

КАРТОТЕКА ИГР

Подвижные игры: цифровая грамотность

Тема: цифровая грамотность

Целевая аудитория: дети 3–6 лет (средняя и старшая группы дошкольной организации)

Материал подготовлен для педагогов дошкольных организаций и специалистов системы дошкольного образования города Алматы.

1. Пояснительная записка

Настоящий материал посвящён теме «цифровая грамотность» и адресован педагогам дошкольных организаций. Актуальность темы обусловлена требованиями Государственного общеобязательного стандарта дошкольного воспитания и обучения, а также задачами всестороннего развития ребёнка дошкольного возраста. Систематическая работа по направлению «цифровая грамотность» способствует формированию ключевых компетентностей и успешной подготовке к школе.

Цель

Создание условий для развития ребёнка по направлению «цифровая грамотность» через использование современных педагогических технологий и игровых методов.

Задачи

- обучающая: формировать представления и умения по теме «цифровая грамотность»;
- развивающая: развивать познавательные процессы – внимание, память, мышление, речь;
- воспитательная: воспитывать самостоятельность, инициативность, доброжелательность;
- здоровьесберегающая: соблюдать режим нагрузки и чередование видов деятельности.

2. Карточка игр

Игры подобраны по принципу постепенного усложнения. Каждую игру можно проводить индивидуально и с подгруппой детей.

1. «Чего не стало?»

Цель: развитие зрительной памяти и внимания

Материал: 5–7 предметов или картинок по теме, ширма

Ход игры: Разложите предметы, попросите ребёнка запомнить их. Накройте ширмой и уберите один предмет. Ребёнок называет, чего не стало. Постепенно увеличивайте число предметов.

2. «Один – много»

Цель: формирование грамматического строя речи

Материал: предметные картинки

Ход игры: Взрослый показывает картинку и называет предмет в единственном числе («яблоко»), ребёнок – во множественном («яблоки»). Усложнение: «много чего?» – «яблок».

3. «Четвёртый лишний»

Цель: развитие логического мышления и классификации

Материал: наборы из 4 картинок

Ход игры: Из четырёх предметов ребёнок находит лишний и объясняет свой выбор. Обязательно просите обосновать ответ – это развивает связную речь.

4. «Волшебный мешочек»

Цель: развитие тактильного восприятия и речи

Материал: непрозрачный мешочек, мелкие предметы

Ход игры: Ребёнок на ощупь определяет предмет, описывает его (форма, размер, материал) и достаёт, проверяя догадку.

5. «Продолжи ряд»

Цель: развитие внимания и закономерностей

Материал: карточки с фигурами/цветами

Ход игры: Взрослый выкладывает начало ряда по правилу (круг–квадрат–круг...), ребёнок продолжает узор.

6. «Найди пару»

Цель: развитие памяти и концентрации

Материал: парные карточки

Ход игры: Карточки перевернуты. Открывая по две, ребёнок ищет одинаковые пары и запоминает их расположение.

7. «Большой – маленький»

Цель: формирование понятий о величине

Материал: предметы разного размера

Ход игры: Сравниваем и раскладываем предметы по величине, используем слова «больше», «меньше», «одинаковые».

8. «Скажи ласково»

Цель: обогащение словаря, словообразование

Материал: не требуется

Ход игры: Взрослый называет слово («стол»), ребёнок образует уменьшительно-ласкательную форму («столик»).

Ожидаемые результаты

- ребёнок проявляет устойчивый интерес к деятельности по теме «цифровая грамотность»;
- сформированы возрастные представления, умения и навыки;
- развиты познавательная активность и самостоятельность;
- созданы условия для индивидуального образовательного маршрута.

Список использованной литературы

1. Государственный общеобязательный стандарт дошкольного воспитания и обучения РК.
2. Типовая учебная программа дошкольного воспитания и обучения (МП РК).
3. Выготский Л.С. Мышление и речь. – М.: Лабиринт.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Владос.
5. Веракса Н.Е., Комарова Т.С. От рождения до школы. Примерная программа.
6. Гербова В.В. Развитие речи в детском саду.