Использование электронных образовательных ресурсов

в программе «Конструктор картинок 4»

от компании «МЕРСИБО»

в дошкольном образовании.

Методическая разработка

**Сыктывкар**

**2023**

**Актуальность**

Актуальность проблемы повышения качества дошкольного образования на современном этапе подтверждается заинтересованностью со стороны государства вопросами воспитания и развития детей дошкольного возраста. Примером является принятие Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования. Данный документ регламентирует образовательную деятельность дошкольной образовательной организации и позволяет по — иному рассматривать вопросы познавательного развития дошкольников. ФОП предъявляет новые требования к педагогу и его профессиональной компетентности. Коммуникативная компетентность педагога предполагает способность выстраивать коммуникации в различных форматах: устном, письменном, дискуссионном, визуальном, компьютерном, электронном. Педагог должен не только уметь пользоваться компьютером и современным мультимедийным оборудованием, но и создавать свои образовательные ресурсы, широко использовать их в своей педагогической деятельности. Информационные технологии, представляют широкие возможности для коммуникации.

Данная разработка сделана на основе Методических рекомендаций по организации занятий с детьми старшего дошкольного возраста с использованием разработанных ЭОР в рамках реализации проекта «Формирование комплекса электронных образовательных ресурсов для дошкольного образования». Все ресурсы созданы в программе «Конструктор картинок 4» от компании «МЕРСИБО», ЭОР могут быть использованы как на занятиях с детьми дошкольного возраста, так и в индивидуальной работе.

Автор методической разработки: воспитатель- Ермакова Полина Вячеславовна

**«Найди звук «А»»**

Цель: закрепление гласного звука «а»

Ход игры: ребенку предлагается назвать все слова в которых есть звук «а».

Усложнение 1: найти слова, в которых звук «а» стоит в начале слова

Усложнение 2: найти слова, в которых звук «а» стоит в конце слова.

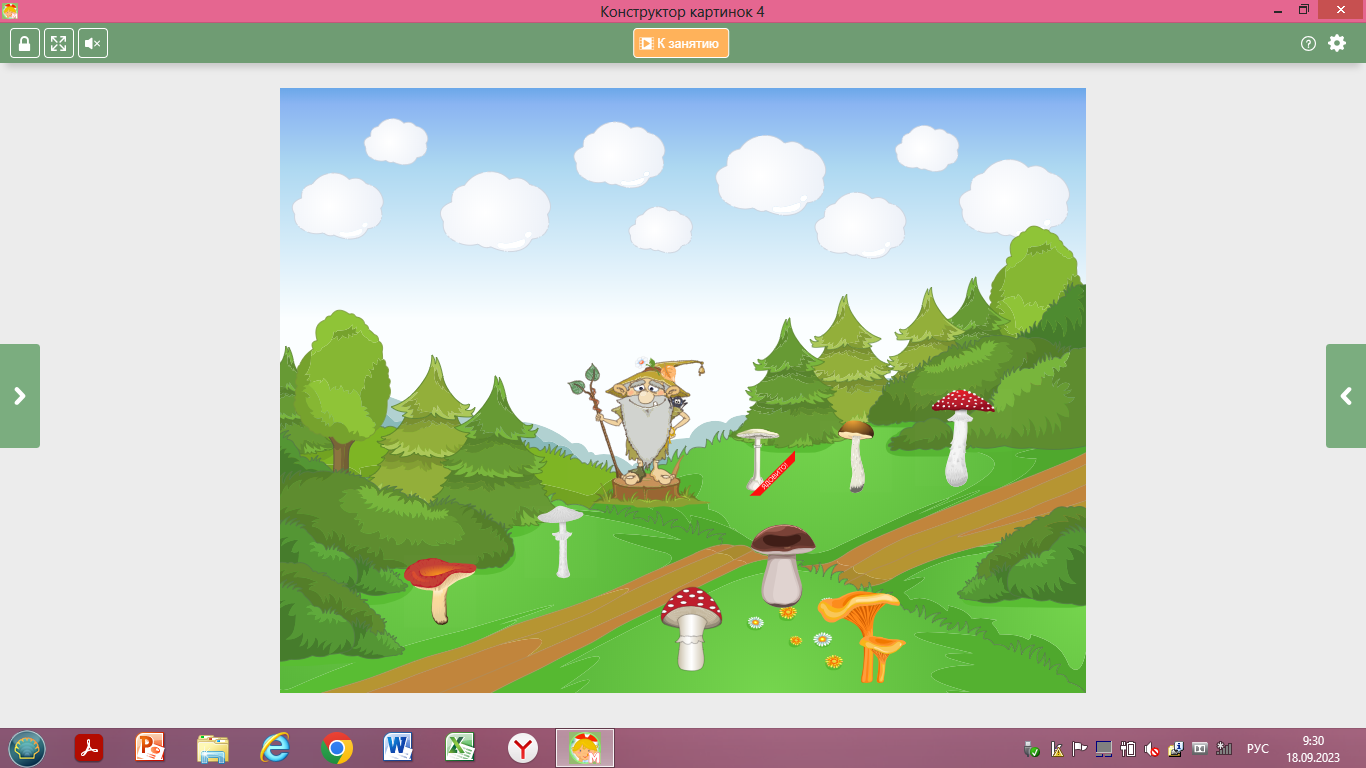
Усложение 3: найти слова, в которых звук «а» стоит в середине слова.



**«Съедобные-несъедобные грибы»**

Цель: закреплять представления детей о съедобных и несъедобных грибах.

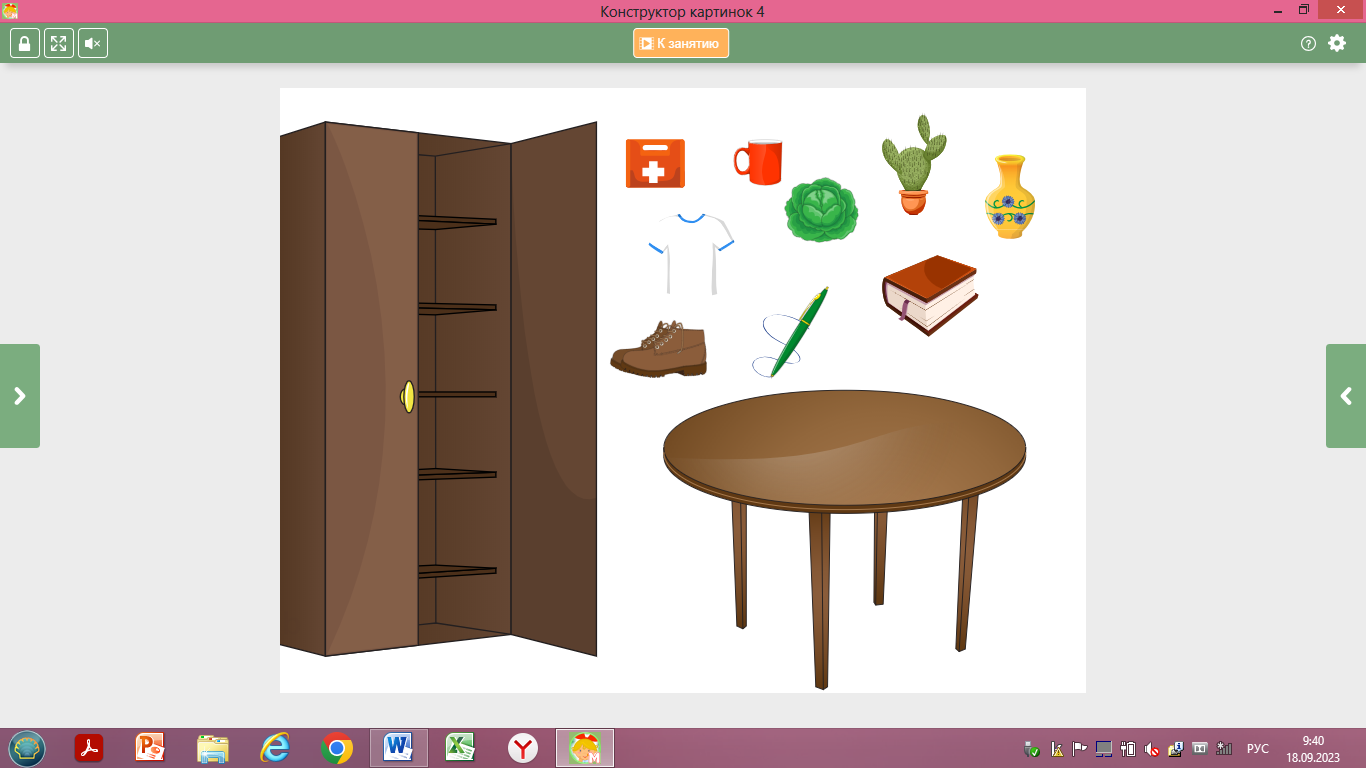
Ход игры: Старичок-лесовичок позвал ребят в лес, чтобы они помогли собрать ему грибы съедобные. Дети выбирают гриб, нажимают на него, если гриб съедобный-он пропадает, если ошиблись ребята, гриб остается на экране.



**«Разложи»**

Цель: закрепление предлогов «в», «на»

Ход игры: Необходимо распределить предметы и правильно определить предлог: «положить на стол», «Убрать в шкаф»



**«Раздели слова по слогам»**

Цель: закреплять умение разделять слова на слоги.

Ход игры: разделить слова на слова с 1 слогом и слова с 2 слогами.



**Автоматизация звука «Л»**

Цель: автоматизация звука «л» в начале слова.

Ход игры: закреплять умение произносить звук «л» в начале слова.

