Министерство образования Самарской области

государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования Самарской области

«Институт развития образования»

«Мультимедийный дидактический комплекс»

«Игры и задания для детей по ЭКОЛОГИИ»

Зыкова Екатерина Алексеевна

Старший воспитатель

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области основная общеобразовательная школа №20 имени В.Ф. Грушина города Новокуйбышевска городской округ Новокуйбышевск Самарской области структурное подразделение «Детский сад «Василек»

г. Новокуйбышевск

Самара 2024

**Аннотация.**

Необходимость широкого использования информационных технологий и электронных образовательных ресурсов в дошкольном образовательном учреждении прямо определяется требованиями к результатам реализации основной образовательной программы, определяемыми ФГОС. Возможность широкого использования информационных технологий и электронных образовательных ресурсов в свою очередь неразрывно связана с условиями реализации основной образовательной программы. Применение инновационных средств обучения, в том числе и использование электронных образовательных ресурсов, мультимедийных интерактивных проектов становится одним из перспективных направлений коррекционно-развивающей работы с детьми ОВЗ.

В последнее десятилетие врачами и педагогами отмечено, что количество детей с ОВЗ неуклонно растёт, в частности, с общим недоразвитием речи. Дети с тяжелыми нарушениями речи – это особая категория детей с отклонениями в развитии, у которых сохранен слух, первично не нарушен интеллект, но есть значительные речевые дефекты, влияющие на становление психики.

Всем известно, усовершенствование форм и методов работы с детьми, посредством внедрения в психолого-педагогический процесс информационно-коммуникационных технологий, что позволит эффективно развить высшие психические функции у детей с нарушениями речи и повысить интерес к получению знаний у воспитанников и как следствие – улучшить качества образовательной деятельности.

Ведущие логопсихологи (В.М. Шкловский, Г.А. Волкова, А.Б. Хавин, В.А. Калягин, Е.Ю. Рау и т.д.) отмечают, что у детей с ТНР прослеживается недостаточная сформированность психических процессов – памяти, внимания, восприятия. Возникла необходимость в стимулировании вышеуказанных процессов.

Основной целью применение мультимедийных дидактических игр считается повышение результативности обучения, посредством активизации познавательной деятельности, повышение эффективности образовательного процесса.

Обучающие мультимедийных дидактических игр имеют большое значение не только для развития интеллекта детей, но и для развития их моторики, точнее, для формирования моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов.

Главным преимуществом интерактивных игр является наглядность - инструмент усвоения новых понятий, свойств, явлений. Кроме наглядности, дети так же воспринимают новую информацию на слух, с помощью движения объектов.

В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание. Дети в раннем возрасте обладают непроизвольным вниманием, то есть они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И если только материал является ярким и значимым, ребенок непроизвольно обращает на него внимание. И здесь компьютерные технологии просто незаменимы, так как позволяют передавать информацию в привлекательной для ребенка форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным. Кроме того, информационные технологии позволяют расширить систему анализаторов при изучении и закреплении материала, что, в свою очередь повышает уровень усвоения материал.

Компьютер предоставляет ребенку разнообразный красочный материал для осуществления его творческого замысла. Занимательные истории придают обучению игровой характер, что очень важно для детей дошкольного возраста; ведь основной целью занятий с компьютерными программами является не только приобретение новых и закрепление полученных ранее знаний, но и эмоциональное раскрепощение детей, активизация и побуждение их к продуктивной познавательной деятельности.

Проведение занятий с помощью компьютера повышает осознанность усвоения знаний детьми, мотивацию, улучшает самооценку каждого ребенка через систему объективной оценки (например, героем), помогает заметить ошибки и исправить их в занимательной форме. После проведения занятий дети обсуждают игру, героев, значит, увеличивает речевую активность, повышают мотивацию к межличностному общению.

Разработанная игра предполагает обучение через игру, в ходе которой ребенок легче переключается на учебную деятельность.

Ребенок не занимается, не выполняет упражнения, он – играет с героями, спасает планету от загрязнения. Кроме того, компьютерные технологии позволяют использовать традиционные методы обучения в новой, современной форме.

Данная мультимедийная дидактическая игра поможет рассказать о том, почему так важно заботиться о природе и как это правильно делать. Эта игра в интересной форме научить ребят некоторым экологическим привычкам.

**Цель:** создание условий, способствующих приобретению экологических знаний и выработке практических навыков созидательного и эффективного участия в предупреждении и решении экологических проблем.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- расширять представления об окружающем мире, повышать уровень знаний по экологии и проблемам окружающей среды;

- формировать опыт участия в природоохранной деятельности;

- формировать ответственность за состояние окружающей среды.

**Развивающие:**

- развивать интерес к изучению природы, природным явлениям и формам жизни, понимание активной роли человека в природе;

- прививать навыки научно - исследовательской работы

- развивать у воспитанников в процессе обучения логическое мышление, память, внимание, речь, воображение, наблюдательность.

**Воспитательные:**

- воспитывать бережное отношение к окружающей среде, необходимость рационально относиться к явлениям живой и неживой природы.

Минимальные требования к аппаратным и программным ресурсам: операционная система Windows. Мультимедийная дидактическая «ЭКО-игра» создана в программе Microsoft Office Power Point. Игра состоит из заданий («Отходы», «Вода», «Электроэнергия», «Озеленение»).

Разработано для детей старшего дошкольного возраста(5-6 лет).

**Форма работы:**

Мультимедийная дидактическая игра предполагает осуществление индивидуально-дифференцированного подхода при обучении детей с ОВЗ. Он заключается в применении мультимедийного материала, как демонстрационного, то есть для всеобщего обозрения и познания, так и может быть структурирован под индивидуальную работу. Особенностью является и то, что данная форма может быть применена родителями для закрепления полученных знаний дома в занимательной форме

**Работа с ресурсом:**

Слайд №1 Название ресурса: «Игры и задания для детей по ЭКОЛОГИИ».

Слайд №2 Вступление.



Слайд №3 - 14 Задание с использованием триггеров:

Задача 1. Игрокам предлагается собрать весь мусор, даже самый мелкий в городе.

Объектам слайда (мусору) присвоен анимационный эффект. При нажатии мышкой на мусор (ему присвоен эффект «перемещения»), он перемещается в мусоровоз. При нажатии на картинку при неправильном ответе (присвоен эффект «качание»). Переход на следующий слайд с помощью управляющих кнопок.



Задача 2. Игрокам предлагается по порядку рассортировать различные виды отходов по контейнерам для раздельного сбора («стекло», «пищевые отходы», «пластик», «бумага»).

При нажатии мышкой на мусор (присвоен эффект «перемещения»), он перемещается в контейнер. Переход на следующий слайд с помощью управляющих кнопок.



Задача 3. Игрокам предлагается спасти рыбок, а точнее — собрать в аквариум только чистую воду.

При нажатии мышкой на каплю голубова цвета (присвоен эффект «падения»), одновременно внизу экрана «появляется» капелька. При нажатии на каплю оранжевого, зеленого, розового цвета (присвоен эффект «мигание»). Переход на следующий слайд с помощью управляющих кнопок.



Задача 4. Игроки должны сберечь воду закрыв все краны.

При нажатии мышкой на вентиль серого цвета, одновременно на его место снизу экрана «перемещается» вентиль красного цвета. Переход на следующий слайд с помощью управляющих кнопок.



Задача 5. Игрокам предлагается найти и выключать все электроприборы в комнате. Всего в комнате на экране размещено 11 электроприборов.

При нажатии мышкой на красную кнопку на приборах (присвоен эффект «исчезания»), одновременно внизу экрана «появляется» красная кнопка. Переход на следующий слайд с помощью управляющих кнопок.



Задача 6. Игрокам предлагается вырастить дерево. Используя правильный уход дерево растет.

При нажатии мышкой на картинки солнышко, мешок удобрения, лопата, лейка (присвоен эффект «вращение»), одновременно деревья видоизменяются (становятся больше). При нажатии на картинку при неправильном ответе (присвоен эффект «исчезания»). Переход на следующий слайд с помощью управляющих кнопок.



Слайд №14 Оценка выполненных заданий – за выполнение заданий, «появляется» медаль и слово «Молодец».



Все слайды сопровождается звуковым эффектом, характеризующие правильный и неправильный ответы, которые делают игру занимательными и интересными. Каждая задача сопровождается рисованной инструкцией.

Изображения и звуковое сопровождение к презентации взяты из ресурсов интернета, находящихся в открытом доступе.