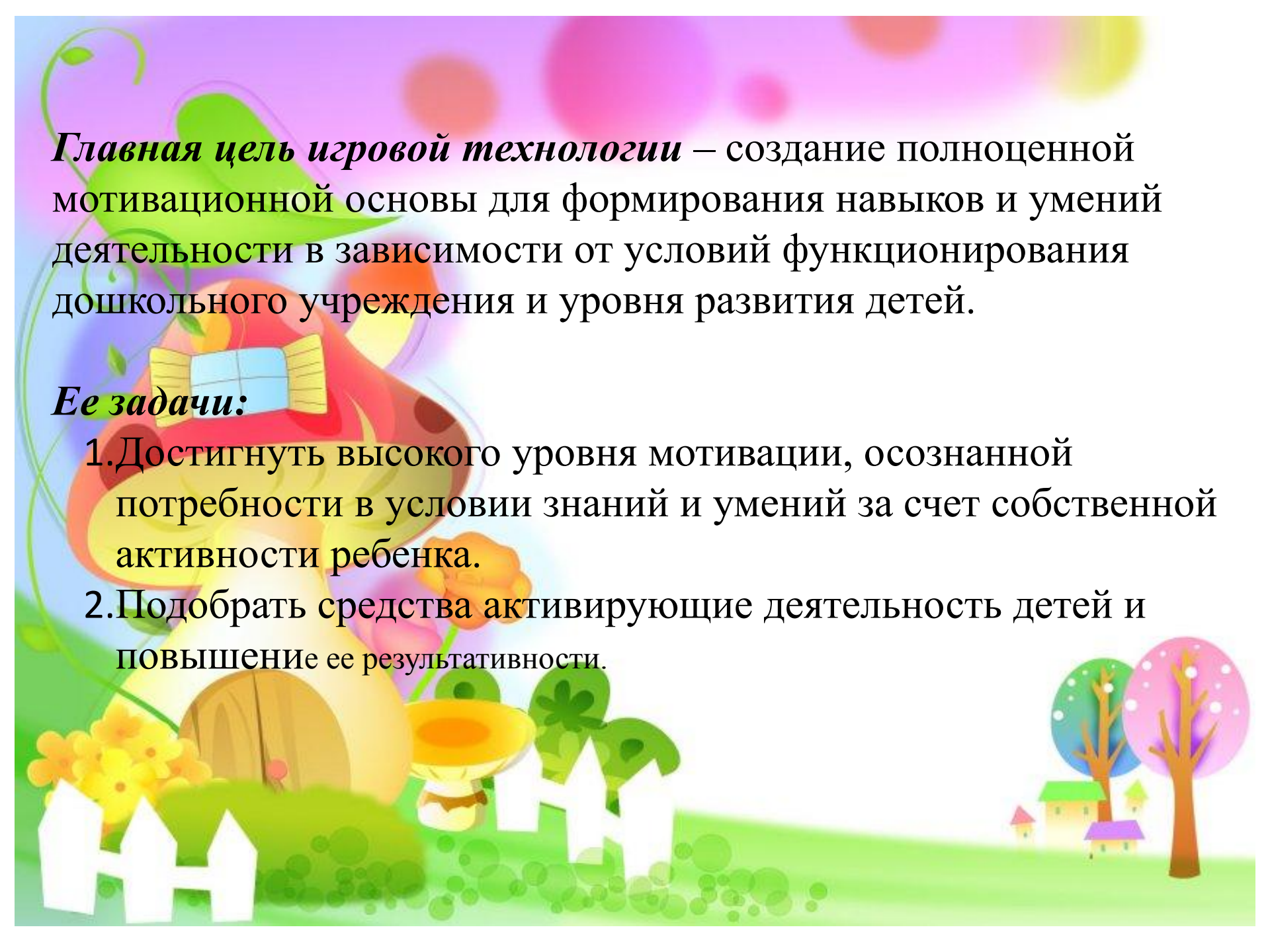


Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение комбинированного вида  
детский сад №30 Красносельского района города Санкт - Петербурга

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

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

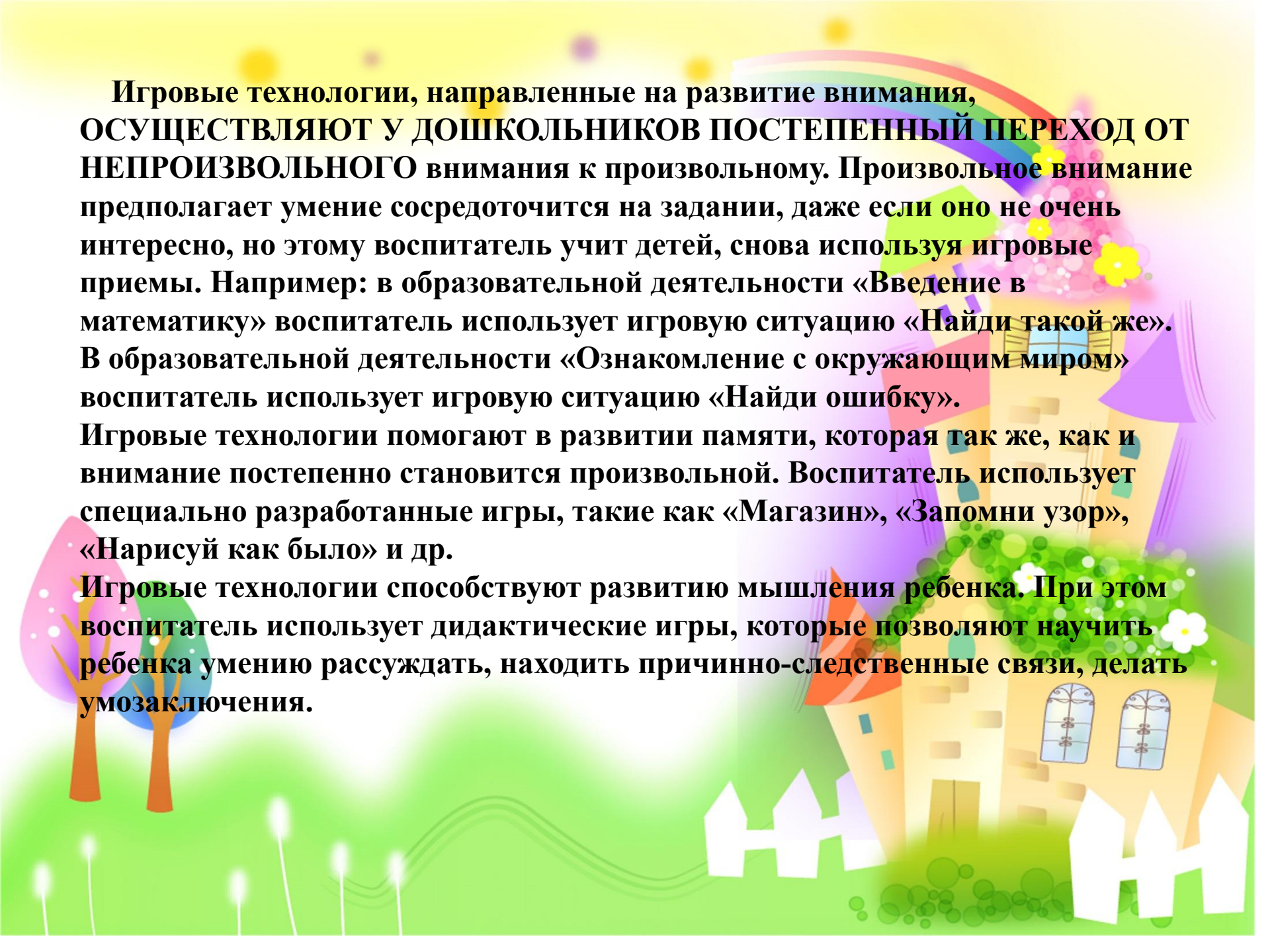
**Санкт –  
Петербург  
2019г**



**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.

The background of the slide is a vibrant, colorful illustration. It features a rainbow arching across the top right. Below it, there are stylized houses in various colors (yellow, orange, purple, blue) with windows and doors. There are also green trees and bushes, and a white picket fence in the foreground. The overall scene is bright and cheerful, suggesting a positive and engaging learning environment.

**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 first column is labeled 'животные' (animals) and contains icons of a green tree, a cat, a hedgehog, a mouse, a fox, and a dog. 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 red flower, a bee, a ladybug, and a butterfly. The background is a light green gradient.

