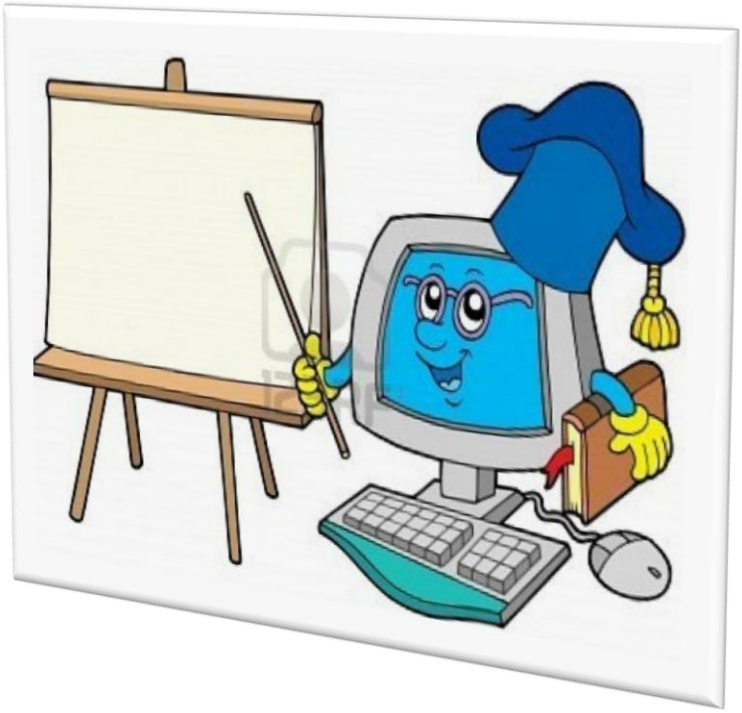
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад компенсирующего вида №8 города Ейска муниципального
образования Ейский район



Образовательный проект

«Использование мультимедийных игр – презентаций в коррекционно – развивающей работе с детьми дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья»

(Старшая разновозрастная группа)

Автор
Учитель – дефектолог
Евдокимова
Виктория Вячеславовна

г. Ейск 2017г.

Содержание

1.	Актуальность проекта	3
2.	Условия возникновения проекта	3 - 4
3.	Проблема и новизна проекта	5
4.	Проектная гипотеза	5
5.	Цель и задачи проекта	5 - 6
7.	Теоретические положения проекта	6 - 7
8.	Предлагаемые итоги реализации проекта	8
9.	Принципы реализации проекта	8
10.	Модель мультимедийных игр – презентаций	8 - 13
11.	Этапы, содержание и описание реализации проекта	14
12.	Результаты диагностики уровня развития познавательной деятельности в старшей разновозрастной группе	15

Актуальность проекта: Современное информационное пространство требует владения компьютером не только в начальной школе, но и в дошкольном детстве. Использование ИКТ является одним из приоритетов образования. И на сегодня это одна из самых новых и актуальных проблем в отечественной дошкольной педагогике. Это нашло отражение во многих документах, которые приняты правительством Российской Федерации. Так, например, в ***«Концепции модернизации российского образования на период до 2010 года»***, *в главе 2, посвященной приоритетам образовательной политики говорится следующее:* ***«Для достижения нового качества образования будет осуществляться информатизация образования и оптимизация методов обучения»***, где поставлены задачи по оснащению и использованию в воспитательно - образовательном процессе ИКТ.

Особая социальная и педагогическая значимость и актуальность заключается в разработке дидактических компьютерных игр для детей старшей разновозрастной группы, что позволило совершенствовать формы, методы, приёмов работы по использованию новых информационных технологий в коррекционно - развивающей работе, в создании и определении эффективных условий применения электронных дидактических игр, нацеленных на активизацию и развитие познавательной деятельности дошкольников с ограниченными возможностями развития (далее ОВЗ).

Условия возникновения проекта: В соответствии с ФГОС ДО в дошкольных образовательных учреждениях необходимо учитывать индивидуальные возможности и потребности ребенка, связанные с его жизненной ситуацией и состоянием здоровья, определяющие особые условия получения образования. В дошкольном образовательном учреждении для детей с ОВЗ обязательно осуществляется психолого - педагогическое сопровождение.

У воспитанников, посещающих группу компенсирующей направленности, отмечается снижение познавательной активности, снижение скорости восприятия, переработки и воспроизведения информации. Это отмечается на фоне неустойчивого внимания, сниженной работоспособности, повышенной истощаемости, у детей снижена мотивация к обучению, отмечаются трудности в планировании деятельности.

Мой опыт, педагогической деятельности, как учителя – дефектолога показывает, что в условиях детского сада возможно, необходимо и целесообразно использование компьютера и интерактивных технологий в качестве дидактического средства в различных видах образовательной деятельности с детьми с ОВЗ.

Предлагаемый сборник дидактического материала по использованию электронных дидактических игр адресованы детям дошкольного возраста, нуждающимся в развитии познавательной деятельности, квалифицированной поддержке педагогов и родителей.

Работа с детьми с особыми возможностями требует постоянного самосовершенствования, поиска новых творческих подходов.

Поэтому, проанализировав диагностику познавательной деятельности и познавательных процессов (внимание, память, восприятие и мышление) детей с ОВЗ, я предположила, что активное использование **мультимедийных игр – презентаций** при работе с детьми с ОВЗ позволит повысить показатели познавательной деятельности и познавательных процессов (внимание, память, восприятие и мышление), а также способствует обеспечению эмоциональной комфортности и хорошего психологического самочувствия детей с ОВЗ в процессе общения со сверстниками и педагогами.

Применения интерактивных технологий в практике работы позволили выявить, что по сравнению с традиционными формами обучения детей с ОВЗ данный способ подачи информации обладает рядом преимуществ:

- предъявление информации на экране мультимедийной доски в игровой форме вызывает у детей огромный интерес к деятельности с ним;
- расширение объема получаемой информации, увеличение восприятия, лучшее запоминание чему способствует увеличение количества и качества иллюстративного материала;
- движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка;
- проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей с ОВЗ;
- использование мультимедийных игр - презентаций позволяет включаться трем видам памяти: зрительной, слуховой, моторной, что позволяет сформировать устойчивые визуально - кинестетические и визуально - аудиальные условно - рефлекторные связи ЦНС;
- высокая динамика способствует эффективному усвоению материала, памяти, внимания, восприятия, воображения, творчества у детей;
- данные технологии позволяют моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (полет ракеты или спутника и другие неожиданности, и необычные эффекты).

Основываясь на личном опыте можно сказать, что применение интерактивных технологий в коррекционно - образовательном процессе в сочетании с традиционными методами значительно повышает эффективность воспитания и обучения дошкольников с ОВЗ.

С помощью программы Microsoft Power Point можно создавать мультимедийные игры - презентации для решения различных целей и задач.
Для создания подобных игр - презентаций, имеющих целью развитие познавательных процессов детей с ОВЗ, подойдут задания, в которых ребенку необходимо выбрать какой-либо вариант действия.

Представляю вашему вниманию несколько мультимедийных игр - презентаций, созданных с помощью программы Microsoft Power Point

направленных на развитие познавательной деятельности и формированию познавательных процессов.

Тип проекта: Информационно – практический, долгосрочный (сентябрь – май 2017 - 2018 учебный год).

Проблемы проекта: В настоящее время ИКТ технологии позволяют создавать электронные дидактические средства, основанные на мультимедийном представлении материала. Использование мультимедийных игр – презентаций базируется на подходах, в основе которых лежат естественное для детского возраста любопытство и средства для удовлетворения этого любопытства.

Новизна проекта: В соответствии с внедрением ФГОС в ДОУ дошкольное образование является одним из уровней общего образования. Поэтому информатизация детского сада стала необходимой реальностью современного общества. Использование ИКТ дает возможность обогатить, качественно обновить воспитательной - образовательный процесс в ДОУ и повысить его эффективность.

Новизна моего проекта заключается в разработке мультимедийных игр - презентаций, которые способствуют развитию индивидуальных способностей детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ.

Проектная гипотеза: В ДОУ необходимо организовать учебно - воспитательный процесс с учётом выявления и развития интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ в условиях индивидуальной траектории развития. Что предоставляет возможность для творческой деятельности и самореализации личности воспитанника. Способствует активному вовлечению родителей в совместную деятельность с ребёнком в условиях семьи.

Таким образом, будут достигнуты высокие результаты в интеллектуальном развитии дошкольников с проблемами в развитии, и их успешная адаптация и обучение в школе.

Цель проекта*:* Развитие познавательной деятельности у детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ. Создание педагогических условий для развития любознательности у детей как основы познавательной активности.

Задачи проекта:

1. Создание системы мультимедийных игр - презентаций, направленных на развитие познавательной деятельности.
2. Расширить представление родителей о играх - презентаций для детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ.
3. Систематизировать диагностический материал для выявления уровня познавательной деятельности детей с ОВЗ.

Коррекционно - образовательные

- Активизировать и расширять предметный, глагольный, качественный словарь по лексическим темам.
- Закрепить в самостоятельной деятельности умение относить наименование 3 – 6 предметов к обобщающему слову.
- Совершенствовать грамматический строй речи.
- Формирование у детей грамматически правильной, лексически богатой и фонетически чёткой речи.
- Составлять разные типы предложений.
- Формирование приёмов умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия).

Коррекционно - развивающие

- Развивать навыки общения и связную речь.
- Формировать умение вести диалог, связно излагать свои мысли и строить простейшие умозаключения.
- Развивать речевое и слуховое внимание, мышление, память.
- Стимулировать познавательные процессы.
- Активизировать творческие способности детей.
- Сопоставлять общую моторику и координацию речи с движением.
- Улучшить эмоционально - волевую сферу.
- Развивать фонематический слух;

Коррекционно - воспитательные

- Развивать у детей коммуникативные и творческие навыки.
- Обогащать отношения детей и родителей совместным опытом работы с мультимедийными играми - презентациями, направленных на развитие познавательной деятельности и психических процессов.
- Развивать семейное творчество и сотрудничество семьи и детского сада.

Предмет: Развитие познавательной деятельности у детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ через мультимедийные игры - презентации.

Участники проекта: дети старшей разновозрастной группы, учитель – дефектолог, родители.

Теоретические положения проекта: Игра для ребёнка – это основной вид деятельности. Игра способствует созданию эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность.

Мультимедийная презентация - это - обучающий мини мультик, это электронная звуковая книжка с красивыми картинками, это интересное пособие, которое в игровой форме вызывает у детей огромный интерес; движения, звук, анимация надолго привлекает внимание детей, повышает их заинтересованность на занятиях, улучшает усвоение материла, формирует

межличностное общение, а кроме того дает возможность индивидуально подойти к каждому ребенку с учетом его потребностей, приучают детей к самостоятельности, развивают навык самоконтроля.

Целью разработанных мною игр – презентаций – является развитие познавательных процессов (восприятия, внимания, памяти, мышления), умение обобщать, сравнивать, выявлять и устанавливать закономерности, решать проблемы; развитие наблюдательности; увеличение речевой активности, а также игры – презентации способствуют активизации познавательной деятельности. Они помогают в простой, наглядной форме, закрепить дома с родителями тот материал, который был дан детям на коррекционно – развивающих занятиях. Каждое упражнение рассчитано на правильное выполнение, а не на скорость, поэтому в процессе игры при сложных ситуациях детям надо давать разъяснения, проговаривания вместе со взрослым, а потом вы по очереди выполняете по одному упражнению.

Таким образом, все игры проходят на фоне эмоционального подъема и заинтересованности, что способствует лучшему закреплению материала.

В развитии интеллектуальных способностей детей с ОВЗ особое место занимает дидактическая игра, которая является средством обучения и помогает детям актуализировать знания, а также овладевать способами познавательной деятельности. Благодаря электронно - дидактическим играм, которые эффективно повышает интерес детей к образовательной деятельности, дошкольники учатся классифицировать, сравнивать и обобщать.

В своей работе я стремлюсь показать, как сформировать у детей с ОВЗ элементарные представления о целостной картине мира; элементарные математические представления; развить звуковой анализ и синтез, познавательную активность, любознательность, стремление к самостоятельному познанию явлений окружающего мира посредством использования ИКТ.

Методическая разработка отвечает требованиям, предъявляемым к написанию методических работ. Они одинаково могут быть полезны педагогам и родителям.

Научная значимость работы заключается в том, что представлена система электронных дидактических игр по развитию познавательной деятельности детей дошкольного возраста с ОВЗ. Данная методическая работа апробирована и успешно используется на практике в МБДОУ ДСКВ №8 г. Ейска МО Ейский район.

Следует отметить творческий подход, высокое качество выполнения - методической работы, содержание которой соответствует основополагающим критериям дошкольной и коррекционной педагогики и психологии.

Предлагаемые итоги реализации проекта:

1. Дети старшего дошкольного возраста с проблемами в развитии мотивированы к самостоятельному использованию мультимедийных игр – презентаций.
2. Вовлечение родителей в совместную деятельность с детьми.
3. Освоение педагогами технологией, направленной на интеллектуальное развитие детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ.

Принципы реализации проекта:

В своей работе я руководствовалась следующими дидактическими принципами:

Принцип доступности.

Реализуя принцип доступности, я отбираю наглядный материал, формы и методы организации образовательной деятельности, чтобы они соответствовали уровню подготовки детей, их возрастным особенностям.

Принцип систематичности и последовательности.

Принцип систематичности и последовательности обучения состоит в том, что усвоение учебного материала идет в определенном порядке, системе. Мультимедийные игры я создаю и подбираю в соответствии с тематическим планом.

Принцип научности.

Руководствуясь принципом научности, я преследую одну цель – помочь детям усвоить реальные знания, правильно отражающие действительность. ИКТ дают мне возможность представлять в мультимедийной форме реалистичные, не искаженные информационные материалы (репродукции картин, фотографии, видеофрагменты, звукозаписи).

Принцип творческой активности.

Принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Используя ИКТ, я стимулирую познавательную активность детей, тем самым, повышая интерес к занятиям за счет новизны, реалистичности и динамичности изображения, использования анимационных эффектов

Принцип наглядности.

Именно дошкольникам, с их наглядно - образным мышлением понятно лишь то, что можно одновременно рассмотреть, услышать, подействовать или оценить действие объекта. В связи с этим, я в своей работе использую мультимедийные игры.

Модель развивающих игр.

Содержание сборника дидактического материала включает мультимедийные игры – презентации по разделам Программы: «Ознакомление с окружающим миром и развитие речи», «Первоначальное обучение грамоте и развитие речи», «Формирование элементарных математических представлений».

Ознакомлению с окружающим миром и развитие речи

«Что спрятано? Кто спрятался?»

Цели: развитие внимания и зрительного восприятия; закрепить в самостоятельной деятельности умение относить наименование 3 – 6 предметов к обобщающему слову «Фрукты», «Овощи», «Посуда», «Мебель», «Домашние Животные, «Дикие животные», «Одежда», «Транспорт».

Ход игры: ребенку объясняют, что ему будут показаны несколько контурных рисунков, в которых как бы «спрятаны» многие известные ему предметы. Далее ребенка просят последовательно назвать очертания всех «спрятанных» предметов, потом щёлкнуть мышкой и все картинки появляются и обобщающее слово.

«Называй и сосчитай»

Цель: закрепить в самостоятельной деятельности умение согласовывать числительные с существительными от одного до пяти.

Ход игры: ребёнок называет перелётных птиц, считает их и обозначает соответствующей цифрой в квадратах, нажимая на клавиатуру.

Ребёнок. Один лебедь
Две цапли
Три грача
Четыре утки
Пять ласточек

«Один - много»

Цель: закрепить в самостоятельной деятельности умение практического употребления существительных единственного и множественного числа.

Ход игры: взрослый просит ребёнка показать и назвать знакомую домашнюю птицу и назвать её во множественном числе. Сначала называют птиц во множественном числе, а потом щёлкают мышкой.

Ребёнок. Цыплёнок - цыплята
Утка - утки
Гусь - гуси
Петух - петухи

«Чей, чья, чьи?»

Цель: закрепить в самостоятельной деятельности умение практического употребления в речи притяжательных прилагательных.

Ход игры: посмотрите, за облаками спрятались перелётные птицы. Угадайте кто это? Ребёнок в соответствии с цифрой от 1 до 5 нажимает на мышку.

- Чей хвост? (Ласточкин)
- Чья шея? (Лебединая)
- Чьи крылья? (Журавлиные)
- Чьи лапки? (Утиные)
- Чья голова? (Грачиная)

«Назови ласково»

Цель: закрепить в самостоятельной деятельности умение образовывать уменьшительно – ласкательные формы существительных.

Ход игры: попросить назвать ребёнка ласково все предметы, нажимая на мышку.

Ребёнок: Яблоко – яблочко
Стул – стульчик
Шар – шарик
Жук – жучок
Цветок – цветочек
Дом - домик

«Вкусное варенье»

Цель: закрепить в самостоятельной деятельности умение образовывать прилагательные от существительных.

Ход игры: спросить ребёнка: «Какое варенье варят из яблок?», «Какое варенье варят из клубники?», «Какое варенье варят из малины?». Ребёнок выставляет яблоко, клубнику и малинку на крышки банок, нажимая на мышку.

Ребёнок: Варенье из яблок – яблочное
Варенье из клубники – клубничное
Варенье из малины – малиновое

«Жадина»

Цель: закрепить в самостоятельной деятельности умение согласовывать местоимения мой, моя, моё с существительными.

Ход игры. Представь, что это твои фрукты. Ответь на вопросы? Чей это лимон? (Мой лимон). Чья слива? (Моя слива). Чье яблоко? (Моё яблоко) и т.д.

«Признаки зимы»

Цель: закрепить в самостоятельной деятельности умение составлять рассказ о зиме с опорой на картинки.

Ход игры: в центре слайда картинка с изображением зимы. А вокруг картинки признаки различных времён года. Оставьте вокруг картинки и назовите только зимние признаки, а остальные признаки уберите за красную линию. (Сначала называют признаки, а потом щёлкают мышкой). Составить рассказ о зиме.

Первоначальное обучение грамоте

«Подбери картинку»

Цели: развитие фонематического слуха, памяти, внимания; закрепить в самостоятельной деятельности навыки чёткого различения и произношения заданного звука в словах.

Ход игры: ребёнок находит и называет картинку с нужным звуком, потом нажимает на мышку.

«Погрузи на машину картинки»

Цель: закрепить в самостоятельной деятельности умение различать согласные звуки по признаку твёрдости – мягкости.

Ход игры: на доске – картинки: синяя машина и зелёная машина. Ребёнок называет картинки, выделяет в слове звуки «м» или «мь» и выставляют картинки на машины, нажимая на мышку.

«Собери ромашку»

Цели: развитие фонематического слуха; закрепить в самостоятельной деятельности умение подбирать картинки на заданный звук, дифференцировать в словах звуки «в» и «ф».

Ход игры: ребёнок называет только картинки на звук «в», потом нажимает на мышку.

«Найди домик»

Цель: упражнять детей в делении слов на слоги.

Ход игры: взрослый показывает домики, где одно окно – здесь живут слова, в которых один слог; домик, где два окна – живут слова, в которых два слога и третий домик, где три окна – живут слова, в которых три слога. На экране картинки с разными количествами слогов.

Ребёнок сначала называет слова, в которых один слог, 2 слоги и 3 слога, потом выставляет картинки под домиком, нажимая на мышку.

«Звуковая решётка»

Цель: закрепить в самостоятельной деятельности умение определять позицию звука «м» в словах (начало, середина, конец).

Ход игры: ребёнок рассматривает картинки, определяет место звука «м» в словах и выставляет картинки на птичке, нажимая на мышку.

«Читалочка»

Цели: закрепить в самостоятельной деятельности навыки детей в чтении слогов; развивать фонематический слух; воспитывать любовь и интерес к чтению.

Ход игры: соедини буквы по направлению стрелочек, по щелчку мышки, прочитай слоги, которые получились.

Формирование элементарных математических представлений

«Числовая лесенка»

Цели: закрепить в самостоятельной деятельности умение называть и обозначать числа от 1 до 10; устанавливать последовательность чисел в прямом и обратном порядке; понимать слова: «после», «перед», «между».

Ход игры: ребёнок называет цифры от 1 до 10 в прямом и обратном порядке, нажимая на мышку.

«Репка»

Цель: закрепить в самостоятельной деятельности представление о порядковом счёте, отвечать на вопросы: Кто первый/второй? и т.д. Кто стоит на первом месте? Кто на шестом месте? Кто на четвёртом месте? И так далее.

Ход игры: взрослый вместе с ребёнком вспоминают сказку «Репка» и выставляют героев сказки по порядку, по щелчку мышки.

«Назови цифры»

Цель: закрепить в самостоятельной деятельности умение называть цифры, выстраивание ряда цифр от 1 до 5.

Ход игры: предложить ребёнку назвать цифру, которая должна стоять в пустой клетке и выстроить ряд цифр от 1 до 5, по щелчку мышки.

«Части суток» и «Поезд»

Цели: закрепить в самостоятельной деятельности представления о частях суток, дней недели, их последовательности.

Ход игры: на одном слайде таблички со словами: «утро», «день», «вечер», «ночь». К табличке со словом нужно выставить соответствующую картинку, по щелчку мышки; на другом слайде поезд с вагонами, ребёнок выставляет светофор на вагон и называет день недели, по щелчку мышки.

«Всё наоборот»

Цели: развивать логическое мышление; закрепить в самостоятельной деятельности умение находить предмет, слово с противоположным значением (образовывать антонимы).

Ход игры: ребёнок называет слово и подбирает к нему картинку с противоположным значением.

«Воздушный шарик»

Цель: научиться воспроизводить последовательность событий.

Ход игры: на слайде серии сюжетных картинок, ребёнок рассматривает их. Взрослый читает рассказ, а ребёнок должен выставить под цифрой соответствующую картинку.

Образец рассказа «Воздушный шарик».

Маленький мышонок бегал по полю. Он искал сладкие зёрнышки, но вместо них в траве нашёл воздушный шарик. Мышонок стал надувать шарик. Он дул, дул, а шарик становился все больше и больше, пока не превратился в огромный красный шар. Подул ветерок, подхватил мышонка с шариком и понес над полем.

«Составь модель слова»

Цели: закрепить в самостоятельной деятельности умение давать четкую характеристику звука и выкладывать звуковую схему слова; совершенствование умения определять «гласный звук», «согласный звук», «твёрдый согласный звук», «мягкий согласный звук»; навыка звукового анализа и синтеза.

Ход игры: за геометрическими фигурами – картинки – слова, достань картинку, составь модель слова из квадратов нужных цветов.

«Таблица»

Цели: развитие внимания и зрительного восприятия; закрепить в самостоятельной деятельности представления о геометрических фигурах;

умение сравнивать фигуры по свойствам и находить закономерность в их расположении.

Ход игры: ребёнок ставит геометрическую фигуру в «домик» - таблицу.

- Сосчитай число этажей в доме. (5). **Этажи в этом домике называются строками**
- Какие фигуры живут на 1-м этаже, 2-м, 3-м, 4-м, 5-м? (овалы, треугольники, круги, квадраты).

- Сколько квартир на каждом этаже? (4). Какие фигуры в них живут? (В 1-х квартирах – красные фигуры, во 2-х – жёлтые, в 3-х зелёные и 4-х – синих). **Квартиры расположены по столбцам. Сколько столбцов? (4). Покажите их.**

Взрослый – Пришёл домой красный треугольник. Где его квартира? (ребёнок выставляет фигуру в «домик» – таблицу.

«Засели домики»

Цель: закрепить состав числа 3 и 4, умение раскладывать число 4 на два меньших числа, а из двух меньших чисел составлять одно целое число.

Ход игры: на полянке играют гномики, одни уже заселились в домик, а другие ещё нет. Помоги гномикам заселится в домики. Первый домик под цифрой 3. На первом этаже уже живёт один гномик.

- Сколько надо заселить гномиков, чтобы их стало трое? (двоих гномиков) и.т.д

Использование компьютера – еще одна сфера, где можно успешно сочетать получение полезных знаний и умений с развитием интеллектуальных и творческих способностей наших детей.

Этапы, содержание и описание реализации проекта

I этап – подготовительный (сентябрь – ноябрь)

- Выявление уровня развития познавательной деятельности детей старшей разновозрастной группы с ОВЗ.
- Подбор и углубленное изучение литературы по интеллектуальному развитию детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ.
- Накопление игрового материала и создание системы мультимедийных игр - презентаций, направленных на развитие познавательной деятельности.
- Довести до сведения родителей воспитанников смысла и цели проекта.
- Расширить представление родителей о играх - презентаций для детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ.

II этап – основной (практический) (декабрь – апрель)

- Реализация предыдущих этапов.
- Выступление на общее родительском собрании на тему: «Использование мультимедийных игр – презентаций для развития познавательной деятельности у детей с ОВЗ».
- Участие родителей в изготовлении игр – презентаций.
- Использование игр – презентаций родителями с детьми с ограниченными возможностями здоровья в домашних условиях.

III этап – итоговый (май)

- Открытое занятия с использованием мультимедийных игр – презентаций «Весёлая радуга».
- Диагностика.
- Подведение итогов.
- Определение перспектив.

Условия участия в проекте

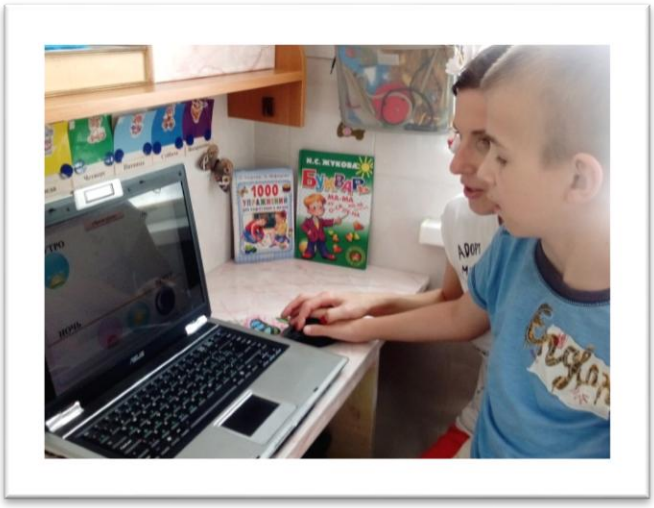
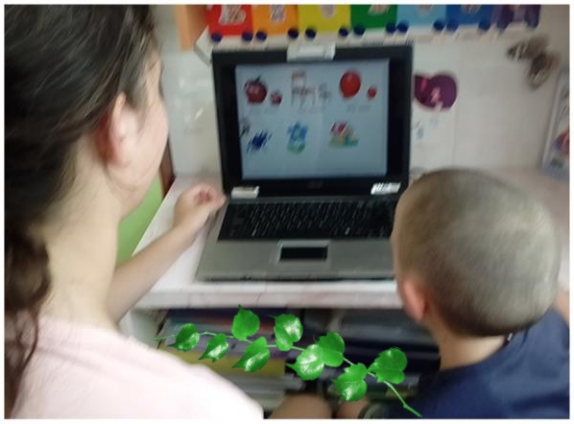
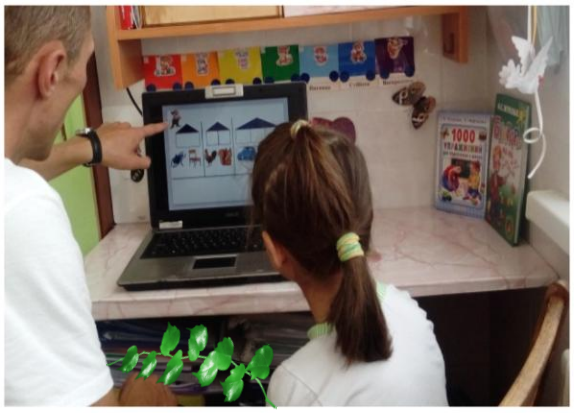
1. Мотивация у всех субъектов проекта.
2. Обучение педагогов и родителей.
3. Систематичность.

Результаты диагностики уровня развития познавательной деятельности в старшей разновозрастной группе

Результаты диагностики уровня развития познавательной деятельности (I подгруппа)			
№	Показатель познавательной деятельности	Успешность выполнения Сентябрь 2017г.	Успешность выполнения Май 2018г.
1.	Познавательные процессы	23,3%	46,7%
2.	Общая моторика	26,7%	60%
3.	Праксис, мелкая моторика	16,7%	63,3%
4.	Артикуляционная моторика	20%	56,7%
5.	Мимическая мускулатура	30%	60%
6.	Просодическая сторона речи	16,7%	50%
7.	Импрессивная речь	30%	60%
8.	Экспрессивная речь	26,7%	56,7%
9.	Грамматический строй речи	16,7%	50%
10.	Связная речь	16,7%	43,3%
11.	Чтение художественной литературы	26,7%	66,7%
12.	Слоговая структура слова, фонематический слух	23,3.%	53,3%
13.	Фонематический анализ, синтез и представления	6,7%	30,5%
14.	Обучение грамоте	16,7%	46,7%
15.	Формирование элементарных представлений	16,7%	50%

Результаты диагностики уровня развития познавательной деятельности (II подгруппа)			
№	Показатель познавательной деятельности	Успешность выполнения Сентябрь 2017г.	Успешность выполнения Май 2018г.
1.	Познавательные процессы	30%	56%
2.	Общая моторика	40%	68%
3.	Праксис, мелкая моторика	40%	70%
4.	Артикуляционная моторика	32,5%	62%
5.	Мимическая мускулатура	40%	70%
6.	Просодическая сторона речи	25%	60%
7.	Импрессивная речь	60%	86%
8.	Экспрессивная речь	25%	66%
9.	Грамматический строй речи	27,5%	66%
10.	Связная речь	30%	58%
11.	Чтение художественной литературы	45%	66%
12.	Слоговая структура слова, фонематический слух	25.%	64%
13.	Фонематический анализ, синтез и представления	25%	56%
14.	Обучение грамоте	35%	62%
15.	Формирование элементарных представлений	35%	68%

- **Использование мультимедийных игр – презентаций в по разделам Программы: «Ознакомление с окружающим миром и развитие речи», «Первоначальное обучение грамоте и развитие речи», «Формирование элементарных математических представлений».**

- **Открытое занятие «Весёлая радуга»**

- **Работа с родителями воспитанников по развитию познавательной деятельности с использованием игр – презентаций в ДОУ.**