

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение комбинированного вида
детский сад №30 Красносельского района города Санкт - Петербурга

**Презентация на тему: «Игровые
технологии с детьми раннего возраста с
использованием интерактивного
оборудования SMART»**

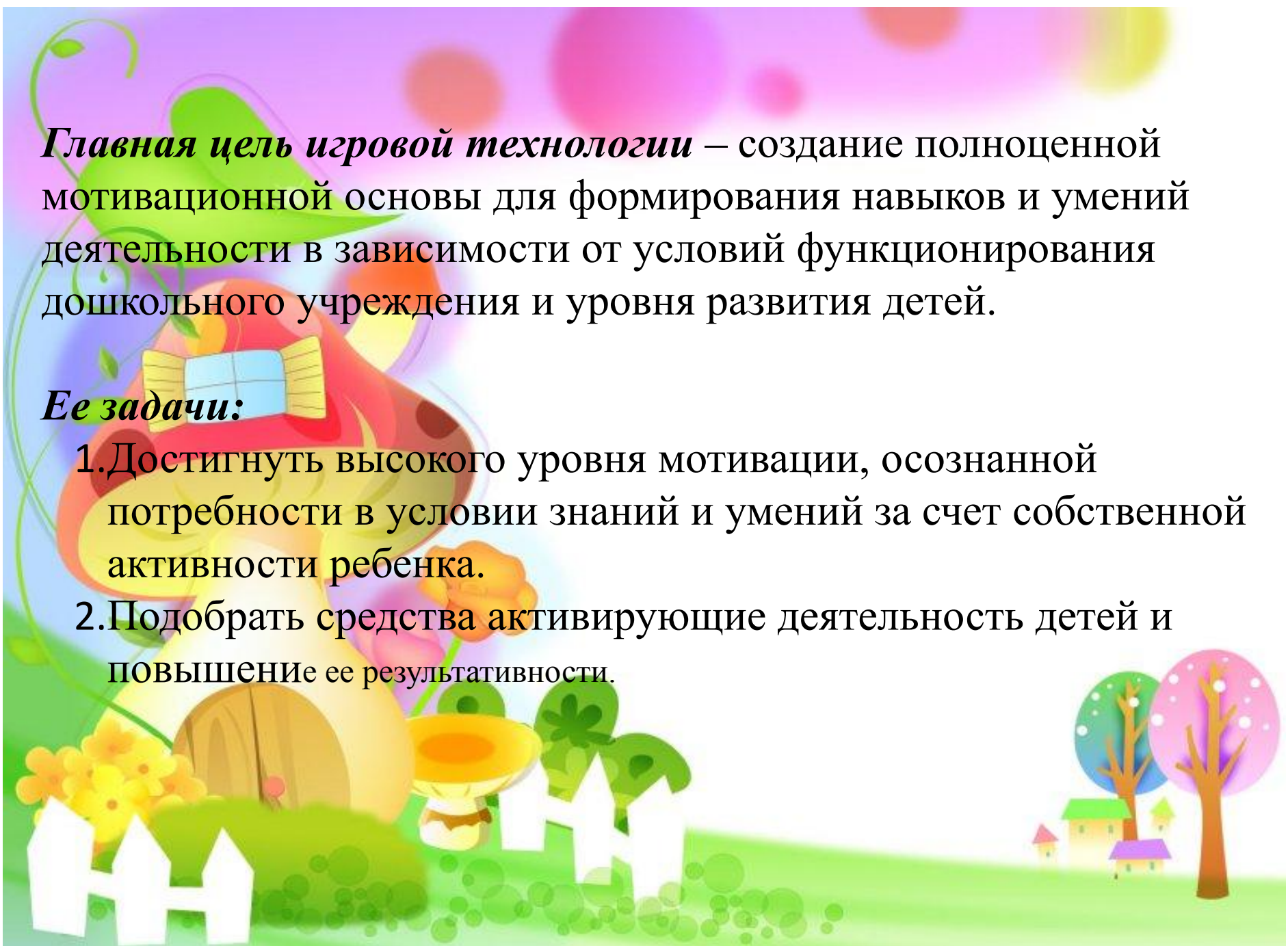
**Разработал
Воспитател
ь:
Новикова
С.В**

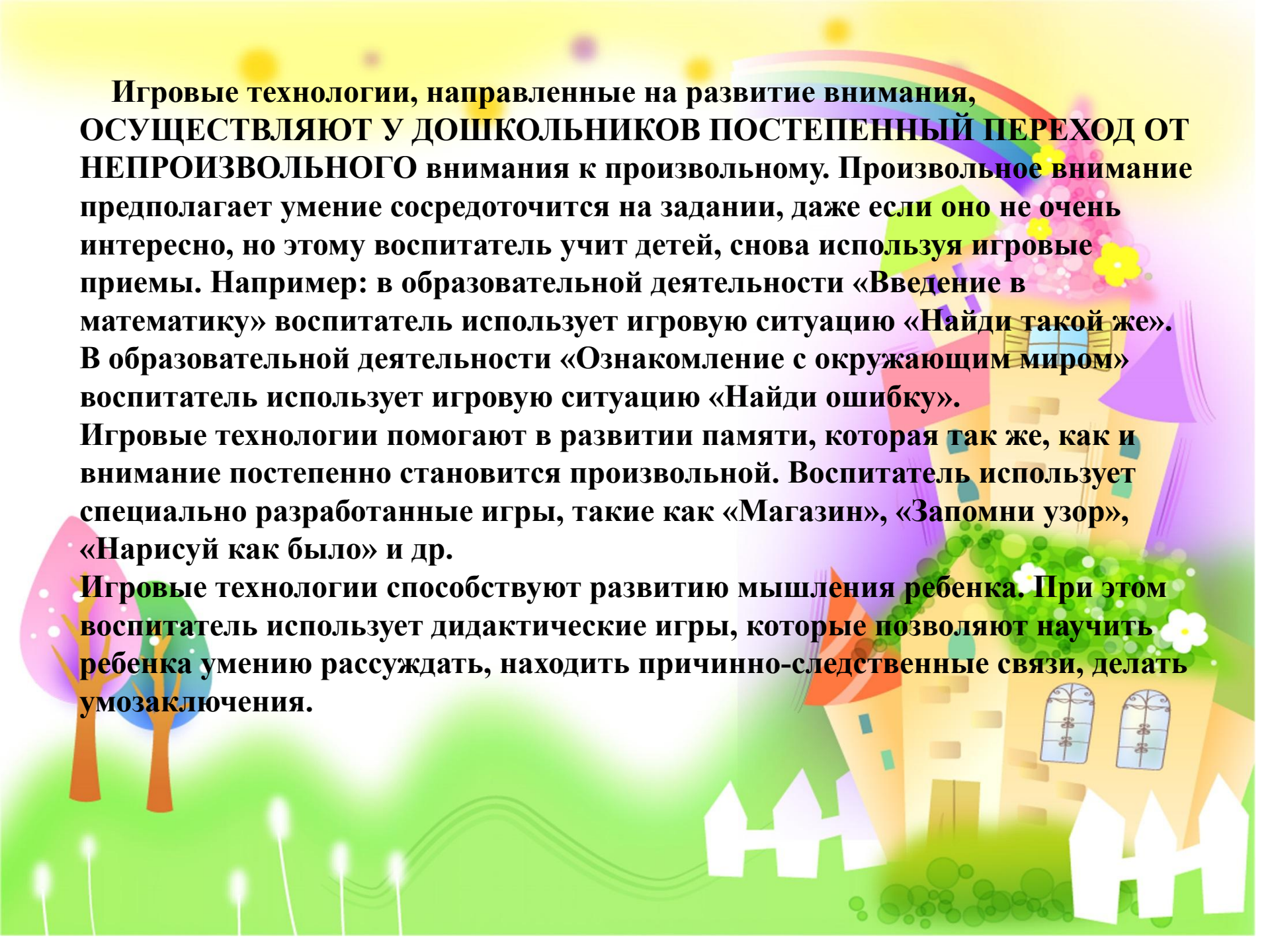
**Санкт –
Петербург
2019г**

Главная цель игровой технологии – создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

Ее задачи:

1. Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в условиях знаний и умений за счет собственной активности ребенка.
2. Подобрать средства активизирующие деятельность детей и **ПОВЫШЕНИЕ** ее результативности.





Игровые технологии, направленные на развитие внимания, ОСУЩЕСТВЛЯЮТ У ДОШКОЛЬНИКОВ ПОСТЕПЕННЫЙ ПЕРЕХОД ОТ НЕПРОИЗВОЛЬНОГО внимания к произвольному. Произвольное внимание предполагает умение сосредоточиться на задании, даже если оно не очень интересно, но этому воспитатель учит детей, снова используя игровые приемы. Например: в образовательной деятельности «Введение в математику» воспитатель использует игровую ситуацию «Найди такой же». В образовательной деятельности «Ознакомление с окружающим миром» воспитатель использует игровую ситуацию «Найди ошибку».

Игровые технологии помогают в развитии памяти, которая так же, как и внимание постепенно становится произвольной. Воспитатель использует специально разработанные игры, такие как «Магазин», «Запомни узор», «Нарисуй как было» и др.

Игровые технологии способствуют развитию мышления ребенка. При этом воспитатель использует дидактические игры, которые позволяют научить ребенка умению рассуждать, находить причинно-следственные связи, делать умозаключения.



Игра «Классификация» .

The image shows a digital classification game interface. It is divided into three vertical columns by blue lines. The background is a light green gradient. At the top left, there is a green tree icon. Below it, the first column is labeled 'ЖИВОТНЫЕ' (Animals) and contains icons of a hedgehog, a mouse, a fox, a cat, a dog, and a wolf. The second column is labeled 'ПТИЦЫ' (Birds) and contains icons of a white flower, a blue bird, an owl, and a small orange bird. The third column is labeled 'НАСЕКОМЫЕ' (Insects) and contains icons of a bee, a ladybug, and a butterfly. A red tulip icon is positioned at the top right of the insect column.

