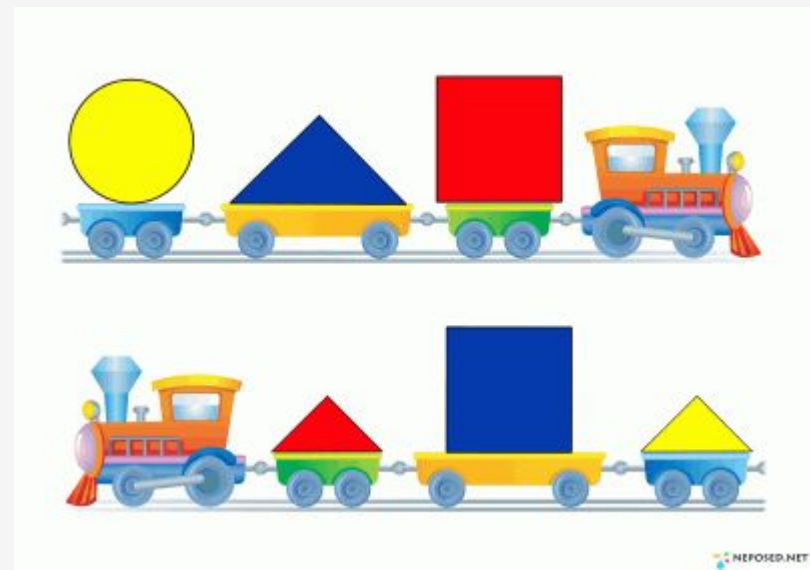
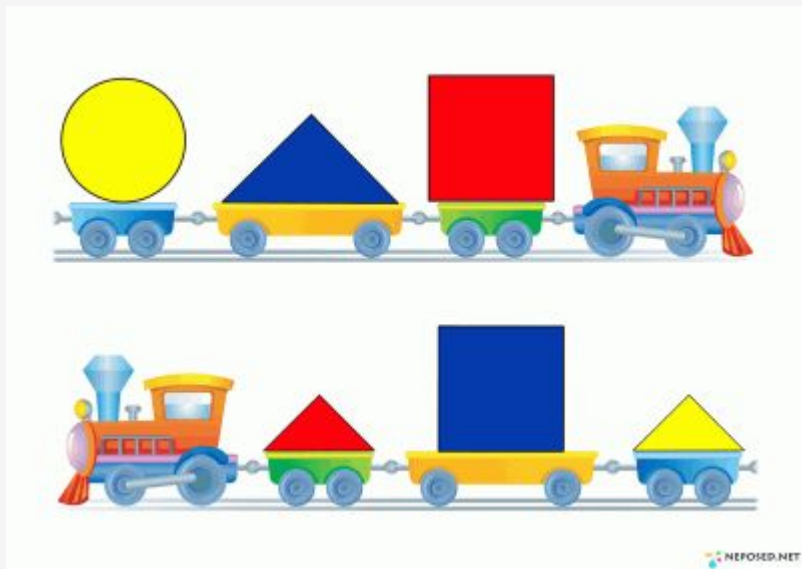


Интерактивные игры с использованием «логических блоков Дьенеша»



Выполнила
Воспитатель: Вяткина С.П.
МАДОУ «Д/С №49»

Интерактивная игра для детей 5-6 лет «Приключения гномика Васи»

Пояснительная записка

Данная интерактивная игра представляет комплекс заданий, которые ребёнок выполняет с помощьюдвигающихся картинок. Данную презентацию можно использовать как дополнительный материал к работе с блоками Дьенеша в совместной работе с педагогом или родителями. Представленный материал можно применять как в индивидуальной работе с детьми, так и с подгруппой детей.



Как работать с презентацией: Открывается игра, ребёнку предлагается выполнить задание с блоками на столе перед компьютером, после того как ребёнок выполнит задание, оно проверяется. С помощью «щелчка» кнопки перехода или с помощью движения мышки (кнопкой или мышкой может действовать как взрослый так и ребёнок), на экране последовательно выходят картинки (геометрические фигуры) с правильным ответом, ребёнок сравнивает своё задание с заданием на компьютере.

Цель интерактивной игры: создание положительной мотивации у детей направленной на активную самостоятельную детскую деятельность для получения результата (правильного ответа). Вызвать у детей огромный интерес извлекая информацию на экране компьютера в игровой форме.



Задачи:

Способствовать формированию логического мышления, сообразительности, внимания, пространственного воображения;

развивать умение выделять свойства в предметах, абстрагировать эти свойства от других, следовать определённым правилам при решении практических задач;

развивать умение декодировать (расшифровывать) информацию о свойствах предметов, с помощью знаков- символов;

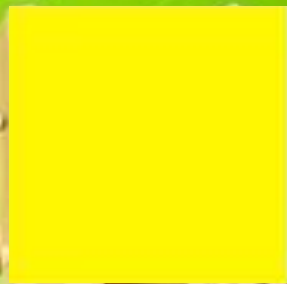
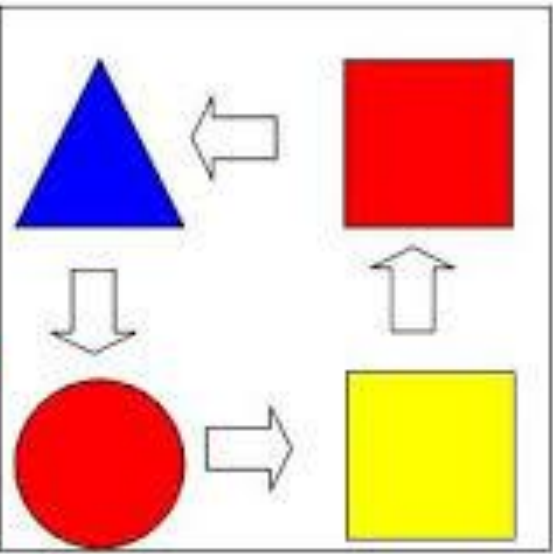
учить «читать» знаки –символы (признаки геометрических фигур- цвет, размер, форма),выбирать необходимый блок из нескольких;

формировать понятия об отрицании некоторого свойства с помощью частицы «не».

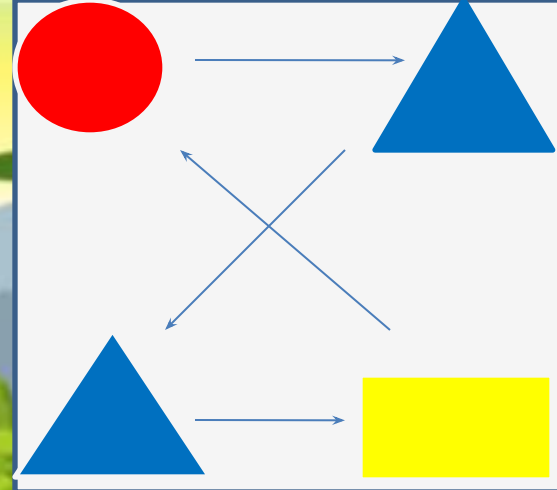
Развивать навыки конструирования.

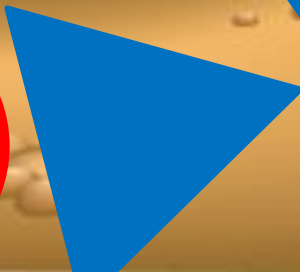
Воспитывать потребность думать, проявлять элементарные навыки самоконтроля.

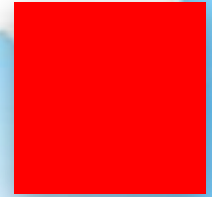
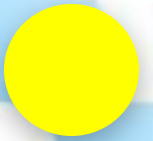
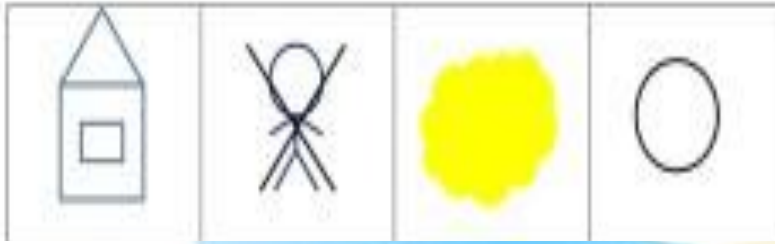


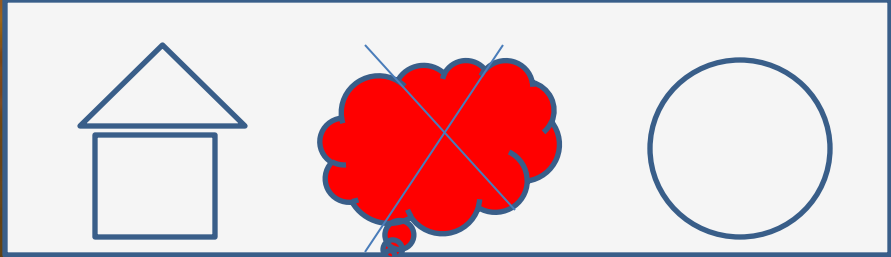
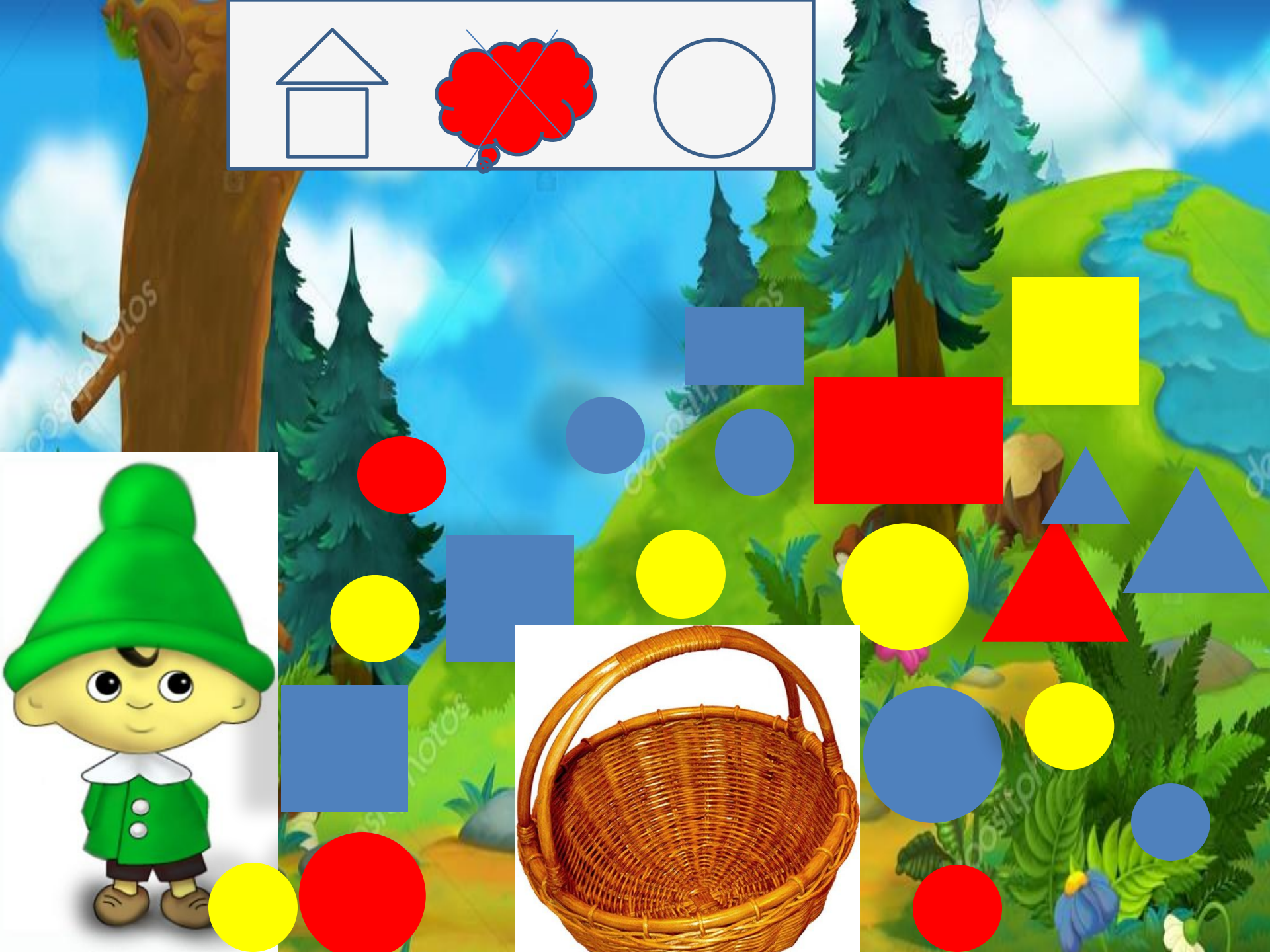


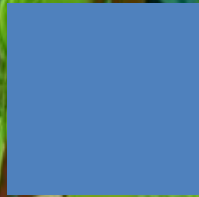
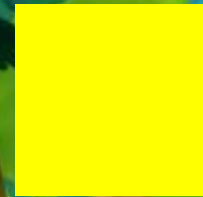
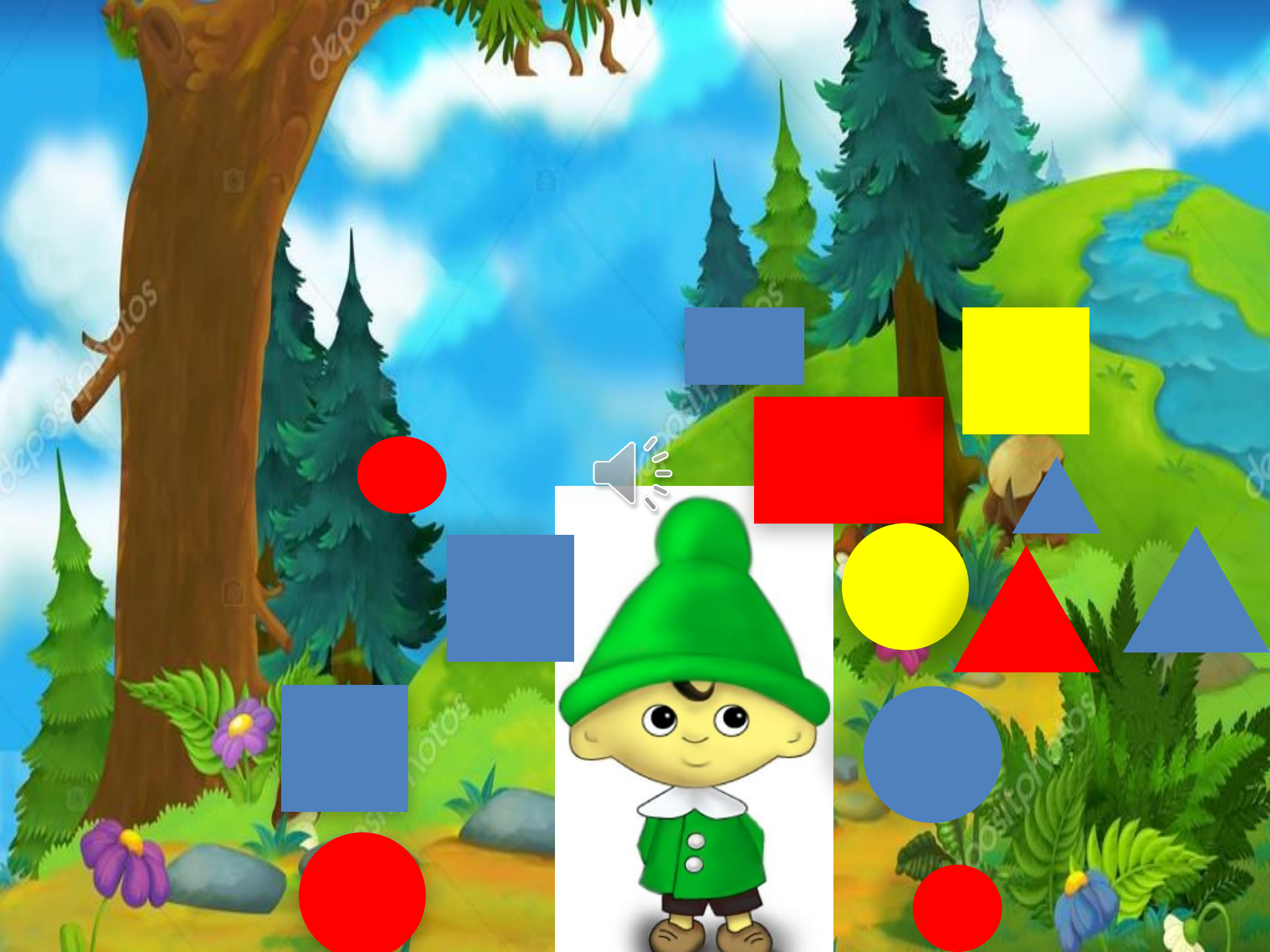


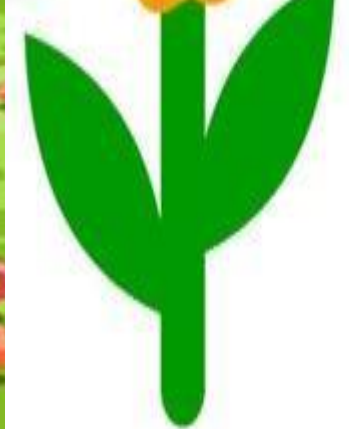
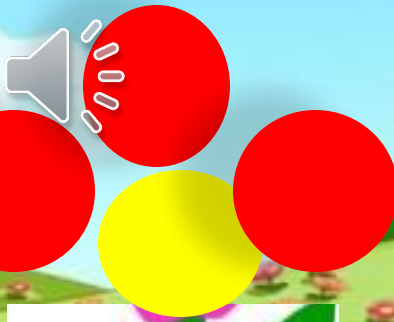
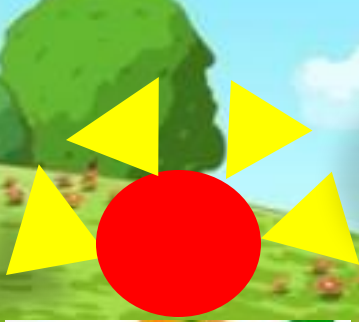
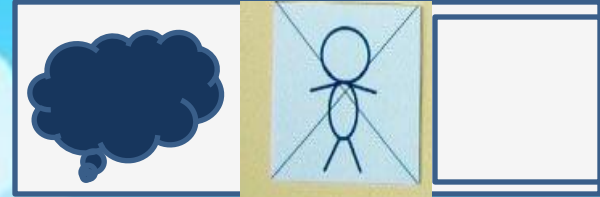
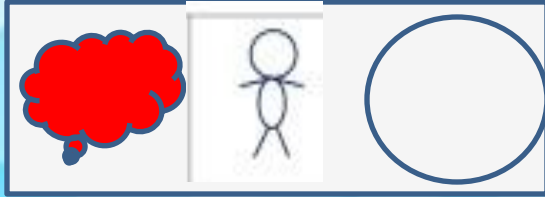
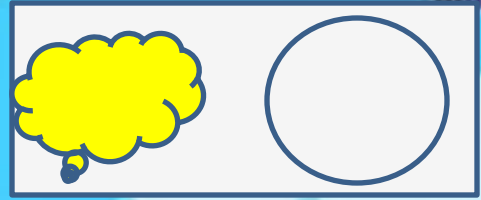
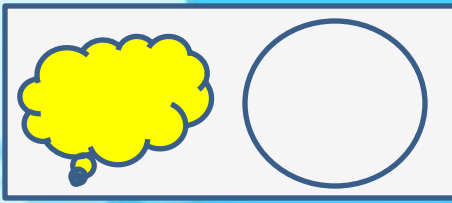
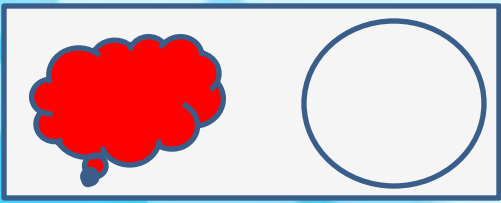


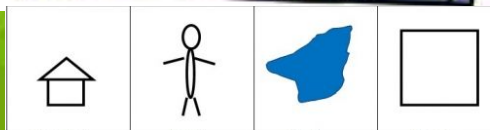
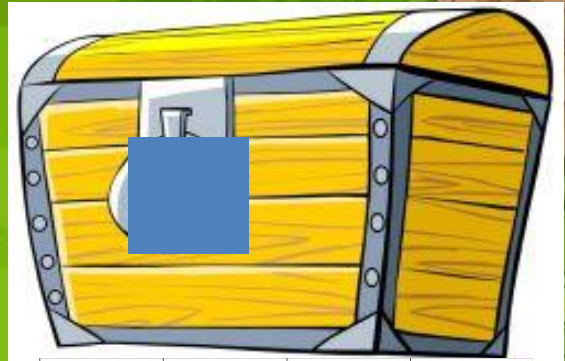
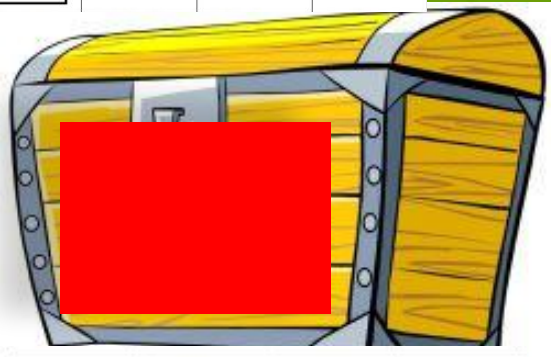
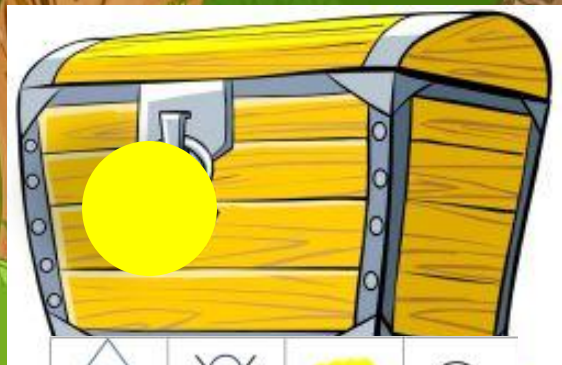
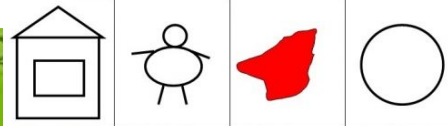
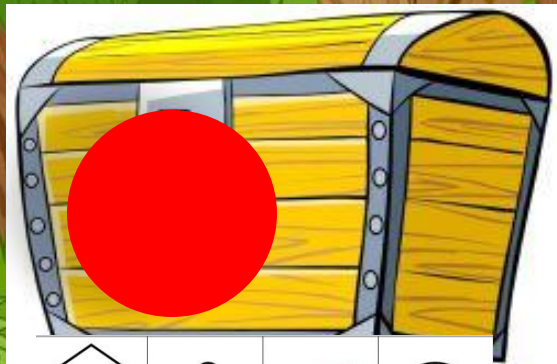




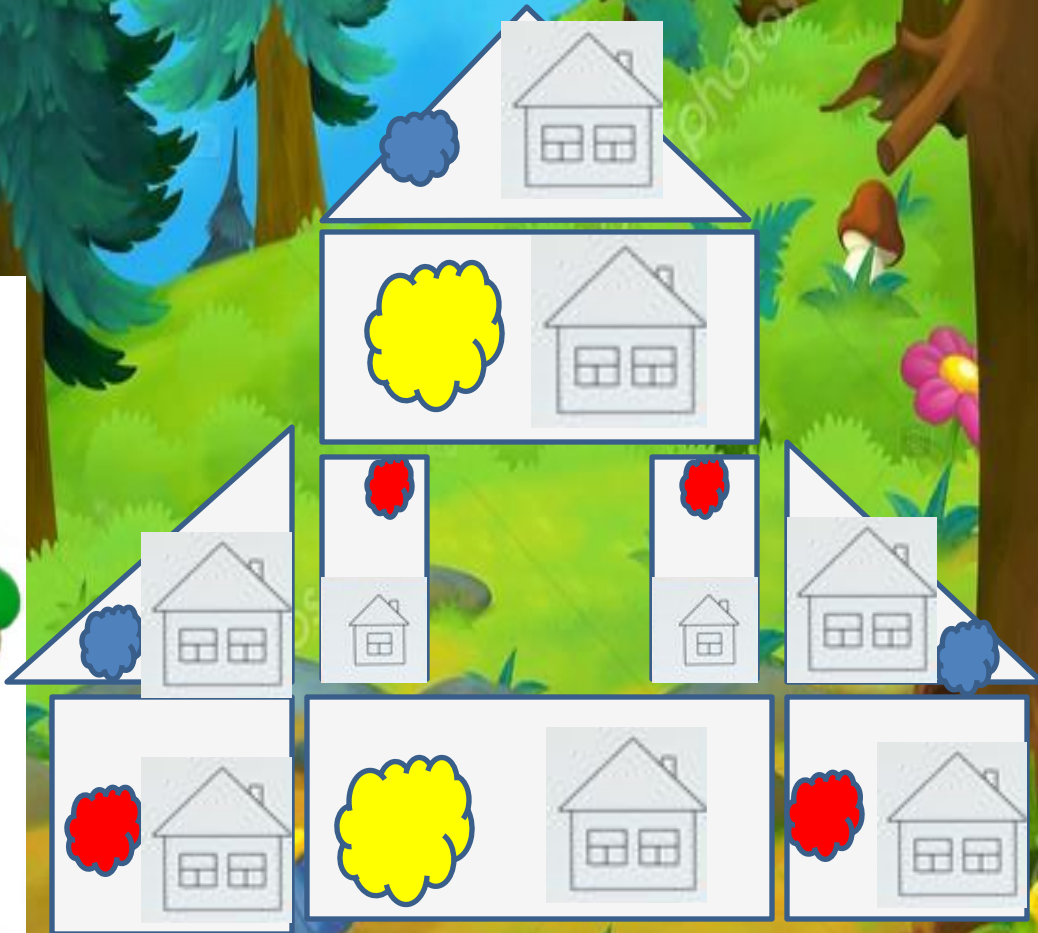
















A collection of colorful geometric shapes and icons arranged in a path-like structure. The shapes include squares, triangles, circles, and rectangles in colors such as red, yellow, blue, and white. Some shapes contain icons of a house, a flower, or a speech bubble. The path starts with a large blue arrow pointing left and ends with a large blue arrow pointing up.



