

**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.



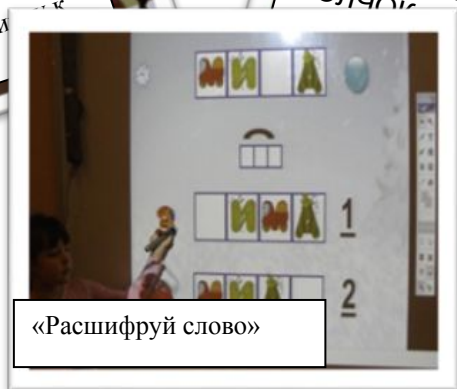
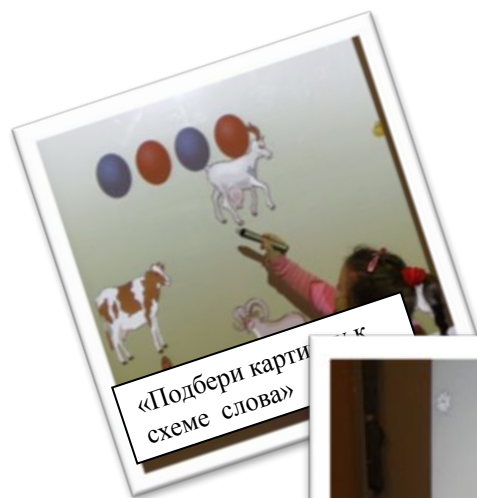
**Обучающий  
компонент:**

**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.



Адрес сайта ГБДОУ в Интернете: [51klspb.caduk.ru](http://51klspb.caduk.ru) страница «Инновационная деятельность»; инновационный продукт размещен на сайте [mimioedu.ru](http://mimioedu.ru)