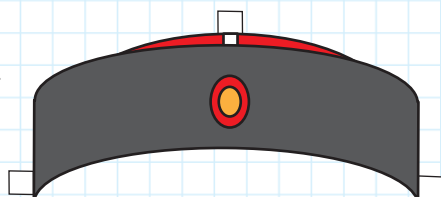
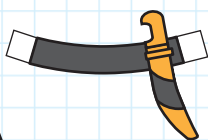
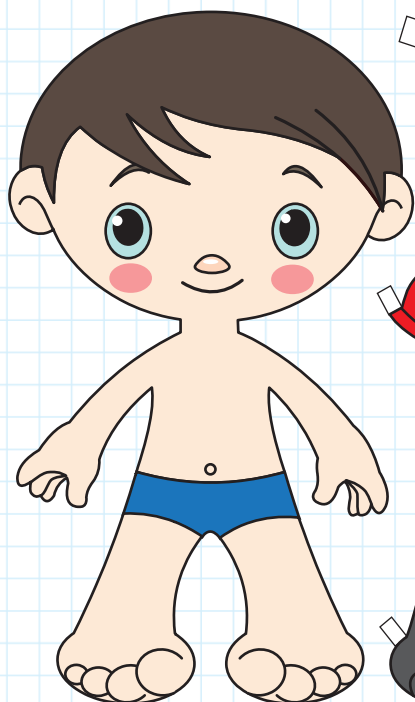


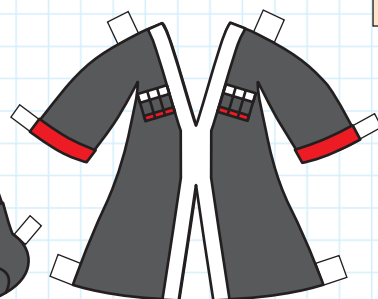
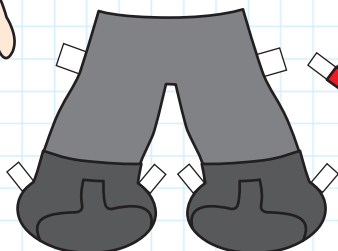
Мастер-
класс

Принтер, ножницы, бумага

Кукла бумажная




ОДЕНЬ
КАЗАЧКА



1


Дорогие читатели. На с. 17 упоминается игра «Одень казака». Предлагаем вам вариант подобной игры «Одень казачка» (рис. 1).

Цветная картинка и контурный вариант (для монохромной печати) объединены в одном pdf-файле  PSP-06А, который вы найдете на нашем сайте www.dovosp.ru

Кукла электронная

Во многие дошкольные учреждения пришел компьютер. Появилась возможность предложить ребенку игры и задания в электронном виде. Однако готовые программы нужно искать, покупать, устанавливать.

Журнал «Дошкольное воспитание», начиная с 9-го номера, будет предлагать вам игровые задания и игры в формате «демонстрация», которые можно воспроизводить на компьютере с установленной программой Microsoft Power Point. Вы сможете скачать с сайта наборы заданий, объединенных вопросом или действием («Убери лишнее», «Что пропущено», «Добавь картинку», «Одень куклу» и т.п.), но разных по тематике («Животные», «Транспорт», «Математика», «Сказка» и т.д.)

В качестве примера подобного игрового задания на сайте выложен электронный вариант игры «Одень казачка» (pptx-файл  PSP-06В). Скриншот игры см. на рис. 2.

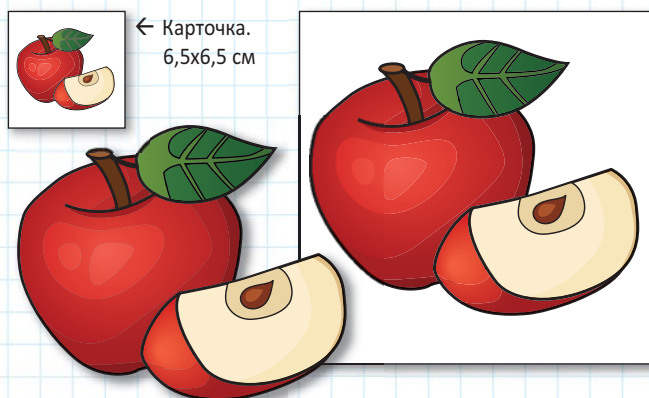


У каждого вида игр и заданий (бумажный или электронный) есть свои достоинства и недостатки. Поэтому их желательно чередовать, дополняя друг друга. Например, попробуйте с ребенком на компьютере подобрать для куклы комплект одежды, а затем попросите его одеть соответствующим образом бумажную куклу.

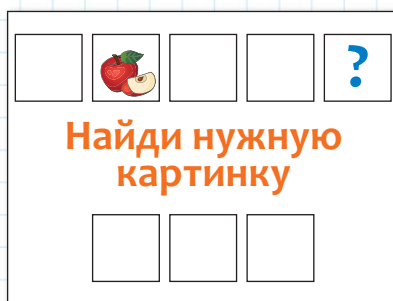
Такой комплексный подход к организации игр и занятий требует, чтобы в процессе их проведения использовались дидактические материалы и пособия с одинаковыми картинками.

Журнал «Дошкольное воспитание» в ближайшее время начнет выкладывать на сайте тематические наборы картинок, пользуясь которыми, вы сможете делать качественные материалы и пособия разного назначения и размера. Эти же изображения будут использоваться в электронных играх.

Некоторые примеры использования цветного и контурного вариантов одной и той же картинки из набора «Фрукты» показаны на рис. 3.

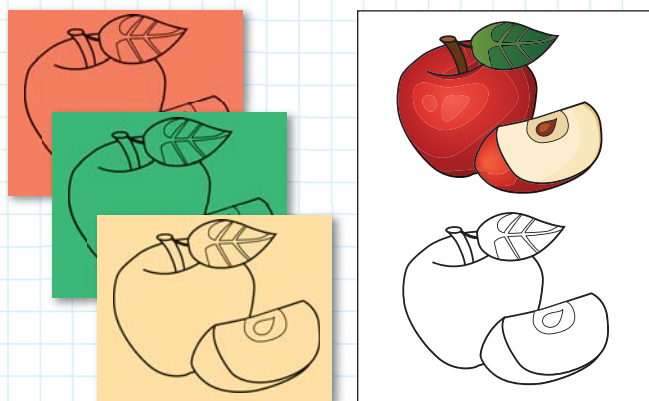


← Карточка.
6,5х6,5 см



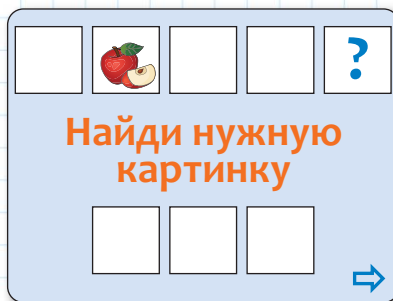
↑ Карточка с заданием. 28х20 см

↑ Вырезанное изображение или карточка для пособия Поезд «Загадка» (см. «Дошкольное воспитание» № 6, 2015. 20х20 см)



↑ Монохромные распечатки для аппликации

↑ Задание для раскрашивания (с образцом). 20х28 см



↑ Интерактивное игровое задание для компьютера, предложенное в рубрике «Методическая картотека»