пульсирует, если ответ выбран, верно, картинка начинает увеличиваться. Включается звуковая анимация - аплодисменты. 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.

Данная игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы. Может использоваться в утренние или вечерние часы и в специально организованной образовательной деятельности по ознакомлению с окружающим миром.



Библиографический список

1. Арсенова М. А., Мультимедиа ресурсы как средство познавательного развития
Детей старшего дошкольного возраста /М.А. Арсенова, С.С. Хотякова // Научный аспект. – 2013 – № 4 – С. 59 – 64
- 2.Коротаева, Е. В. Дидактические основы интерактивного обучения / Е. В. Коротаева // Дошкольное воспитание. – 2013 – № 2 – С. 105 –108.
- 3.Беляев, Г. Ю. Социально-цифровая среда как источник новых возможностей и новых рисков для современного образования / Г. Ю. Беляев // Отечественная и зарубежная педагогика. — 2020. — Т. 1.— № 4 (69). — С. 109—123.