

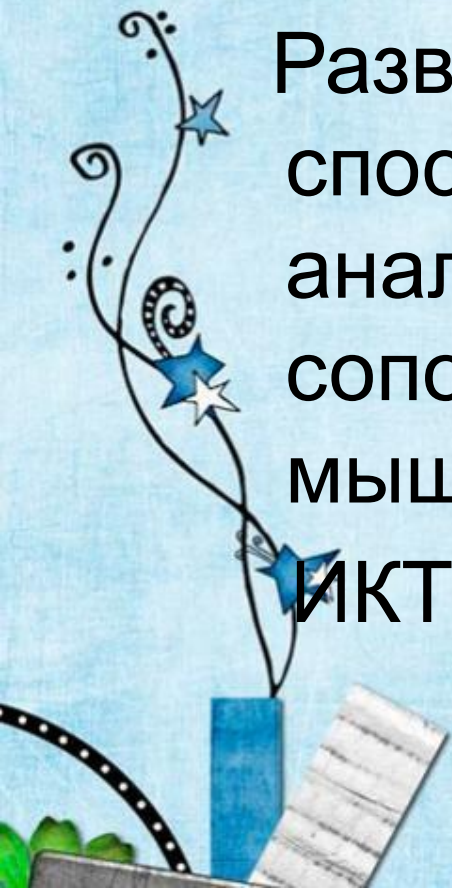
**Проект
«Использование
ИКТ-технологий
в образовательном
процессе ДОО»**

Сырникова Ж.В.

**Воспитатель МАДОУ «ДС № 17
г. Челябинска»**

Цель проекта

Развитие интеллектуальных способностей детей, умения анализировать, сравнивать, сопоставлять, развитие логического мышления с помощью ИКТ-технологий.



Задачи проекта

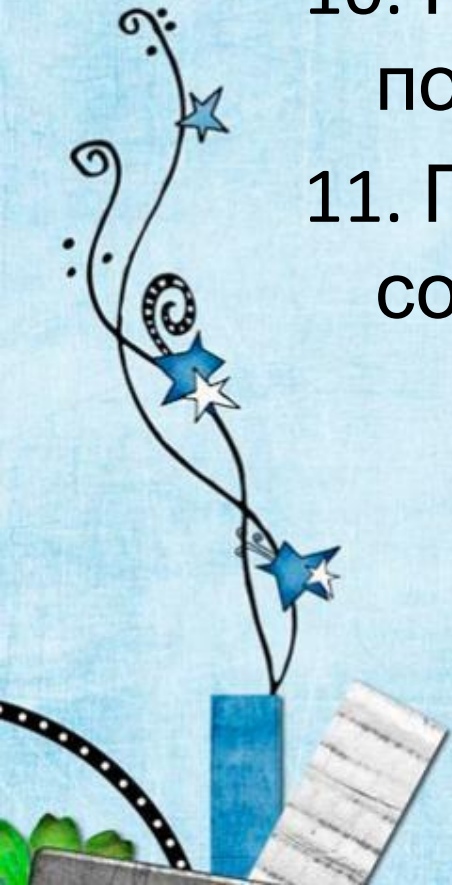
1. Преодолевать (при необходимости) психологический барьер между ребенком и компьютером.
2. Формировать начальные навыки работы за компьютером (манипулятор "Мышь", некоторые клавиши клавиатуры).
3. Формировать навыки учебной деятельности: учить осознавать цели, оценивать результаты деятельности, развивать умение ориентироваться на плоскости, проводить работу с геометрическими фигурами, закреплять представления о величине предметов.

- 
- 
4. Расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире.
 5. Развивать сенсорные возможности ребенка.
 6. Развивать эмоционально-волевою сферу ребенка: воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость.
 7. Тренировать память, внимание.
 8. Развивать воображение.

9. Развивать творческое, понятийно-образное, логическое, абстрактное мышление.

10. Развивать потребности к познанию.

11. Приобщать к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству.





Тип – информационно-практико-ориентированный.

Состав – индивидуальный.

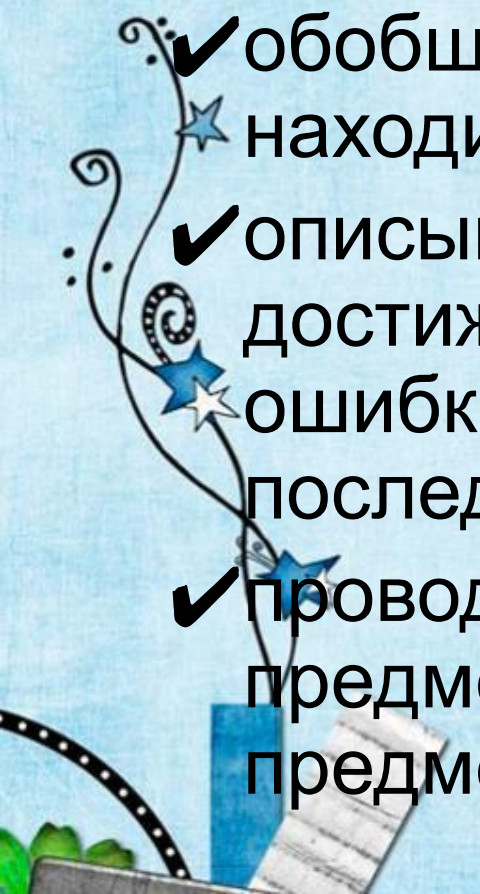
Срок реализации – долгосрочный
(2019–2020 уч.год).

Участники – дети II младшей группы.



В результате завершения проекта дети будут уметь:

- ✓ использовать в работе клавиатуру и мышь;
- ✓ сравнивать геометрические формы и предметы по цвету, размеру, объединять их в группу по признакам;
- ✓ находить закономерности в изображении предметов;
- ✓ составлять целое из частей для предметов и действий;
- ✓ расставлять предметы и события в определенной (правильной) последовательности;

- 
- 
- ✓ объединять множества;
 - ✓ называть главную функцию (назначение) предметов, выделять свойства предметов;
 - ✓ находить предметы, обладающие заданными свойствами;
 - ✓ обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку;
 - ✓ описывать простой порядок действий для достижения заданной цели; находить ошибки в неправильной последовательности простых действий;
 - ✓ проводить аналогию между различными предметами; находить похожее у разных предметов.

Подготовительный этап

1. Опрос родителей «Умеет ли Ваш ребенок пользоваться компьютерной мышью».
2. Подборка развивающих компьютерных игр (3+).
3. Подготовка таблиц для отслеживания выполненных детьми заданий.



Удаление

Запуск

РИСОВАЛКА

Нарисуй несколько раз на
пробел и угадай картинку.



НЕ ТАКОЙ!



КТО ЖИВЁТ НА ФЕРМЕ?



БЛИЗНЕЦЫ

Выбери картинку-близнецов
и соедини по нити.



КРОХА И МАШИНЫ



СЕМИЦВЕТИК

Положи шарики на
предметы того же цвета.



КТО ЖИВЁТ В ЛЕСУ?



ПОДХОДИТ!

Положи каждую фигуру в её контур.



КТО ЖИВЁТ В МОРЕ?



НАЙДИ РАЗНИЦУ!

Сделай игрушки
одинаковыми.



СЛОЖИ САМ!

Собери в один то, что на
нем нарисовано.



ЦВЕТА

Положи предмет на кружок того же цвета.



НАРЯДИ ЁЛОЧКУ!



ЧЬИ ЭТО ПОЛОВИНКИ?

Сделай зверушек
целыми.



ПОКАЖИ!

Щелкни по названию
картинки.



КТО ТУТ?



ЧТО НОВОГО?

Щелкни по новой картинке!



КТО ЧТО ЛЮБИТ?



ПОДБЕРИ ПАРУ!



ЧТО ЗАДЕСЬ?

Перетащи предмет
в его контур!



СОБЕРИ ФИГУРКУ!

Собери кусочки рисунка
и расставь их по местам!



ПЕРЕМЕНА

Сделай картинку, которая
тебе понравится, щелкая
по рисункам на ней!



НАЙДИ РАСКЛАСЬ!

Найди два одинаковых
предмета и раскрась их.



ПОМОЩНИК

Помоги маме
наполнить корзину.



На чём поедем?



Основной этап

1. С целью снятия психологического барьера на начальном этапе детям предлагаются мини-игры «Рисовалка», «Кто живет на ферме?», «Кто живет в лесу?», «Кто живет в море?», «Кроха и машины». В них необходимо последовательно нажимать на клавишу «Пробел», отгадывая изображение на экране, а затем автоматически раскрашивая ее. В начале игры программа озвучивает задание.

По окончании высвечивается слово «Молодец!» со звуковым сопровождением.



2. Затем детям предлагаются мини-игры на развитие навыка пользованием компьютерной мышью (перемещение курсора по экрану, нажатие на левую кнопку для подтверждения действия) «Перемена», «Покажи».

Все мини-игры развивают у детей умение слышать и понимать задачу, выполнять действия в соответствии с заданием, развитие внимания, памяти, логики.

3. Продолжается развитие навыка использованием компьютерной мышью (нажимать на левую кнопку, и, удерживая ее, перемещать предмет): «Наряди елочку», «Помощник».



4. Далее детям предлагаются мини-игры на обобщение предметов по признаку, логику и внимание: «Близнецы», «Не такой!», «Найди и раскрась!», «Сложи сам!».

5. Мини-игры на сравнение предметов, нахождение различий «Подбери пару», «Найди разницу».

6. Мини-игры на сенсорное развитие (сравнение предметов по цвету) «Семицветик», «Цвета».

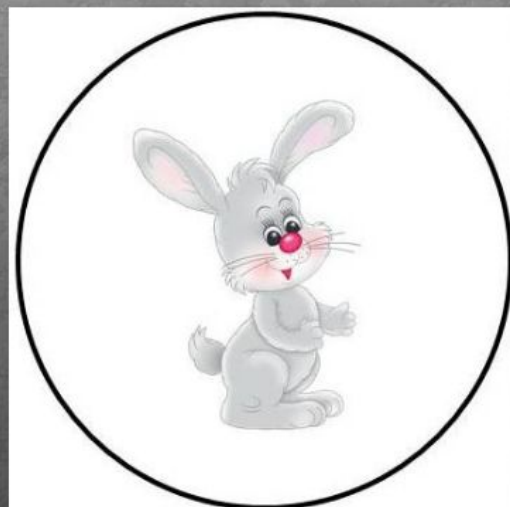
7. Мини-игры «Что нового?» на развитие внимания и памяти.

8. Мини-игра «На чем поедem?» на классификацию воздушного, водного и наземного транспорта.

9. Мини-игры на сравнение геометрических фигур и предметов по размеру, развитие понятийно-образного, логического, абстрактного мышления «Подходит», «Кто тут?», «Что здесь?».

10. Остальные мини-игры на логику «Чьи это половинки?», «Кто что любит?», «Собери фигурку».

11. Для развития логического мышления детей в домашних условиях, родителям предлагаются «Пазлы on-line» в блоге группы - <https://gruppakapelka1.blogspot.com/p/on-line.html>.

[Главная](#)[Мои пазлы](#)[Сохраненные игры](#)[Исследовать ▼](#)[Создать](#)[Мои пазлы](#) > [Картинки детей 4](#) > [Заяц](#)[Играть как ▼](#)[Поделиться ▼](#)[Редактировать ▼](#)

100% | 1:08 ▶

[Kapelka17](#) | 4 1. [Kapelka17](#) 1:08

Нравится

Создан: 12 окт. 2019 г.

12. Использование в работе сервиса

Learningapps.org

LearningApps.org



Настройки аккаунта: Жанна Сырникова

Поиск

Все упражнения

Новое упражнение

Мои классы

Мои приложения

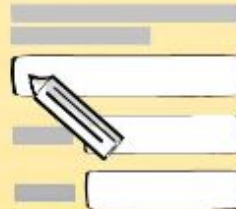
have an idea



pick a template



fill in content



save your App



share it



Найти пару



Классификация



Хронологическая линейка



Простой порядок

Заключительный этап

1. Повторный опрос родителей (анкетирование).
2. Совместный просмотр компьютерной логической игры с использованием проектора и экрана, участие в ней.



Спасибо за
внимание!

