

**Дидактические
компьютерные
игры как основа построения
технологии
обучения и развития
старшего дошкольника
с речевой патологией.**

**Традиционная
игра**

```
graph TD; A[Традиционная игра] --> B[Дидактическая игра]; B --> C[Компьютерная дидактическая игра];
```

The diagram consists of three blue rounded rectangular boxes arranged vertically, connected by downward-pointing blue arrows. Each box is connected to a white rectangular box on the right by a thin blue line. The top box contains the text 'Традиционная игра', the middle box contains 'Дидактическая игра', and the bottom box contains 'Компьютерная дидактическая игра'.

**Дидактическая
игра**

**Компьютерная
дидактическая игра**

Требования к дидактическим играм:

- 1. Целесообразность дидактической игры.**
- 2. Оптимальное сочетание дидактической игры с другими методами обучения.**
- 3. При разработке дидактической игры необходимо учитывать специфику коллектива.**
- 4. Четко продуманные правила.**
- 5. Решение дидактической цели.**
- 6. Четкая система оценивания детей за участие и результат игры.**
- 7. Динамичность игры.**
- 8. Индивидуальная и коллективная рефлексия (после игры)**
- 9. Мониторинг достижения дидактической цели (педагог)**

Компьютерная дидактическая игра.

КДИ - вид игровой деятельности, ограниченный правилами и направленный на достижение цели, который характеризуется взаимодействием игрока и компьютера.

Функции компьютера:

- 1. ф. педагога, ведущего игру.**
- 2. ф. игрока – партнёра.**
- 3. ф. набора дидактического материала.**



Основа КДИ

Преобладание в игре:

ОУ - использование игр на

этапе ознакомления с компьютером, манипуляторы «Мышь», стилусом.

Развитие зрительно – моторной координации.

ТУ – использование игр на этапе

закрепления, повторения, мониторинга изученного материала.

Развитие зрительной памяти.

СУ – игры развивают логическое

и комбинаторное мышление.



**Обучающий
компонент:**

**Широкие
возможности,
связанные с
воспроизведени
ем знаний,
умений,
навыков, их
применением и
отработкой.**

**Игровой
компонент:**

**Используется в
качестве
средства для
наглядности и
мотивации к
обучению**

Специфика компьютерной игры позволяет реализовать идеи проблемно – развивающего обучения в игровой форме на всех этапах НОД, СД.

