

Содержание

Предисловие	7
Интерактивный комплекс к образовательной области «Социально-коммуникативное развитие» детей с ЗПР	10
<i>Задачи, планирование образовательной и коррекционно-развивающей деятельности с детьми на основе комплекса компьютерных игр и упражнений</i>	10
<i>Общие рекомендации к использованию</i>	13
<i>Младший дошкольный возраст: специфика реализации комплекса</i>	13
Задачи образовательной деятельности	13
Методические рекомендации к проведению игр	13
Подготовительный этап	13
Основной этап	15
Заключительный этап	17
<i>Средний дошкольный возраст</i>	19
Задачи образовательной деятельности	19
Методические рекомендации к проведению игр	20
Подготовительный этап	20
Основной этап	22
Заключительный этап	24
<i>Старший дошкольный возраст</i>	26
Задачи образовательной деятельности	26
Методические рекомендации к проведению игр	29
Подготовительный этап:	29
Основной этап	31
Заключительный этап	33
Интерактивный комплекс к образовательной области «Познавательное развитие» детей с ЗПР	36
<i>Задачи, планирование образовательной и коррекционно-развивающей деятельности с детьми на основе комплекса компьютерных игр и упражнений</i>	36
<i>Общие рекомендации к использованию</i>	39
<i>Младший дошкольный возраст</i>	39

Задачи образовательной деятельности	39
Методические рекомендации к проведению игр	41
Подготовительный этап.....	41
Основной этап	44
Заключительный этап	48
<i>Средний дошкольный возраст</i>	51
Задачи образовательной деятельности	51
Методические рекомендации к проведению игр	53
Подготовительный этап.....	53
Основной этап	57
Заключительный этап	62
<i>Старший дошкольный возраст</i>	67
Задачи образовательной деятельности	67
Методические рекомендации к проведению игр	71
Подготовительный этап.....	71
Основной этап	76
Заключительный этап	82
 Интерактивный комплекс к образовательной области «Речевое развитие» детей с ЗПР	 88
<i>Задачи, планирование образовательной и коррекционно-развивающей деятельности с детьми на основе комплекса компьютерных игр и упражнений</i>	88
<i>Общие рекомендации к использованию</i>	91
<i>Младший дошкольный возраст</i>	92
Задачи образовательной деятельности	92
Методические рекомендации к проведению игр	95
Подготовительный этап.....	95
Основной этап	98
Заключительный этап	102
<i>Средний дошкольный возраст</i>	105
Задачи образовательной деятельности	105
Методические рекомендации к проведению игр	107
Подготовительный этап.....	107
Основной этап	111
Заключительный этап	117
<i>Старший дошкольный возраст</i>	121
Задачи образовательной деятельности	121
Методические рекомендации к проведению игр	125

Подготовительный этап	125
Основной этап	130
Заключительный этап	135
Интерактивный комплекс к образовательной области «Художественно-эстетическое развитие» детей с ЗПР	140
<i>Задачи, планирование образовательной</i> <i>и коррекционно-развивающей деятельности с детьми</i> <i>на основе комплекса компьютерных игр и упражнений</i>	<i>140</i>
<i>Общие рекомендации к использованию</i>	<i>143</i>
<i>Младший дошкольный возраст</i>	<i>143</i>
Задачи образовательной деятельности	143
Методические рекомендации к проведению игр	143
Подготовительный этап	143
Основной этап	148
Заключительный этап	150
<i>Средний дошкольный возраст</i>	<i>152</i>
Задачи образовательной деятельности	152
Методические рекомендации к проведению игр	152
Подготовительный этап	152
Основной этап	155
Заключительный этап	157
<i>Старший дошкольный возраст</i>	<i>159</i>
Задачи образовательной деятельности	159
Методические рекомендации к проведению игр	160
Подготовительный этап	160
Основной этап	163
Заключительный этап	167
Интерактивный комплекс к образовательной области «Физическое развитие» детей с ЗПР	171
<i>Задачи, планирование образовательной</i> <i>и коррекционно-развивающей деятельности с детьми</i> <i>на основе комплекса компьютерных игр и упражнений</i>	<i>171</i>
<i>Общие рекомендации к использованию</i>	<i>173</i>
<i>Младший дошкольный возраст</i>	<i>173</i>
Задачи образовательной деятельности	173
Методические рекомендации к проведению игр	175

Подготовительный этап.....	175
Основной этап	179
Завершающий этап.....	181
<i>Средний дошкольный возраст</i>	183
Задачи образовательной деятельности.....	183
Методические рекомендации к проведению игр	185
Подготовительный этап.....	185
Основной этап	189
Завершающий этап.....	191
<i>Старший дошкольный возраст</i>	194
Методические рекомендации к проведению игр	197
Подготовительный этап.....	197
Основной этап	200
Завершающий этап.....	206
Литература	210

Предисловие

В пособии представлен методический комплекс к Адаптированной основной образовательной программе для детей дошкольного возраста, имеющих ЗПР, в том числе, при формах, осложнённых тяжёлыми нарушениями речи. Он разработан на основе Примерной АООП для детей с ЗПР раннего и дошкольного возраста, включает 5 интерактивных комплексов, соответствующих образовательным областям программы.

Каждый комплекс к образовательной области имеет следующую структуру:

1. Задачи, планирование образовательной и коррекционно-развивающей деятельности с детьми на основе комплекса компьютерных игр и упражнений. Они входят в состав как содержания АООП ДОО для детей с ЗПР (в целевой и содержательный разделы программы), так и рабочей программы учителя-дефектолога (с позиции планирования).

Планирование образовательной деятельности включает содержательный и деятельный модули:

– содержательный модуль представляет собой перечень образовательных задач, которые решаются в условиях педагогического взаимодействия с воспитанниками на первом (младший дошкольный возраст), втором (средний дошкольный возраст) и третьем (старший дошкольный возраст) этапах освоения АООП для детей ЗПР дошкольного возраста;

– деятельный модуль включает комплекс компьютерных игры и упражнений (интерактивные игры портала <https://mersibo.ru>) с описанием программы игр-занятий и методикой организации совместной образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста, имеющими задержку психического развития (ЗПР).

Данные модули представляют собой часть электронного конструктора АООП дошкольных групп, которые посещают дети с ЗПР. Они позволяют описать методику организации образовательной деятельности с дошкольниками, ориентируясь на 3 этапа работы в каждой возрастной группе:

- 1 этап организации образовательной деятельности: подготовительный – моделирование социальной ситуации развития ребенка и условий для адаптации;

- 2 этап организации образовательной деятельности: основной – моделирование ситуаций психолого-педагогической поддержки

ребенка с ЗПР в разных видах детской деятельности, в том числе, совместной образовательной деятельности со сверстниками;

- 3 этап организации образовательной деятельности: обобщающий, итоговый – создание условий для проявления и формирования социальной позиции ребенка в дошкольной группе.

2. Описание комплекса. Здесь дается обобщенное описание программно-методического комплекса:

- В частности, оно заключается в том, что программно-дидактический комплекс работает автономно на компьютере пользователя, не требуя подключения к сети интернет.

- Для каждой образовательной области он включает нормированное количество компьютерных игр и упражнений, увеличивающихся от младшего к старшему дошкольному возрасту.

- Эти игры и упражнения комплекса отлично зарекомендовали себя в работе с интерактивными досками. Это позволяет использовать интерактивные игры как в кабинете специалиста коррекционного профиля, так и на большом экране в помещении дошкольной группы.

- Комплекс дополняется набором печатных материалов от компании Мерсибо, что значительно облегчает труд дефектологов и логопедов, позволяя современными средствами добиваться результатов в работе гораздо быстрее и эффективнее.

- Кроме того, предлагаемый в комплекте с играми «Конструктор картинок 2» позволяет любому специалисту создавать, сохранять и распечатывать свои собственные картинки, пособия и сюжеты, подстраивая материал под нужды определенной группы детей с учетом особенностей их возраста и состояния здоровья. Таким образом реализуется творческий подход к решению комплекса коррекционных задач, направленных на развитие ребенка.

- При этом к их закреплению дома подключаются родители воспитанников: это позволяет сделать Мерситека.

3. Общие рекомендации к использованию заключаются в следующем:

- ✚ Перед началом игры взрослому нужно познакомиться с инструкцией.

- ✚ Выйти в полноэкранный режим, если требуется, и прослушать вместе с ребёнком вступление к игре.

- ✚ Убрать текст инструкции, нажав курсором на слово «заккрыть».

✚ При необходимости прослушать инструкцию еще раз, нажав на стрелку в правой части экрана – перейти в настройки – нажать на иконку «↩».

✚ Внимание! Каждый раз, изменяя время или другие функции на панели настроек, нужно нажимать кнопку «Запустить заново».

4. Для каждой возрастной группы даются методические рекомендации, связанные с реализацией той или иной образовательной области. Они включают перечень задач образовательной и коррекционно-развивающей деятельности, методические рекомендации к проведению игр на подготовительном, основном, заключительном этапе работы в дошкольной группе в течение года. При этом для каждой игры и игрового упражнения даются методические указания относительно подготовки к игре, ее организации и завершения, использования в системе непрерывной и совместной образовательной деятельности, в режимных моментах группы детского сада.

Интерактивный комплекс к образовательной области «Социально-коммуникативное развитие» детей с ЗПР¹

Задачи, планирование образовательной и коррекционно-развивающей деятельности с детьми на основе комплекса компьютерных игр и упражнений

Специфическими задачами образовательной и коррекционно-развивающей деятельности с детьми выступают следующие:

- обеспечивать адаптивную среду образования, способствующую освоению образовательной программы детьми с ЗПР;
- формировать и поддерживать положительную самооценку, уверенность ребенка в собственных возможностях и способностях;
- формировать мотивационно-потребностный, когнитивно-интеллектуальный, деятельностный компоненты культуры социальных отношений;
- способствовать становлению произвольности (самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции) собственных действий и поведения ребенка.

Задачи социально-коммуникативного развития реализуются по следующим направлениям:

- Социализация, развитие общения, нравственное и патриотическое воспитание.
- Ребенок в семье и сообществе.
- Самообслуживание, самостоятельность, трудовое воспитание.
- Формирование основ безопасного поведения.

Спецификой их реализации на основе представленного интерактивного комплекса является поддержка образовательной среды информационно-компьютерными технологиями. В качестве примера для создания такой интерактивной среды выступают компьютерные игры и упражнения «Мерситеки» портала Мерсибо.

С их использованием (в рамках средового подхода к планированию образовательной деятельности) проект плана по освоению образовательной области «Социально-коммуникативное развитие» Примерной адаптированной основной образовательной программы дошкольного образования для детей с ЗПР представлен ниже.

¹ Автор: Н. В. Микляева.

Планирование образовательной деятельности по освоению ОО «Социально-коммуникативное развитие»

Образовательные задачи	Возрастная группа			Мониторинг детского развития		
	Младший дошкольный возраст (3–4 года)	Средний дошкольный возраст (4–5 лет)	Старший дошкольный возраст (6–7 лет)	-	+	-
1 этап организации образовательной деятельности						
Ребенок адаптируется в условиях группы.	Мама, я тут	А ты так можешь? Волшебник	Азбука для мальчиков Болтушки-хохотушки Все гости к нам			
Выражает интерес и проявляет внимание к различным эмоциональным состояниям человека.	Рассмеши усача	Отважный Фридрих Слоновья западня	Отважный Фридрих Дедушка в аэропорту			
Эмоциональные контакты с взрослыми и сверстниками становятся более устойчивыми.	Кто что делает?	Пять китайских братьев Близкие родственники	Капризная Марта Именины у Кристины			
Сам вступает в общение, использует вербальные средства.	Кто что делает?	Бабушкины запасы	Бюро находок			
2 этап организации образовательной деятельности						
Стремится к общению со сверстниками в быту и в игре под руководством взрослого.	Железный дровосек	«Кто прав?»	«Кто прав?» Хитрые вопросы			
В игре соблюдает элементарные правила, выполняет ролевые действия, носящие условный характер	Вертолет Вернисаж	Такси вызвали? Угадай профессию	Болотная свадьба Угадай профессию			

Образовательные задачи	Возрастная группа			Мониторинг детского развития		
	Младший дошкольный возраст (3–4 года)	Средний дошкольный возраст (4–5 лет)	Старший дошкольный возраст (6–7 лет)	-	+ –	-
	Замечает несоответствие поведения других детей требованиям взрослого.	Беличий переполох	Рюкзак туриста	Рюкзак туриста Королевский указ		
3 этап организации образовательной деятельности						
Осваивает культурно-гигиенические навыки и навыки самообслуживания, соответствующие возрастным возможностям, ориентируясь на образец и словесные просьбы	Хочу ням-ням!	Сладкоежка 5 хороших дел	5 хороших дел Кушать по-дано			
Взаимодействует со взрослыми в быту и в различных видах деятельности.	Бежит-лежит	5 хороших дел Жадные пылесосы	Веселый город Наши превращения			
Использует предметы домашнего обихода, личной гигиены, действует с ними с незначительной помощью взрослого.	В гостях у жучков	Рабочий инструмент	Рабочий инструмент Моя халва			

Условные обозначения:

+ опыт действий есть, навык сформирован

+ – опыт действий есть, навык сформирован в недостаточной степени

– опыт действий не накоплен, навык не сформирован

Таким образом, в младшем дошкольном возрасте интерактивный комплекс состоит из 11 компьютерных игр и упражнений, в среднем – 16, в старшем дошкольном – из 20.

Покажем, как его можно реализовать в работе учителя-дефектолога, воспитателей и специалистов детского сада в разных возрастных группах.

Общие рекомендации к использованию

Младший дошкольный возраст: специфика реализации комплекса

Опишем специфику данной работы при организации работы во второй младшей группе.

Задачи образовательной деятельности

1. Развитие общения и игровой деятельности: поддерживать стремление ребенка к вербальному и игровому общению со взрослым и сверстником, активному сотрудничеству в быту, в предметно-практической деятельности; учить использовать предметы-заместители и включать их в совместные предметно-игровые и ролевые действия.

2. Приобщение к элементарным общепринятым нормам и правилам взаимоотношения со сверстниками и взрослыми (в т. ч. моральным): учить замечать и реагировать на эмоциональные состояния взрослых и детей (радость, печаль, гнев), интонации взрослого, напоминания в связи с организацией деятельности (выполнить поручение, убрать в шкаф свою одежду и т. д.), поддерживать в быту, режимных моментах, в игровых ситуациях стремление к самостоятельности («Я сам»).

3. Формирование гендерной, семейной, гражданской принадлежности: формирование представления о своем имени, возрасте, поле, частях тела и органах чувств, о необходимости соблюдать их гигиену; способствовать осознанию половой принадлежности и статуса в семье, знакомить с именами родителей и близких родственников, поддерживая желание ориентироваться в родственных связях членов семьи.

С ними тесно связаны задачи формирования элементарных форм труда и обеспечения безопасности жизнедеятельности.

Реализуются они посредством специального интерактивного комплекса игр и упражнений, представленных на портале «Мерсибо».

Методические рекомендации к проведению игр

Подготовительный этап

К данному этапу относятся несколько игр комплекса:

- «Рассмеши усача»,

- «Мама, я тут»,
- «Кто что делает?».

Подготовка к игре

Перед тем, как организовать общение с ребенком на основе компьютерной игры, с ним обыгрываются ситуации эмоционально-практического общения, которые будут лежать в основе игрового сюжета:

- в игре «*Рассмеши усача*» – складывание разрезных картинок, на которых нарисованы лица людей (в спокойном, улыбающемся и испуганном состоянии);
- в игре «*Мама, я тут*» – игра-занятие на основе дидактической игры «Собери пары» (мамы и детеныши);
- в игре «*Кто что делает?*» – игра-занятие на основе дидактической игры «Назови действие» с использованием глагольного лото.

Организация игры

В главном меню выбирается игра. Перед запуском игры, доступно ее описание. Так же, в главном меню расположены кнопки запуска инструкции, включения и выключения звука, кнопка выхода из игры.

Каждая игра отвечает за свою задачу социально-коммуникативного развития:

– в игре «*Рассмеши усача*» от ребенка требуется установить обратную связь, проявить внимание и наблюдательность, связанные с переходом персонажа от одного эмоционального состояния к другому (при этом требуется выполнить задание на дифференциацию ротового и носового выдоха, на отработку воздушной струи);

– в игре «*Мама, я тут*» ребенок подбирает парные картинки с изображением детей и родителей (на примере домашних и диких животных), с ним проводится беседа о том, как взрослые заботятся о малышах;

– в игре «*Кто что делает*» отрабатывается словарь действий ребенка, связанных с организацией жизненных ситуаций вокруг одного из персонажей игры (его можно выбрать, кликнув мышкой на «домик»), от воспитанника просят так же показать изображаемое действий и спрашивают, когда в группе он делает так же, кто ему помогает.

Управление в игре осуществляется при помощи нажатий взрослым на кнопки мыши и перемещения элементов игры по экрану. Ребенок при этом сначала комментирует действия взрослого и

персонажей игры, затем осуществляет совместно-последовательные действия с родителем или педагогом (по образцу).

Завершение игры:

Игры завершаются вместе с окончанием игровой ситуации и словесным, поощряющим активность ребенка, комментарием ведущего:

– в игровом упражнении *«Кто что делает»* – остановкой игры взрослым нажатием на кнопку прекращения игры (крестик) и кнопку «Да» в ответ на предложение закончить игру;

– в играх *«Рассмеши усача»*, *«Мама, я тут»* – кульминацией игровой ситуации и проигрыванием анимированного отрывка, связанного с ее завершением.

Основной этап

К данному этапу относится несколько игр комплекса:

- Железный дровосек
- Беличий переполох
- Вертолет
- Вернисаж

Дадим методические рекомендации относительно их использования.

Подготовка к игре

Перед тем, как организовать общение с ребенком на основе компьютерной игры, с ним обыгрываются ситуации эмоционально-практического общения, которые будут лежать в основе игрового сюжета (в первый раз игры проигрываются перед детьми, как анимированные мультфильмы):

– в игре *«Железный дровосек»* – сначала с детьми проводится беседа о частях тела и особенностях их гигиены, сравниваются части тела человека и робота, их предназначение;

– в играх *«Вертолет»*, *«Вернисаж»* – поддерживая стремление ребенка к активному общению со взрослым, его вовлекают в игру и предметно-практическую деятельность, связанную с помощью компьютерному персонажу, учат подражанию (навыку удлиненного выдоха, попаданию мышкой в нужное место экрана и т. д.).

– в игре *«Беличий переполох»* – детям предлагается проиграть ролевые действия в рамках предложенной взрослым роли бельчат: прыгать, как белочка, спрятаться в дупло, вскарабкаться по лестнице и т. д.

Организация игры

В главном меню выбирается игра. Перед запуском игры, доступно ее описание. Так же, в главном меню расположены кнопки запуска инструкции, включения и выключения звука, кнопка выхода из игры.

Каждая игра отвечает за свою задачу социально-коммуникативного развития:

– в игре *«Вертолет»* детей ориентируют на способность удерживать в сознании цель, поставленную взрослым, следовать ей, вычленять результат – поднятие вертолета или его опускание на площадку; сорадованию по поводу результата трудовых усилий, проявлению самостоятельности, настойчивости, однако качество полученного результата оценивается с помощью взрослого;

– в игре *«Железный дровосек»* обращается внимание воспитанников на эмоциональное состояние компьютерного героя: нужно определить, какое у него настроение: радость, печаль, гнев, – и в ходе проигрывания компьютерной игры определить, что влияет на их изменение (помощь ребенка), делается вывод о роли взаимопомощи в поддержке хорошего настроения и успешности деятельности детей и взрослых – воспитанников просят привести примеры из своего опыта;

– в игре *«Беличий переполох»* акцент делается на поведение бельчат, обсуждение того, как они себя ведут и прогнозу того, поссорятся они или нет; от воспитанников требуется высказать свое мнение относительно того, какие белочки: большие или маленькие, – почему ребята так думают: ведут они себя в компьютерной игре как взрослые или как дети (хвастаются, как маленькие); просят придумать варианты, как не поссорить или как помирить бельчат (для этого детям дается задание разделить игрушки, грибочки, шишки между 2 игрушками-белочками);

– в игре *«Вернисаж»* воспитывается ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам: с детьми обсуждается, чем еще можно помочь художнику (подержать картины, принести гвозди, чтобы вешать рамы и т. д.) – по ходу игры, взрослый, выполняя задания вместе с малышом, облегчает их для ребенка: удлинняет и утрированно произносит нужный звук, интонационно выделяет его в слове.

Управление в игре осуществляется при помощи нажатий взрослым на кнопки мыши и перемещения элементов игры по экрану. Ребенок при этом сначала комментирует действия взрослого и

персонажей игры, затем осуществляет совместно-последовательные действия с родителем или педагогом (по образцу).

Завершение игры:

Игры завершаются вместе с окончанием игровой ситуации и словесным, поощряющим активность ребенка, комментарием ведущего:

– в игровых упражнениях *«Вертолет»*, *«Беличий переполох»* – остановкой игры взрослым нажатием на кнопку прекращения игры (крестик) и кнопку «Да» в ответ на предложение закончить игру;

– в играх *«Железный дровосек»*, *«Вернисаж»* – кульминацией игровой ситуации и проигрыванием анимированного отрывка, связанного с ее завершением.

В качестве дополнительных заданий к игровым упражнениям и играм: рекомендуется провести беседу об опасных и неопасных ситуациях, главным образом бытовых (горячая вода, огонь, острые предметы, высота), некоторых природных явлениях – гроза. С одной стороны, ребенка учат различать некоторые опасные и неопасные ситуации для своего здоровья, называть их. С другой стороны – при напоминании взрослого проявлять осторожность и предусмотрительность в незнакомой (потенциально опасной) ситуации.

Заключительный этап

К данному этапу относятся следующие игры и упражнения:

- «В гостях у жучков»,
- «Бежит – лежит»,
- «Хочу ням-ням».

Подготовка к игре

Перед тем, как организовать общение с ребенком на основе компьютерной игры, с ним обыгрываются ситуации эмоционально-практического общения, которые будут лежать в основе игрового сюжета:

– в игре *«В гостях у жучков»* – рассматривание фигурок, обозначающих членов семьи, и ассоциирование их с персонажами компьютерной игры; передвижение фигурок по макету комнаты по инструкции взрослого (игра с макетом);

– в игре *«Бежит – лежит»* – игра-занятие на основе дидактической игры «Кто что делает? Делает сам или ему помогают?» с использованием глагольного лото;

– в игре *«Хочу ням-ням»* – игра-занятие на основе дидактической игры с серией карточек на тему: «Полороловая идентификация», в которой требуется разложить карточки с малышами-мальчиками, мужчинами и дедушками и девочками, женщинами и бабушками на 2 группы и определить их последовательность.

Организация игры

В главном меню выбирается игра. Перед запуском игры, доступно ее описание. Так же, в главном меню расположены кнопки запуска инструкции, включения и выключения звука, кнопка выхода из игры.

Каждая игра отвечает за свою задачу социально-коммуникативного развития:

– в игре *«В гостях у жучков»*

А) ребенку нужно сориентироваться в комнатах, где находятся жучки-члены семьи, и выяснить, кто чем занимается, нажимая и удерживая курсор на выбранном персонаже (при этом нужно определить вид занятий, ориентируясь на звуки и шумы, которые связаны с действиями героев).

Б) детям предлагается создание историй одного дня для героев-игрушек: на начальном этапе взрослый показывает, как можно действовать с игрушками, выстраивая родственные и социальные связи, проигрывая бытовые и проблемные ситуации, происходящие в детском коллективе, а затем предлагает детям придумать элементы сюжета. Детям так же предлагается «создать» альбом из рисунков-иллюстраций для героев, каждый раз рисуя произошедшие за день ситуации.

– в игре *«Бежит – лежит»* у детей выясняют, что происходит на картинках, закончилось или продолжается, начинается ли действие; спрашивают, что было до или будет после него и просят показать это через собственное движение, вовлекая в предметно-образительные действия; учат при этом использовать предметы-заместители и включать их в совместные предметно-игровые и ролевые действия;

– в игре *«Хочу ням-ням»* ставятся задачи осознания половой принадлежности и статуса в семье, знакомства с именами родителей и близких родственников, поддержки желая ориентироваться в родственных связях членов семьи – для этого во время проведения игры у ребенка выясняют, как могут звать детей-малышей, как родители их называют ласково, как – строго, когда сердятся; как могут звать маму и папу, бабушку и дедушку, проводятся аналогии с членами

семьи ребенка; выясняется, кто самый старый, а кто – молодой, чем они отличаются; детей просят рассказать о себе, когда они были маленькими, опираясь на данную картинку.

Управление в игре осуществляется при помощи нажатий взрослым на кнопки мыши и перемещения элементов игры по экрану. Ребенок при этом сначала комментирует действия взрослого и персонажей игры, затем осуществляет совместно-последовательные действия с родителем или педагогом (по образцу).

Завершение игры:

В игровых упражнениях «*В гостях у жучков*», «*Бежит – лезет*», «*Хочу ням-ням*» действие завершается остановкой игры взрослым: нажатием на кнопку прекращения игры (крестик) и кнопку «Да» в ответ на предложение закончить игру.

Средний дошкольный возраст

Опишем теперь специфику данной работы при организации работы в средней группе:

Задачи образовательной деятельности

1. Развитие общения и игровой деятельности: поддерживать коммуникативную активность в общении со взрослыми и сверстниками, стремление к совместной сюжетно-ролевой игре; формировать интерес к выбору ролей, их принятию, и способность к созданию несложных игровых замыслов; развивать стремление самостоятельно игрушки и атрибуты для игры, умение использовать предметы-заместители, выполняя с ними игровые действия; формировать ориентировку на игровые правила.

2. Приобщение к элементарным общепринятым нормам и правилам взаимоотношения со сверстниками и взрослыми (в т. ч. моральным): поддерживать стремление устанавливать и поддерживать положительные эмоциональные отношения со сверстниками в процессе деятельности (старшими и младшими), а также с взрослыми в соответствии с ситуацией; формировать понимание общих правил общения и поведения, воспитывать потребность их соблюдать, хотя не всегда будет получаться регулировать свое поведение, учить адекватно реагировать на замечания взрослого.

3. Формирование гендерной, семейной, гражданской принадлежности: уточнять представления о себе, учить называть имя, пол и возраст, имена членов семьи, свои обязанности в семье и детском саду,

описывая их при помощи взрослого; поддерживать стремление одеваться самостоятельно и без напоминаний убирать за собой игрушки; развивать способность рассказывать кратко о себе и своих близких, отвечая на вопросы; формировать представления о своей стране, городе, в котором живет, учить называть улицу, на которой живет с родителями.

С перечисленными задачами тесно связаны задачи формирования элементарных форм труда и обеспечения безопасности жизнедеятельности.

Реализуются они посредством специального интерактивного комплекса игр и упражнений, представленных на портале «Мерсибо».

Методические рекомендации к проведению игр

Подготовительный этап

К данному этапу относятся несколько игр комплекса:

- «А ты так можешь»,
- «Волшебник»,
- «Отважный Фридрих»,
- «Слоновья западня»,
- «Пять китайских братьев»,
- «Близкие родственники»,
- «Бабушкины запасы».

Подготовка к игре:

Перед тем, как организовать общение с ребенком на основе компьютерной игры, с ним обыгрываются и проговариваются ситуации, которые будут использоваться в качестве основы для ее сюжета:

– перед игрой «*А ты так можешь*» с ребенком проводится беседа, отражающая его представления о режимных моментах в дошкольной группе, затем его вовлекают в игру-пантомиму, в которой нужно отгадать по изображаемому движению загаданный режимный момент;

– перед игрой «*Волшебник*» игровая комната группы ассоциируется с комнатой волшебника – педагог предлагает сравнить их и найти, чем они похожи, и чем отличаются;

– перед играми «*Отважный Фридрих*», «*Слоновья западня*» ребенку предлагается описать ситуации, в которых ему приходилось

сложно, что-то не получалось сделать, и ситуации, которые легко разрешались; выясняется, что или кто ему в этом помогал;

– перед играми *«Пять китайских братьев»* и *«Близкие родственники»*, *«Бабушкины запасы»* рекомендуется провести с ребенком или детьми беседу о семье, родственниках, о том, чем они похожи и чем отличаются друг от друга, что значат друг для друга, о взаимопомощи.

Организация игры

В главном меню выбирается игра. Перед запуском игры, доступно ее описание. Так же, в главном меню расположены кнопки запуска инструкции, включения и выключения звука, кнопка выхода из игры.

Каждая игра отвечает за свою задачу социально-коммуникативного развития:

– в игре *«А ты так можешь?»* ребенка вовлекают в совместную сюжетно-отобразительную игру, связанную с повторением движений вслед за персонажами, и организацией гимнастики в условиях дошкольной группы;

– в игре *«Волшебник»* ребенок участвует в совместно-последовательных и совместно-распределенных действиях, договариваясь со взрослым или сверстниками о том, на какой персонаж нужно указать курсором для демонстрации превращений со стороны волшебника;

– в играх *«Словья западня»* и *«Отважный Фридрих»* воспитанник совершенствует опыт совместно-последовательных и распределенных действий: взрослый «читает» ребенку слово по звукам, а тот должен на слух вычленив в нем слово, которое «спряталось» внутри или воспроизвести правильную последовательность рассыпавшихся звуков (если требуется, сравнив его с напечатанным образцом, который одновременно демонстрирует взрослый) – педагог указывает на нужные буквы с помощью щелчка мышки;

– в играх *«Близкие родственники»* и *«Пять китайских братьев»* от ребенка требуется вспомнить места расположения близнецов, используя парные картинки, или активизировать опыт зрительного и слухового восприятия звука и буквы в слове (взрослый при этом распределяет роли между детьми, позволяя ассоциироваться с одним из героев игры);

– в игре *«Бабушкины запасы»* у детей активизируется потребность помогать взрослым и мотивация учиться для того, чтобы это делать успешно: в данном случае – на примере пересчета предметов и решения математических задач.

Управление в игре осуществляется при помощи нажатий взрослым на кнопки мыши и перемещения элементов игры по экрану. Ребенок при этом сначала комментирует действия взрослого и персонажей игры, затем осуществляет совместно-последовательные и распределенные действия с родителем или педагогом (по образцу и по памяти).

Завершение игры:

Игры завершаются вместе с окончанием игровой ситуации и словесным, поощряющим активность ребенка, комментарием ведущего:

– в игровых упражнениях «*А ты так можешь?*», «*Волшебник*» – остановкой игры взрослым нажатием на кнопку прекращения игры (крестик) и кнопку «Да» в ответ на предложение закончить игру;

– в играх «*Отважный Фридрих*», «*Слоновья западня*», «*Пять китайских братьев*», «*Близкие родственники*», «*Бабушкины запасы*» – кульминацией игровой ситуации и проигрыванием анимированного отрывка, связанного с ее завершением.

В играх «*Близкие родственники*», «*Отважный Фридрих*», «*Слоновья западня*», «*Пять китайских братьев*», «*Бабушкины запасы*» есть возможность распечатать дополнительный материал и закрепить формируемые навыки в домашних условиях.

Основной этап

К данному этапу относится несколько игр комплекса:

- «Кто прав?»,
- «Такси вызывали?»,
- «Угадай профессию»,
- «Рюкзак туриста».

Дадим методические рекомендации относительно их использования.

Подготовка к игре

Перед тем, как организовать общение с ребенком на основе компьютерной игры, с ним обыгрываются ситуации ситуативно-делового и внеситуативно-личностного общения, которые будут лежать в основе игрового сюжета:

– в игре «*Кто прав?*» – сначала с детьми проводится беседа о том, когда люди спорят и зачем они это делают, выясняются положительные и отрицательные моменты таких дискуссий, обобщается опыт

поведения воспитанников в группе; дети вместе со взрослыми комментируют правила поведения в споре и конфликтных ситуациях;

– в играх *«Такси вызывали»*, *«Угадай профессию»* – подготавливая воспитанников к данным компьютерным играм и упражнениям, дошкольников вовлекают в сюжетно-ролевые игры, связанные с освоением профессий и их атрибутов, учат самостоятельно подбирать игрушки и атрибуты для игры, использовать предметы-заместители, выполнять с ними игровые действия;

– в игре *«Рюкзак туриста»* – с детьми проводится беседа о месте, в котором живет ребенок (город: улица, страна), и его желании отправиться в путешествие в другие страны или места (деревня, лес, озера и т. д.), дидактическая игра *«Набор туриста»*, обсуждаются возможные опасные ситуации, связанные с действиями людей или природными явлениями.

Организация игры

В главном меню выбирается игра. Перед запуском игры, доступно ее описание. Так же, в главном меню расположены кнопки запуска инструкции, включения и выключения звука, кнопка выхода из игры.

Каждая игра отвечает за свою задачу социально-коммуникативного развития:

– в игре *«Кто прав?»* детей ориентируют на высокую коммуникативную активность в общении со взрослыми и сверстниками, на проявление инициативности в демонстрации сведений, связанных с формированием представлений об окружающем мире; включаясь в игру, дети определяют, кто из персонажей прав, а кто – лжет или преувеличивает, затем им предлагается сыграть в этих героев по парам, а сверстникам предлагается выступить в качестве зрителей;

– в игре *«Такси вызывали?»* у детей поддерживают интерес к труду взрослых как особой деятельности, формируют представления о ряде профессий, направленных на удовлетворение потребностей человека и общества, по ходу игры беседуют об атрибутах и профессиональных действиях, когда просят ребенка объяснить свой выбор героя для посадки в такси;

– в игре *«Угадай профессию»* ребенок по описанию отгадывают представителя той или иной профессии, отражает впечатления от труда других людей, подражает их трудовым действиям – для этого взрослый спрашивает, что делают люди названной профессии и просит показать, как это делается, после этого кликает мышкой на изображение человека;

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

e-Univers.ru