

# ПЛАНШЕТНЫЙ КОМПЬЮТЕР КАК СРЕДСТВО МОБИЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ ОСНОВАМ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ

*авторские дидактические игры*



*Авторы-составители Л.П. Аксенова, Н.Ю. Варваричева –  
воспитатели дошкольного образовательного учреждения  
«Детский сад №3 Золотая рыбка»*

**Планшетный компьютер как средство мобильного обучения старших  
дошкольников основам финансовой грамотности:**

*Дидактические ресурсы/авторы-составители:  
Л.П. Аксенова, Н.Ю. Варваричева. – Ростов: МДОУ  
«Детский сад №3 Золотая рыбка», 2021. – 22 с.*

Серия дидактических игр «Путешествие в страну предпринимательства с Копеечкой и Рубликом» позволит воспитателю закрепить темы «Дорогой дешевый», «Реклама», «Семейный доход», «Предприниматель» и др. Пособие адресовано воспитателям и специалистам, занимающимся проектированием и созданием системы работы по формированию основ финансовой грамотности всех участников образовательного процесса, использующим цифровые ресурсы.

## **Планшетный компьютер как средство мобильного обучения**

Идея использования планшетных компьютеров в обучении детей считается новшеством, которому еще предстоит занять прочное место среди информационно-коммуникационных технологий в образовании. Использование планшетов связано с возможностями мобильного обучения – «электронного обучения с помощью мобильных устройств, не ограниченное местоположением или изменением местоположения ребенка».

Мобильное обучение относится к ключевой образовательной инновации – модели 1:1, подразумевающей индивидуальное электронное образовательное пространство у каждого воспитанника. Доступность и простота использования мобильных устройств в разных видах деятельности позволяет воспитателю сформировать первые предпосылки грамотного использования ИКТ средств у дошкольников в познавательной и продуктивной деятельности.

Последовательная практическая реализация идей мобильного обучения способна преобразить традиционные формы организации дошкольной деятельности в детском саду, давая детям возможность взаимодействия с новыми идеями цифрового творчества и обработки разных типов информации.

Средствами мобильного обучения являются программные продукты или мобильные приложения для детей, которые в соответствии с методическими рекомендациями для педагогических работников дошкольных образовательных организаций по организации развивающей предметно-пространственной среды в соответствии с ФГОС ДО разделяют на:

- *обучающие программы*, то есть «дидактического типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько задач. Игры направлены на решение задач, стимулирующих различных видов активности детей, отвечающих за развитие ориентации на плоскости и в пространстве, математических представлений, грамотности, экологическому воспитанию, ОФГ и др,
- *развивающие программы*, способствующие познавательному развитию дошкольников, которые являются инструментами для творчества, для самовыражения ребёнка.

Развивающие мобильные приложения имеют открытый характер обучения, то есть могут быть использованы в разных формах деятельности, так как имеют набор инструментов, деятельность с которыми задается педагогической ситуацией. Например, мобильное приложение Explain Everything может быть использовано и при организации поисково-исследовательской деятельности старших дошкольников и как дидактическое средство по развитию речевой деятельности детей.

### **Использование планшетов детьми в повседневной жизни и отношении родителей к их использованию**

Дети дошкольного возраста разбираются в том, как пользоваться планшетами, проще и быстрее взрослых. Многим родителям знакома картина, как их дети пытаются «пролистать» журнал или книгу, и остаются в полной растерянности, что это «приложение» не работает. Именно дети, пытающиеся пролистать телевизор или книгу, показывают, насколько быстро меняется наш мир с точки зрения цифровой грамотности.

Ощущение того, что современные дети развиваются намного быстрее предыдущих поколений, помогает объяснить, почему родители покупают им планшеты и смартфоны, задумываются об их преимуществах и рисках.

Данные социологических исследований показывают, что 25 % детей в возрасте до двух лет в настоящее время имеют собственные планшеты. В 3-5-летнем возрасте таких детей уже 36 %, и они используют планшеты в течение часа каждый день.

Во многих семьях планшеты становятся наиболее популярными цифровыми устройствами, вытесняя ПК и даже ноутбуки. И это неудивительно, ведь дети дошкольного возраста, которые не умеют читать и писать, едва ли смогут разобраться с клавиатурой, мышью и экраном.

Вместе с тем, многим детям не составляет труда:

- самостоятельно «перелистывать» ленту, страницы сайтов и т. д.;
- изменять размер страницы с помощью пальцев;
- открывать и закрывать приложения и даже скачивать новые;
- рисовать;
- делать фото;
- использовать игровые приложения;
- использовать обучающие приложения;
- увеличивать или уменьшать размер объектов на странице;
- показывать своим братьям и сестрам, как использовать планшет;
- использовать приложения для видео;
- записывать видео; искать новые приложения в плеймаркете;
- использовать приложения для чтения.

Эти данные иллюстрируют новый набор цифровых навыков и практик, которыми может овладеть и уже овладевает современный ребенок.

Ему нужно уметь не только открывать и закрывать приложения, но также «перелистывать», перетаскивать, находить и создавать контент по своему желанию. Зная, сколько времени требуется детям, чтобы научиться читать книги, держать карандаш или написать свое имя, эта вновь обретенная способность управлять контентом задолго до пятилетнего возраста наводит на мысль о поразительных изменениях в компетенции детей.

Но даже когда взрослые восхищаются новыми навыками маленьких детей, они также беспокоятся о последствиях. Родители часто задаются вопросом о том, нужны ли эти умения детям в дошкольном возрасте. К сожалению или к счастью, ни один социолог не может провести «идеальный эксперимент», чтобы это выяснить, ведь для этого придется случайным образом выбрать две группы детей: первую изолировать от цифровых технологий, а второй позволить использовать гаджеты. Это позволило бы увидеть, как все дети будут развиваться. Но даже без такого эксперимента у специалистов есть частичное понимание как положительных, так и отрицательных последствий использования планшета в раннем возрасте.

Известно, что Американская академия педиатрии ранее рекомендовала полностью запретить гаджеты для детей младше двух лет, а также установить двухчасовой лимит для детей старшего возраста. Но затем ее сотрудники начали исследование, чтобы пересмотреть эти рекомендации, основываясь на недавних доказательствах (а также явном

на прагматизме), согласно которым, полный запрет на гаджеты – это не выход из положения, поскольку важно понимать, для чего именно дети используют планшеты.

Очевидно, что маленькие дети чаще всего взаимодействуют с гаджетами с помощью родителей или других членов семьи, что является частью живого общения, которое, по мнению психологов, необходимо всем детям.

Более четверти опрошенных родителей говорят, что они могут отказать ребенку в использовании планшетов, если сомневаются в качестве контента, когда дети проводят перед экранами слишком много времени, и когда не могут разобраться, подходит ли определенное приложение для их ребенка.

В методических рекомендациях для педагогических работников и родителей воспитанников ДОО выделены функциональные и дидактические возможности компьютерных планшетов:

- Компьютерные планшеты подходят для детей дошкольного возраста, облегчают для ребенка выполнение различных функциональных действий (передвижение, выбор, рисование и т. п.).
- Интерактивные планшеты (при количестве не менее трех на группу) позволяют организовать работы в малых группах, игровую конкуренцию, конкурсы, а также совместную творческую работу.
- Новизна этих технических средств дополнительно мотивирует детей к занятиям.
- Простота и удобство использования делает планшеты доступными даже для самых маленьких детей.
- Работа с планшетами хорошо развивает все пальцы рук, так как ребенок не использует клавиатуру или мышь, а все действия осуществляет как бы карандашом или ручкой.
- Педагогу планшет позволяет мобильно перемещаться по всей групповой комнате, оперативно использовать эти устройства в любой аудитории, в любой момент занятия.

### **Применение планшетного компьютера педагогами ДОО для обучения старших дошкольников ОФГ**

Проектируя свою деятельность средствами мобильных приложений, воспитатель может сделать выбор между готовыми цифровыми средами, предназначенными для определенных видов деятельности, и многофункциональными приложениями, с помощью которых он самостоятельно разрабатывает электронный ресурс к образовательной или развивающей деятельности с дошкольниками.

Основной задачей воспитателя при использовании развивающих мобильных приложений является обучение детей разным формам деятельности с инструментами цифровой среды: ориентация в визуальных символах цифровых сред, фиксация объектов наблюдения, сохранение и передача данных цифровых объектов, использование инструментов рисования, конструирование, звукозапись и другие. Итогом этой деятельности с цифровыми инструментами и объектами становится электронный проект

или электронный продукт, который легко сохраняется в разных типах файлов и отправляется в электронное портфолио ребёнка.

Планшет, применяемый в процессе обучения детей ОФГ, рассматривается как современная интерактивная технология, качественно изменяющая содержание, обогащающая знания и представления детей старшего дошкольного возраста об окружающем мире в области экономики и финансов, способствующая возникновению новых форм интеллектуальной деятельности.

Освоение интерактивных игр-упражнений по ОФГ старшими дошкольниками показало, что под руководством взрослого они способны совершать мыслительные действия на основе наглядно-словесных инструкций, пользоваться универсальными мыслительными операциями, усваивать приёмы и способы решения творческих задач и выполнять их в самостоятельной деятельности в опоре на полученные знания. При этом у детей формируется способность пользоваться универсальными мыслительными операциями (анализ, синтез, сравнение, обобщение, абстракция, классификация), освоение которых способствует качеству обучения в начальной школе.

Занятия с планшетом имеют большое значение для развития произвольной моторики пальцев рук. В процессе выполнения заданий детям необходимо в соответствии с поставленными задачами научиться нажимать пальцами на определенные точки экрана, проводить ими линии, круги, щелкать по заданной точке необходимое количество раз.

Яркий, светящийся экран привлекает внимание, дает возможность переключить у детей аудиовосприятие на визуальное, анимационные герои вызывают интерес, а в результате снимается напряжение.

Специалисты выделяют ряд требований, которым должны удовлетворять развивающие программы для детей:

- исследовательский характер,
- легкость для самостоятельных занятий ребенка,
- развитие широкого спектра навыков и представлений,
- высокий технический уровень,
- возрастное соответствие,
- занимательность.

Существующие на рынке обучающие программы для дошкольного возраста можно классифицировать следующим образом:

1. Игры для развития памяти, воображения, мышления и др.
2. «Говорящие» словари с хорошей анимацией.
3. АРТ-студии, простейшие графические редакторы с библиотеками рисунков.
4. Игры-путешествия, «бродилки».
5. Простейшие предметные программы.

Использование таких программ позволяет не только обогащать знания, использовать компьютер для более полного ознакомления с предметами и явлениями, находящимися за пределами собственного опыта ребенка, но и повышать креативность ребенка.

Умение оперировать символами на экране монитора способствует оптимизации перехода от наглядно-образного к абстрактному мышлению. Использование творческих и режиссерских игр создает дополнительную мотивацию при формировании учебной деятельности.

Индивидуальная работа с компьютерным планшетом увеличивает число ситуаций, решить которые ребенок может самостоятельно.

### **Методы и приемы обучения детей работе с компьютерным планшетом**

Освоение планшета детьми старшего дошкольного возраста связано с использованием педагогических методов обучения, которые определяются как способы осуществления педагогического взаимодействия, обеспечивающие решение образовательных задач

Опора на *репродуктивный метод* обучения, который предшествует творческой деятельности ребёнка, предполагает сочетание данного метода обучения с другими (наглядный, словесный, практический).

*Информационно-рецептивный метод* используется для получения знаний в «готовом» виде, которые осмысливаются и фиксируются в памяти ребёнка, обогащая его продуктивное творческое начало.

*Эвристический метод проблемного изложения (исследовательский)* сводится к тому, что педагог не сообщает детям новые знания заранее, а решает проблему с участием детей. В процессе исследования проблемы дети самостоятельно «добывают» знания, выбирая способы и средства при создании изображения.

Такой образовательный процесс насыщен высокой активностью, повышенным интересом и интенсивностью деятельности детей, а полученные знания характеризуются глубиной, прочностью и действенностью.

Выполнение ребёнком операциональных действий на планшете опирается на внутреннее действие, совершающееся не с реальными объектами и предметами, а образами, знаками и символами, которые заключают в себе безграничное поле смыслов (*сокращённость операционального действия*). Операциональные действия также непосредственно связаны с определённой организацией движений ребёнка, координированных для достижения целей и решения образовательных задач (*инвариантность операционального действия*).

Освоение планшета в старшем дошкольном возрасте рекомендуется осуществлять в опоре на *интерактивные игры*, структурирующие активность детей в соответствии с определённой учебной задачей и *интерактивное взаимодействие*, предполагающее активный диалог субъектов образовательного процесса, что обеспечивает смену традиционных методов и способов обучения. Для того, чтобы интерактивные методы обучения детей работе на планшете были эффективны, педагогам необходимо уделять особое внимание разработке дидактического материала и игровых заданий с учётом возрастных и индивидуальных особенностей детей.

В процессе выполнения заданий старший дошкольник:

- создаёт свой «внутренний» идеальный план действий, который ему не доступен в младшем дошкольном возрасте;
- может «найти» себя, сняв эмоциональный блок и напряжение, тормозящие детское развитие, в процессе чего может произойти самоидентификация личности;
- переживает ситуацию успеха в учебной деятельности и творчестве, что способствует взаимообогащению интеллектуальной и др. сфер деятельности;

- становится активным и самостоятельным в выполнении познавательной задачи, в обдумывании способов её решения, в проектировании результата действий как обязательного условия умственного воспитания ребёнка в процессе обучения.

Таким образом, использование интерактивного оборудования при обучении старших дошкольников ОФГ помогает закрепить, уточнить конкретное содержание, способствует совершенствованию наглядно-действенного мышления, переводу его в наглядно-образный план, формирует элементарные формы логического мышления, в форме исследовательской деятельности, где планшет становится инструментом сбора и анализа первых объектов наблюдения, что является важным моментом при подготовке ребенка к школе.

Однако, хочется отметить, что использование компьютерных заданий на планшете не заменяет привычных методов и технологий педагогической работы, а является дополнительным, рациональным и удобным источником информации, наглядности, создает положительный эмоциональный настрой, мотивирует и ребенка и его наставника, тем самым ускоряет процесс достижения положительных результатов в работе.

### **Требования к безопасности применения планшетных компьютеров в ДОУ**

В соответствии с СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» интерактивные доски, сенсорные экраны, информационные панели и иные средства отображения информации, а также компьютеры, ноутбуки, планшеты, моноблоки, иные электронные средства обучения (далее - ЭСО) используются в соответствии с инструкцией по эксплуатации и (или) техническим паспортом. ЭСО, должны иметь документы об оценке (подтверждении) соответствия. Использование ЭСО должно осуществляться при условии их соответствия Единым санитарно-эпидемиологическим и гигиеническим требованиям к продукции (товарам), подлежащей санитарно-эпидемиологическому надзору (контролю). Минимальная диагональ ЭСО должна составлять для планшета – 10,5” (26,6 см).

Занятия с использованием планшетов в возрастных группах до 6 лет не проводятся. Одновременное использование детьми на занятиях более двух различных ЭСО (интерактивная доска и персональный компьютер, интерактивная доска и планшет) не допускается.

При использовании планшетов продолжительность непрерывного использования экрана не должна превышать для детей 6–7 лет десяти минут в течение ООД, и 10 минут в течение дня.

Что же касается некоторого вреда для здоровья, в основном для зрения, то его можно и нужно минимизировать безопасным режимом работы с гаджетом, соблюдая следующие правила:

- планшет должен располагаться на столе,
- размеры стола и стула должны соответствовать росту;
- ребенок должен правильно сидеть за столом: не сутулиться, не класть ногу на ногу, не поднимать голову;
- экран планшета должен располагаться в 30–40 см от глаз, под углом 10–20 градусов так, чтобы взгляд на дисплей падал сверху вниз;



— размер экрана планшета должен быть не менее 10 дюймов.

Использовать для занятий дошкольников мобильные телефоны, смартфоны и другие электронные устройства с маленькими экранами недопустимо. Во время занятия в помещении должно быть светло, но при этом необходимо исключить попадание прямых солнечных лучей на экран планшета. Для профилактики нарушения зрения необходимо проводить с дошкольниками 2-3-минутную гимнастику для глаз — лучше всего в игровой форме. Следует систематически протирать экран планшета влажными салфетками для экранов и мониторов.

### **«Путешествие в страну предпринимательства с Копеечкой и Рубликом»**

Представленная в следующем разделе серия игр «Путешествие в страну предпринимательства с Копеечкой и Рубликом» позволит воспитателю закрепить темы «Дорогой-дешевый», «Реклама», «Семейный доход», «Предприниматель» и др.

Брат и сестра Денежкины (герои программы «Дошколенок финансист») в занимательной форме помогают сформировать у детей элементарные экономические представления, а также дать им много интересной и полезной информации по ОФГ. Особенностью этих игр являются яркость и доступность, простота управления. Веселые вопросы и интересные задания ожидают детей на каждом этапе работы. Вместе с тем, выполнение игровых заданий потребует от детей некоторого умственного напряжения, внимательности и сосредоточенности.

Игры могут быть органично вписаны педагогом в любой этап образовательной деятельности по формированию основ финансовой грамотности у детей. Все зависит от темы занятия, поставленных целей и задач, а также от общего уровня развития воспитанников группы.

Так, детям можно предложить игру в начале занятия. Это вызовет интерес к теме. Игры могут использоваться в середине занятия, что позволит педагогу сменить вид детской активности. Возможно и уместно их применение в заключительной части занятий на этапе закрепления полученных знаний и оценки включенности детей в образовательный процесс. В этом случае использование планшетов выступает наградой за активную позицию ребенка на занятии.

Педагоги знакомят дошкольников с игровыми заданиями и конечным результатом, который может быть получен при правильном их выполнении. Задания должны быть четко и доступно сформулированы воспитателем, чтобы у детей не возникло ощущение непонятности и ненужности того, чем они собираются заниматься. Детей информируют о правилах игры, дают им четкие инструкции.

В процессе игры дети работают самостоятельно или взаимодействуют друг с другом для выполнения игрового задания. Если какие-то моменты вызывают затруднения, педагог корректирует действия своих воспитанников.

По окончании игры (после небольшой паузы, призванной снять напряжение) анализируются результаты и подводятся итоги. Анализ состоит из концентрации внимания на эмоциональном аспекте — на чувствах, которые испытали дошкольники, и обсуждения содержательного аспекта (что понравилось, что вызвало затруднение, что выполнялось легко, какие действия предпринимали участники, каков результат). Для того, чтобы дети получали удовольствие от игры, педагог должен создавать ситуацию успеха.

### Карта №1 дидактического ресурса

Вид дидактического ресурса Название	Игра «Где можно увидеть рекламу»		
Образовательная область	Познавательное развитие		
Возраст детей	6 -7 (8) лет		
Место ресурса в образовательном процессе	В процессе познавательной деятельности		
Актуальность использования ИКТ	Средства ИКТ способствуют визуализации действий детей, развитию активности, самостоятельности и ответственности детей в деятельности.		
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
	Формировать предпосылки экономической, финансовой грамоты дошкольников.	Развитие памяти, внимания.	Воспитание правильного отношения к рекламе.
<b>Организационная структура</b>			
Длительность (общая, ИКТ)	Общая 15 минут, с планшетом – 7 мин.		
Материал, оборудование	Планшет		
Программное обеспечение (ИКТ)	Программа «PowerPoint»		
Количество участников	От 1 ребенка до подгруппы 12 детей (в зависимости от вариантов)		
Форма организации деятельности детей	Индивидуальная, групповая		
Варианты использования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Вариант 1: Путём нажатия на изображения, собрать в коробку.</li> <li>• Вариант 2: Путем нажатия на изображения, проверить себя на правильность выполнения задания.</li> </ul>		
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство):	Прямое и косвенное руководство воспитателя в соответствии с вариантами. Корректировка заданий в зависимости от выполнения, моделирование ситуаций.		
Мотивация	Главные герои игры - Копеечка и Рублик Денежкины предлагают детям вспомнить, где можно увидеть рекламу.		
Постановка задачи	«Где можно увидеть рекламу» – игра, которая учит детей старшего дошкольного возраста применять экономические знания в конкретных условиях.		
Ход	В ходе игры Денежкины предлагают детям собрать в коробку только те картинки, на которых можно увидеть рекламу.		
Подведение итогов	Поощрение детей: гиф-анимация «денежный дождь»		

## Карта №2 дидактического ресурса

Вид дидактического ресурса Название	Игра «Дорогой или дешевый»		
Образовательная область	Познавательное развитие		
Возраст детей	6 -7 (8) лет		
Место ресурса в образовательном процессе	В процессе познавательной деятельности		
Актуальность использования ИКТ	Средства ИКТ способствуют визуализации действий детей, развитию активности, самостоятельности и ответственности детей в деятельности		
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
	Формирование умения применять экономические представления в конкретных условиях, элементарных экономических расчетах, рациональном использовании доступных материальных ценностей.	Развитие наблюдательности.	Воспитание бережного отношения к товарам.
<b>Организационная структура</b>			
Длительность (общая, ИКТ)	Общая 15 минут, с компьютером – 7 мин.		
Материал, оборудование	Планшет		
Программное обеспечение (ИКТ)	Программа «PowerPoint»		
Количество участников	От 1 ребенка до подгруппы 12 детей (в зависимости от вариантов)		
Форма организации деятельности детей	Индивидуальная, групповая		
Варианты использования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Вариант 1: Путём нажатия на изображения, собрать товары в продуктовую корзину.</li> <li>• Вариант 2: Путем нажатия на изображения, проверить себя на правильность выполнения задания.</li> </ul>		
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство):	<p>Прямое и косвенное руководство воспитателя в соответствии с вариантами. Корректировка заданий в зависимости от выполнения, моделирование ситуаций. Главные герои игры - Копеечка и Рублик Денежкины предлагают детям вспомнить виды товаров и приблизительную их цену.</p> <p>«Дорогой или дешевый» – игра, которая расширяет представления детей старшего дошкольного возраста о видах товаров, об их классификации, закрепляет знания о приблизительной цене товара, об их соотношении.</p> <p>В ходе игры Денежкины предлагает детям в синюю продуктовую корзинку положить те товары, которые стоят дешево. А в красную - дорогие товары.</p>		
Мотивация			
Постановка задачи			
Ход			
Подведение итогов	Поощрение детей: гиф-анимация «денежный дождь»		

### Карта №3 дидактического ресурса

Вид дидактического ресурса Название		Игра «Конфетки и монетки»	
Образовательная область		Познавательное развитие	
Возраст детей		6 -7 (8) лет	
Место ресурса в образовательном процессе		В процессе познавательной деятельности	
Актуальность использования ИКТ		Средства ИКТ способствуют визуализации действий детей, развитию активности, самостоятельности и ответственности детей в деятельности	
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
	Формирование умения ребёнка разбираться в ценах и покупках, тренироваться в навыке счета.	Развитие памяти, внимание, наблюдательности.	Воспитание бережного отношения к деньгам.
<b>Организационная структура</b>			
Длительность (общая, ИКТ)		Общая 15 минут, с планшетом – 7 мин.	
Материал, оборудование		Планшет	
Программное обеспечение (ИКТ)		Программа «PowerPoint»	
Количество участников		От 1 ребенка до подгруппы 12 детей (в зависимости от вариантов)	
Форма организации деятельности детей		Индивидуальная, групповая	
Варианты использования		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Вариант 1: Путём нажатия на монетку, переместить ее в круг.</li> </ul>	
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство):		Прямое и косвенное руководство воспитателя в соответствии с вариантами. Корректировка заданий в зависимости от выполнения, моделирование ситуаций.	
Мотивация		Главные герои игры - Копеечка и Рублик Денежкины предлагают детям вспомнить счет в пределах десяти.	
Постановка задачи		«Конфетки и монетки» - эта игра, которая поможет детям старшего дошкольного возраста разобраться в ценах и покупках, потренирует в навыке счета.	
Ход		В ходе игры Денежкины предлагают детям отправиться в магазин за покупками. У каждого товара своя цена. Детям нужно подбирать разные варианты монет, чтобы получилась цена товара.	
Подведение итогов		Поощрение детей: гиф-анимация «денежный дождь»	

### Карта №4 дидактического ресурса

Вид дидактического ресурса Название	Игра «Найди пару»		
Образовательная область	Познавательное развитие		
Возраст детей	6 -7 (8) лет		
Место ресурса в образовательном процессе	В процессе познавательной деятельности		
Актуальность использования ИКТ	Средства ИКТ способствуют визуализации действий детей, развитию активности, самостоятельности и ответственности детей в деятельности		
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
	Формирование у детей умения сопоставлять предметы по определённым признакам	Развитие памяти, внимания, мышления логики, наблюдательности.	Воспитание уважение к труду взрослых.
<b>Организационная структура</b>			
Длительность (общая, ИКТ)	Общая 15 минут, с планшетом – 7 мин.		
Материал, оборудование	Планшет		
Программное обеспечение (ИКТ)	Программа «PowerPoint»		
Количество участников	От 1 до подгруппы (в зависимости от вариантов)		
Форма организации деятельности детей	Индивидуальная, групповая		
Варианты использования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Вариант 1 Путём нажатия на изображение фигуры человека, перенести его на изображение- место работы.</li> </ul>		
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство):	Прямое и косвенное руководство воспитателя в соответствии с вариантами. Корректировка заданий в зависимости от выполнения, моделирование ситуаций.		
Мотивация	Главные герои игры - Копеечка и Рублик Денежкины предлагают детям вспомнить, кто, где работает.		
Постановка задачи	«Найди пару» – игра, которая направлена на эффективное развитие способности к запоминанию и концентрации внимания.		
Ход	В ходе игры Денежкины предлагает детям внимательно посмотреть на экран и назвать профессии людей, которые изображены. Затем их распределить по месту работы.		
Подведение итогов	Поощрение детей: гиф-анимация «денежный дождь»		

### Карта №5 дидактического ресурса

Вид дидактического ресурса Название		Игра «Размен монет»	
Образовательная область		Познавательное развитие	
Возраст детей		6 -7 (8) лет	
Место ресурса в образовательном процессе		В процессе познавательной деятельности	
Актуальность использования ИКТ		Средства ИКТ способствуют визуализации действий детей, развитию активности, самостоятельности и ответственности детей в деятельности	
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
	Формирование умения детей различать монеты, разменивать и собирать одну и ту же сумму разными способами.	Развитие памяти, внимание, наблюдательности.	Воспитание бережного отношения к деньгам.
<b>Организационная структура</b>			
Длительность (общая, ИКТ)		Общая 15 минут, с планшетом – 7 мин.	
Материал, оборудование		Планшет	
Программное обеспечение (ИКТ)		Программа «PowerPoint»	
Количество участников		От 1 ребенка до подгруппы 12 детей	
Форма организации деятельности детей		Индивидуальная, групповая	
Варианты использования		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Вариант 1 Путём нажатия на монетку, переместить ее в круг.</li> </ul>	
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство):		Прямое и косвенное руководство воспитателя в соответствии с вариантами. Корректировка заданий в зависимости от выполнения, моделирование ситуаций.	
Мотивация		Главные герои игры - Копеечка и Рублик Денежкины предлагают детям вспомнить монеты, которые они знают и счет в пределах 10.	
Постановка задачи		«Размен монет»– игра, которая учит детей старшего дошкольного возраста разменивать и собирать сумму денег разными способами.	
Ход		В ходе игры Денежкины предлагают детям посмотреть на монету, которую нужно разменять по схеме. В пустой кружочек помещается только одна монета.	
Подведение итогов		Поощрение детей: гиф-анимация «денежный дождь»	

### Карта №6 дидактического ресурса

Вид дидактического ресурса Название	Игра «Семейный доход»		
Образовательная область	Познавательное развитие		
Возраст детей	6 -7 (8) лет		
Место ресурса в образовательном процессе	В процессе познавательной деятельности		
Актуальность использования ИКТ	Средства ИКТ способствуют визуализации действий детей, развитию активности, самостоятельности и ответственности детей в деятельности		
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
	Формирование умения составлять семейный доход.	Развитие внимания, мышления.	Воспитание бережного отношения к деньгам.
<b>Организационная структура</b>			
Длительность (общая, ИКТ)	Общая 15 минут, с планшетом – 7 мин.		
Материал, оборудование	Планшет		
Программное обеспечение (ИКТ)	Программа «PowerPoint»		
Количество участников	От 1 ребенка до подгруппы 12 детей		
Форма организации деятельности детей	Индивидуальная, групповая		
Варианты использования	<ul style="list-style-type: none"> <li>Вариант 1 Путём нажатия на картинку с мешочком денег, перенести его к члену семьи, который его зарабатывает и приносит в семейный доход.</li> </ul>		
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство):	Прямое и косвенное руководство воспитателя в соответствии с вариантами. Корректировка заданий в зависимости от выполнения, моделирование ситуаций.		
Мотивация	Главные герои игры - Копеечка и Рублик Денежкины предлагают детям вспомнить из чего состоит семейный доход.		
Постановка задачи	«Семейный доход»– игра, которая учит детей старшего дошкольного возраста пониманию из чего состоит семейный доход.		
Ход	В ходе игры Денежкины предлагают детям посмотреть на экран и распределить мешочки с деньгами членам семьи, которые они зарабатывают, тем самым образуя доход семьи.		
Подведение итогов	Поощрение детей: гиф-анимация «денежный дождь»		

### Карта №7 дидактического ресурса

Вид дидактического ресурса Название		Игра «Товарный склад»	
Образовательная область		Познавательное развитие	
Возраст детей		6 -7 (8) лет	
Место ресурса в образовательном процессе		В процессе познавательной деятельности	
Актуальность использования ИКТ		Средства ИКТ способствуют визуализации действий детей, развитию активности, самостоятельности и ответственности детей в деятельности	
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
	Формирование умения детей различать товары по их принадлежности к определенной группе (мебель, одежда, обувь, бытовая техника, продукты питания и т.д.)	Развитие памяти, внимания.	Воспитание уважение к труду и потребность в ролевых взаимоотношениях.
<b>Организационная структура</b>			
Длительность (общая, ИКТ)		Общая 15 минут, с планшетом – 7 мин.	
Материал, оборудование		Планшет	
Программное обеспечение (ИКТ)		Программа «PowerPoint»	
Количество участников		От 1 ребенка до подгруппы 12 детей	
Форма организации деятельности детей		Индивидуальная, групповая	
Варианты использования		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Вариант 1: Путём нажатия на картинку с товаром, переместить ее в нужную грузовую машину.</li> </ul>	
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство):		Прямое и косвенное руководство воспитателя в соответствии с вариантами. Корректировка заданий в зависимости от выполнения, моделирование ситуаций.	
Мотивация		Главные герои игры - Копеечка и Рублик Денежкины предлагают детям вспомнить что такое товарный склад и какие бывают товары.	
Постановка задачи		«Товарный склад»– игра, которая учит детей старшего дошкольного возраста различать товары по их принадлежности к определенным группам.	
Ход		В ходе игры Денежкины приглашают детей на товарный склад и предлагает погрузить товар в соответствующий фургон.	
Подведение итогов		Поощрение детей: гиф-анимация «денежный дождь»	



### Карта №8 дидактического ресурса

Вид дидактического ресурса Название		Игра «Хочу и надо»	
Образовательная область		Познавательное развитие	
Возраст детей		6 -7 (8) лет	
Место ресурса в образовательном процессе		В процессе познавательной деятельности	
Актуальность использования ИКТ		Средства ИКТ способствуют визуализации действий детей, развитию активности, самостоятельности и ответственности детей в деятельности	
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
	Формирование умения определять разницу между «хочу» и «надо» в распределении бюджета.	Развитие внимания, мышления.	Воспитание бережного отношения к деньгам.
<b>Организационная структура</b>			
Длительность (общая, ИКТ)		Общая 15 минут, с планшетом – 7 мин.	
Материал, оборудование		Планшет	
Программное обеспечение (ИКТ)		Программа «PowerPoint»	
Количество участников		От 1 ребенка до подгруппы 12 детей	
Форма организации деятельности детей		Индивидуальная, групповая	
Варианты использования		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Вариант 1: Путём нажатия на изображение, перенести товар в продуктовую корзину.</li> </ul>	
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство):		Прямое и косвенное руководство воспитателя в соответствии с вариантами. Корректировка заданий в зависимости от выполнения, моделирование ситуаций.	
Мотивация		Главные герои игры - Копеечка и Рублик Денежкины предлагают детям подумать, как можно распределить бюджет, что необходимо купить в первую очередь, а что можно отложить на потом.	
Постановка задачи		«Хочу и надо»– игра, которая учит детей старшего дошкольного возраста правильно распределять бюджет.	
Ход		В ходе игры Денежкины предлагает детям положить в продуктовую корзину товар, который нужен в первую очередь.	
Подведение итогов		Поощрение детей: гиф-анимация «денежный дождь»	

### Карта №9 дидактического ресурса

Вид дидактического ресурса Название		Игра «Четвертый лишний»	
Образовательная область		Познавательное развитие	
Возраст детей		6 -7 (8) лет	
Место ресурса в образовательном процессе		В процессе познавательной деятельности	
Актуальность использования ИКТ		Средства ИКТ способствуют визуализации действий детей, развитию активности, самостоятельности и ответственности детей в деятельности	
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
	Закрепить умение находить лишний предмет.	Развитие мышление, внимание, зрительное восприятие.	Воспитание внимание и сосредоточенность.
<b>Организационная структура</b>			
Длительность (общая, ИКТ)		Общая 15 минут, с планшетом – 7 мин.	
Материал, оборудование		Планшет	
Программное обеспечение (ИКТ)		Программа «PowerPoint»	
Количество участников		От 1 ребенка до подгруппы 12 детей	
Форма организации деятельности детей		Индивидуальная, групповая	
Варианты использования		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Вариант 1 Путём нажатия на «лишнюю» картинку, изображение убирается.</li> </ul>	
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство):		Прямое и косвенное руководство воспитателя в соответствии с вариантами. Корректировка заданий в зависимости от выполнения, моделирование ситуаций.	
Мотивация		Главные герои игры - Копеечка и Рублик Денежкины предлагают детям вспомнить игру «Четвертый лишний».	
Постановка задачи		«Четвертый лишний»– игра, которая способствует развитию познавательных процессов.	
Ход		В ходе игры Денежкины предлагает детям внимательно посмотреть на картинки и выбрать «лишнюю».	
Подведение итогов		Поощрение детей: гиф-анимация «денежный дождь»	

### Карта №10 дидактического ресурса

Вид дидактического ресурса Название	Игра «Что можно купить за деньги, а что нельзя?»		
Образовательная область	Познавательное развитие		
Возраст детей	6 -7 (8) лет		
Место ресурса в образовательном процессе	В процессе познавательной деятельности		
Актуальность использования ИКТ	Средства ИКТ способствуют визуализации действий детей, развитию активности, самостоятельности и ответственности детей в деятельности		
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
	Формировать у детей представление о том, что можно и что нельзя купить за деньги.	Развивать логическое, экономическое мышление, наблюдательность.	Воспитание уважения к труду и людям труда, семье и семейным ценностям.
<b>Организационная структура</b>			
Длительность (общая, ИКТ)	Общая 15 минут, с планшетом – 7 мин.		
Материал, оборудование	Планшет		
Программное обеспечение (ИКТ)	Программа «PowerPoint»		
Количество участников	От 1 ребенка до подгруппы 12 детей		
Форма организации деятельности детей	Индивидуальная, групповая		
Варианты использования	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Вариант 1: Путём нажатия на изображения, переместить изображения в кошелек.</li> <li>• Вариант 2: Путем нажатия на изображения, переместить изображения в зачеркнутый кошелек.</li> </ul>		
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство):  Мотивация  Постановка задачи  Ход	<p>Прямое и косвенное руководство воспитателя в соответствии с вариантами. Корректировка заданий в зависимости от выполнения, моделирование ситуаций. Главные герои игры - Копеечка и Рублик Денежкины предлагают детям вспомнить что можно, а что нельзя купить за деньги.</p> <p>«Что можно купить за деньги, а что нельзя?» – игра, которая направлена на формирование представление об экономическом развитии детей старшего дошкольного возраста, торгово-денежных отношений.</p> <p>В ходе игры Денежкины предлагают детям посмотреть на изображения и выбрать из них сначала только те, которые можно купить за деньги и переместить их в кошелек. Затем, в зачеркнутый кошелек- переместить те изображения, которые нельзя купить за деньги.</p>		
Подведение итогов	Поощрение детей: гиф-анимация «денежный дождь»		

### Карта №11 дидактического ресурса

Вид дидактического ресурса Название		Игра «Что сначала, что потом»		
Образовательная область		Познавательное развитие		
Возраст детей		6 -7 (8) лет		
Место ресурса в образовательном процессе		В процессе познавательной деятельности		
Актуальность использования ИКТ		Средства ИКТ способствуют визуализации действий детей, развитию активности, самостоятельности и ответственности детей в деятельности		
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные	
	Формирование представлений детей об истории возникновения денег.	Развитие понимание причинно-следственных связей, логическое мышление.	Воспитание бережного отношения к деньгам.	
<b>Организационная структура</b>				
Длительность (общая, ИКТ)		Общая 15 минут, с планшетом – 7 мин.		
Материал, оборудование		Планшет		
Программное обеспечение (ИКТ)		Программа «PowerPoint»		
Количество участников		От 1 ребенка до подгруппы 12 детей		
Форма организации деятельности детей		Индивидуальная, групповая		
Варианты использования		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Вариант 1: Путём нажатия на картинку с изображением денег, перенести ее на нужный ряд пирамиды.</li> </ul>		
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство):		Прямое и косвенное руководство воспитателя в соответствии с вариантами. Корректировка заданий в зависимости от выполнения, моделирование ситуаций.		
Мотивация		Главные герои игры - Копеечка и Рублик Денежкины предлагают вспомнить детям историю денег.		
Постановка задачи		«Что сначала, что потом» – игра, которая вырабатывает навык определения последовательности явлений и событий, дети учатся составлять логические цепочки.		
Ход		Главные герои игры - Копеечка и Рублик Денежкины предлагают детям внимательно посмотреть на экран, вспомнить историю денег и распределить их по мере их возникновения на пирамиду, где верхний ряд это - самые первые деньги, а нижний - современные.		
Подведение итогов		Поощрение детей: гиф-анимация «денежный дождь»		

### Карта №12 дидактического ресурса

Вид дидактического ресурса Название		Игра «Я предприниматель»	
Образовательная область		Познавательное развитие	
Возраст детей		6 -7 (8) лет	
Место ресурса в образовательном процессе		В процессе познавательной деятельности	
Актуальность использования ИКТ		Средства ИКТ способствуют визуализации действий детей, развитию активности, самостоятельности и ответственности детей в деятельности	
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
	Формирование представлений детей о разнообразии профессий.	Развитие внимания, мышления, логики.	Воспитание уважения к труду взрослых.
<b>Организационная структура</b>			
Длительность (общая, ИКТ)		Общая 15 минут, с планшетом – 7 мин.	
Материал, оборудование		Планшет	
Программное обеспечение (ИКТ)		Программа «PowerPoint»	
Количество участников		От 1 ребенка до подгруппы 12 детей	
Форма организации деятельности детей		Индивидуальная, групповая	
Варианты использования		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Вариант 1: Путём нажатия переместить изображение.</li> </ul>	
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство):		Прямое и косвенное руководство воспитателя в соответствии с вариантами. Корректировка заданий в зависимости от выполнения, моделирование ситуаций.	
Мотивация		Главные герои игры - Копеечка и Рублик Денежкины предлагают детям вспомнить профессии, которые они знают.	
Постановка задачи		«Я предприниматель» – игра, которая способствует у детей расширению и закреплению знаний об особенностях разных профессий.	
Ход		В ходе игры Денежкины предлагают детям внимательно посмотреть на экран и перечислить профессии, предметы, которые изображены. Детям необходимо выбрать свое предприятие и затем его обустроить. Выбрать работников и оборудовать рабочее место.	
Подведение итогов		Поощрение детей: гиф-анимация «денежный дождь»	

## Содержание

Планшетный компьютер как средство мобильного обучения	3
Использование планшетов детьми в повседневной жизни и отношение родителей к их использованию	3
Применение планшетного компьютера педагогами ДООУ для обучения старших дошкольников ОФГ	5
Методы и приемы обучения детей работе с компьютерным планшетом	7
Требования к безопасности применения планшетных компьютеров в ДООУ	8
Путешествие в страну предпринимательства с Копеечкой и Рубликом	9
Карты дидактических ресурсов	10