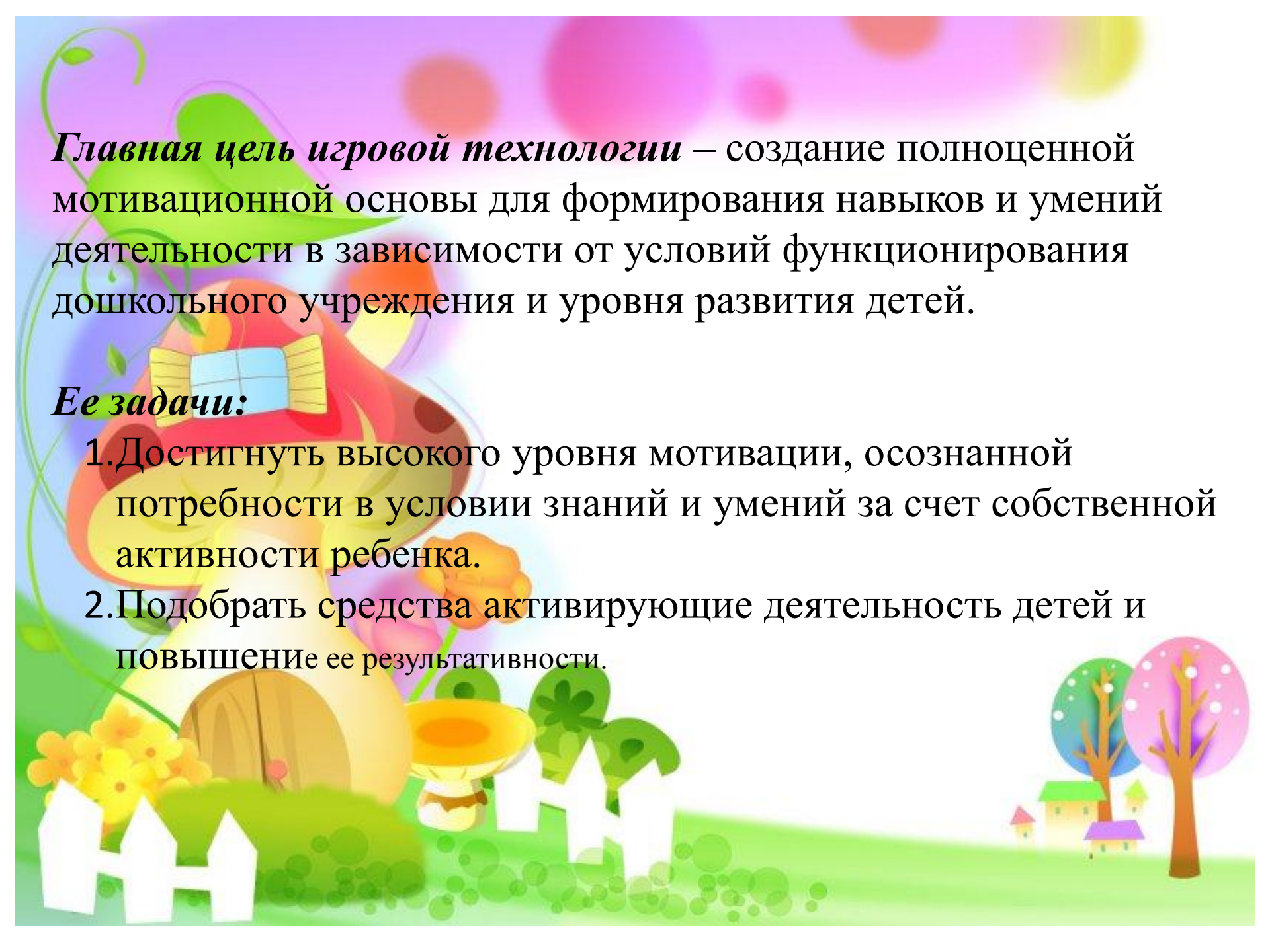


Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение комбинированного вида
детский сад №30 Красносельского района города Санкт - Петербурга

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

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

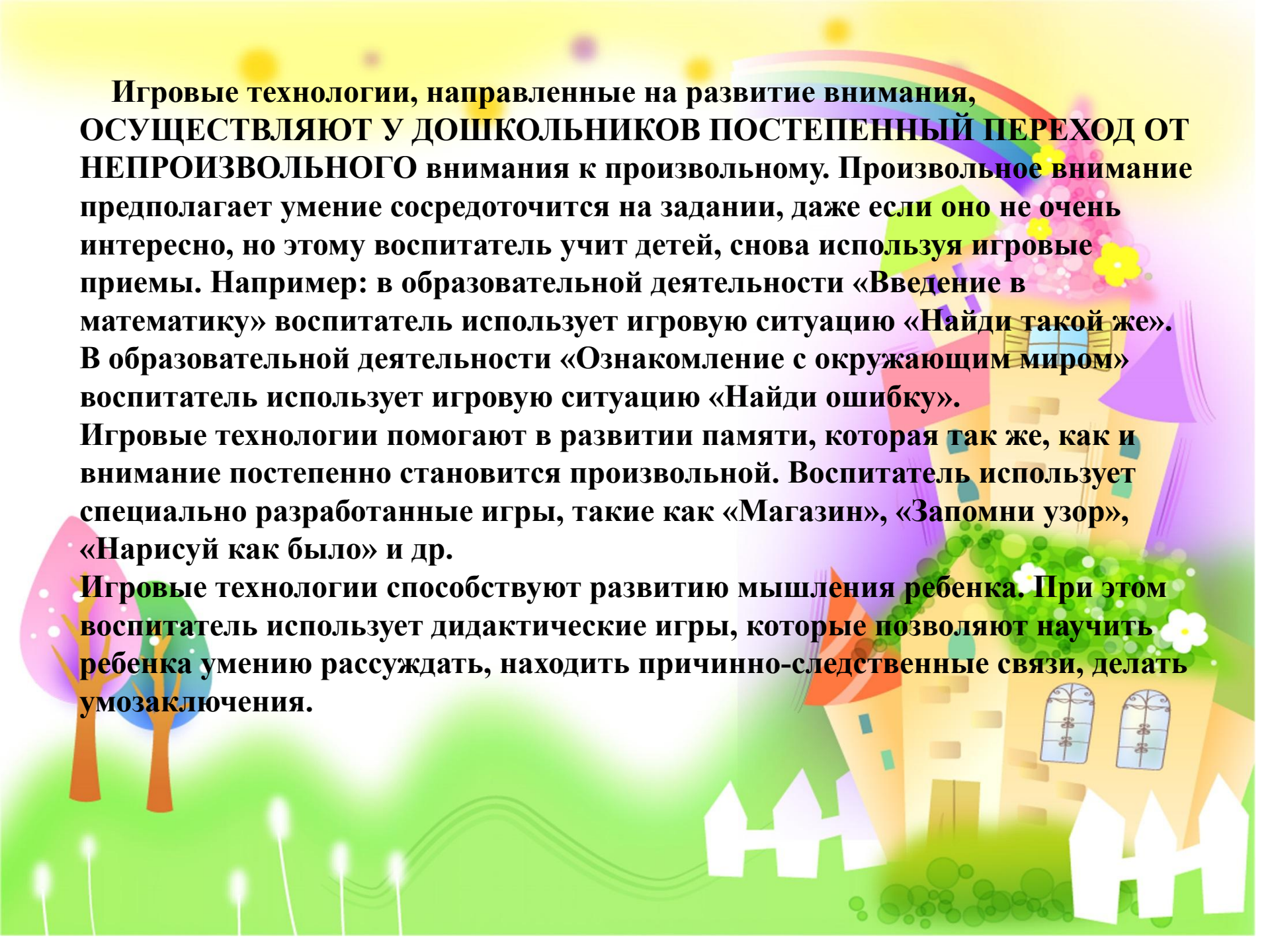
**Санкт –
Петербург
2019г**



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.

A vibrant, colorful illustration of a village scene. In the background, a multi-colored rainbow arches across the sky. Below it, there are stylized houses with various colored roofs (red, purple, blue) and windows. In the foreground, there are green trees with colorful foliage (pink, blue, green) and a white picket fence. The overall scene is bright and cheerful, with a soft, glowing light effect.

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.

