



Муниципальное дошкольное образовательное  
учреждение «Детский сад общеразвивающего  
вида № 8 «Колосок»  
города Коряжмы Архангельской области

**Учебно-методическое пособие  
по использованию компьютерных игр  
по пожарной безопасности с детьми  
дошкольного возраста**



2010



## Оглавление

### 1. Введение

Продвинутый пользователь: в памперсах и без.

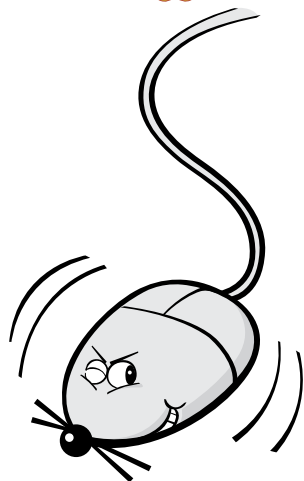
2. Краткая характеристика дошкольного образовательного учреждения «Детский сад общеразвивающего вида № 8 «Колосок»

Жизнь детского сада.

3. Методические рекомендации по использованию компьютерных игр по пожарной безопасности.

Игры с обучением





### Ход игры «Тест - игра 2»:

1-слайд - Название игры. При нажатии на левую кнопку компьютерной мыши происходит смена слайда.

2-слайд - Педагог читает загадку, ребёнок отгадывает, объясняет свой выбор. Наводит курсор на нужную картинку и нажимает на левую кнопку мыши. Если выбор сделан правильно, происходит смена слайда.

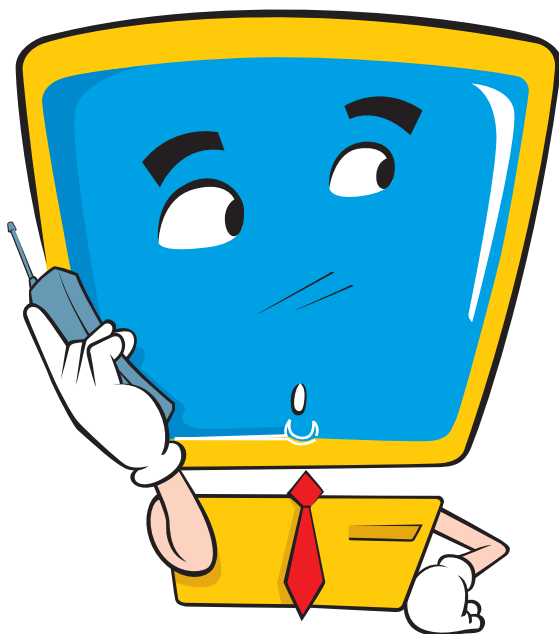
3-4-5-слайд - Карточки с цифрами и 3 сюжетные картинки. Ребенок называет действия человека при пожаре в незаблокированной квартире по очередности и нажимает на нужную картинку. Если выбор сделан правильно, картинка встает на место по порядку. Если выбор не правильный, действия не происходит.

6-7-8-слайд - Карточки с цифрами и 3 сюжетные картинки. Ребенок называет действия человека при пожаре в заблокированной квартире по очередности и нажимает на нужную картинку. Если выбор сделан правильно, картинка встает на место по порядку. Если выбор не правильный, действия не происходит.

9-слайд -- Конец презентации.

Желаем успехов!





### Ход игры «Тест - игра 1»:

1-слайд - Название игры. При нажатии на левую кнопку компьютерной мыши происходит смена слайда.

2-3-4-5-6-слайд - Педагог читает вопрос, ребёнок отгадывает, объясняет свой выбор. Наводит курсор на нужную картинку и нажимает на левую кнопку мыши. Если выбор сделан правильно, происходит смена слайда.

7-слайд -- Конец презентации.

Компьютеры стремительно внедрились в жизнь современного человека. Сегодня уже стало привычным видеть, что человек взаимодействует с компьютером постоянно - на работе. Дома, в машине и даже в самолете. Постепенно компьютер становится неотъемлемой частью жизни не только взрослого, но и ребенка. Раннее и успешное овладение детьми навыками работы с такой техникой радует наше сердце (какой же умный мой ребенок!).

Мы умиляемся, глядя на кроху, уверенно управляющегося с кнопками клавиатуры или обреченно вздыхает, что в этом безумном мире человек с малых лет становится работ «умной машины», но факт остается фактом: для наших детей компьютер столь же естественная среда обитания, как автомобиль, телефон или стиральная машина.

Немало дискуссий можно услышать вокруг этой темы, особенно если это касается сына или дочери. К сожалению, сегодня у наших детей увлечение книгами отошло на задний план. В центре внимания находятся значительно интересные, зрелищные, цветные компьютерные игры, которые захватывают! И в доме на время таких игр все затихает: не слышно шума, беготни, плача. Ребенок будто переносится в другое измерение и в настоящий момент представляет себя, например, мужественным рыцарем или автогонщиком.

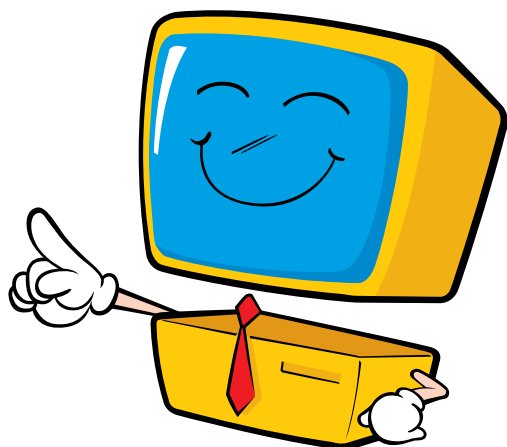


Не отстают и психологи: у детей, увлекающихся компьютерными играми, часто развивается агрессия, различные страхи и фобии. С ними и солидарны и педиатры: длительное сидение за компьютером портит зрение, осанку....перспектива мрачная. Так и хочется навсегда оградить кроху от общения с дьявольской машиной. Но все же. Задумаемся, так ли уж все бесприсветно. Ведь и об остальных достижениях современной цивилизации, от автономной энергетики до стоматологии рассказывали и рассказывают немало ужасов, но еще никому не удавалось доказать, что до их изобретения люди были счастливее, здоровее, лучше или богаче.

То же самое можно сказать и о компьютерах. Если использовать спасательный диск в качестве громоотвода от ребенка ( сидит, мол, за монитором, не орет, не громит, ничего не требует, и ладно), то результат конечно же, не замедлит сказаться. Компьютер станет для ребенка не только основным источником знаний о мире, но и суррогатом родительской любви, которой он не дополучает в «реале». И тут уж не избежать бед - от близорукости до агрессии- о которых нам толкуют специалисты.

Но при разумном обращении компьютер может стать одним из средств общения и взаимодействия с малышом, отличным источником вдохновения. При помощи его можно легко и просто научить ребенка читать и писать с помощью героев его любимых





### **Ход игры «Пожарная машина»:**

1-слайд - Название игры. При нажатии на левую кнопку компьютерной мыши происходит смена слайда.

2-слайд - Педагог читает вопрос, ребёнок отгадывает, объясняет свой выбор. Наводит курсор на нужную картинку и нажимает на левую кнопку мыши. Если выбор сделан правильно, происходит смена слайда.

3-слайд - Изображение пожарной машины. Педагог проводит беседу о её назначении, специфике цвета, формы, оборудования. При нажатии на левую кнопку компьютерной мыши происходит смена слайда.

4-5-6-слайды -- Изображение пожарной машины без какого-нибудь элемента. Дети внимательно рассматривают изображение, называют чего не хватает и объясняют почему. При нажатии на левую кнопку компьютерной мыши появляется недостающий элемент.

7-слайд -- Конец презентации.





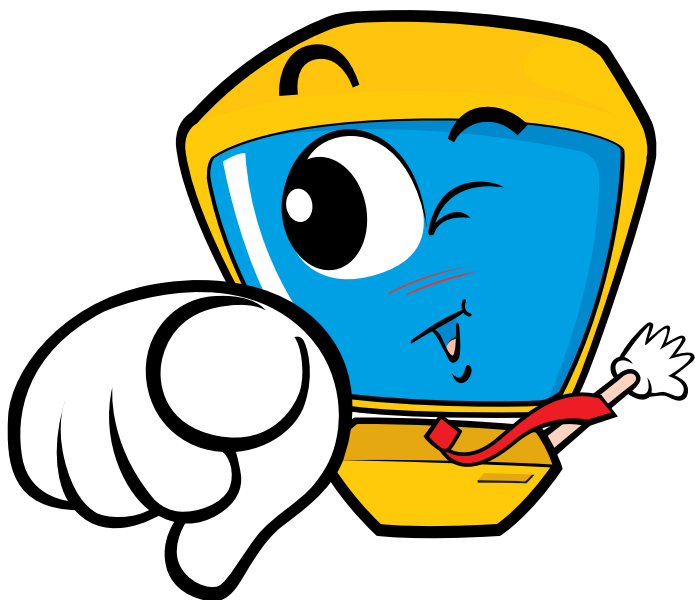
**Ход игры «Загадки на тему противопожарной безопасности»:**

1-слайд - Название игры. При нажатии на левую кнопку компьютерной мыши происходит смена слайда.

2-4-6-8-10-12-слайды -Педагог читает загадку, ребёнок отгадывает, объясняет свой выбор. Наводит курсор на нужную картинку и нажимает на левую кнопку мыши.

Если выбор сделан правильно, возникает мультипликационный герой Ньюша, которая аплодирует за правильный ответ. Если выбор не правильный, действия не происходит.

14-слайд -- Конец презентации.

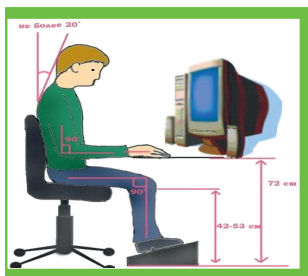




Kemp Studio

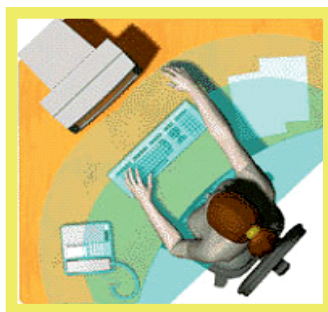
## Правила безопасного общения с компьютером

Очень важна правильная организация  
рабочего места.



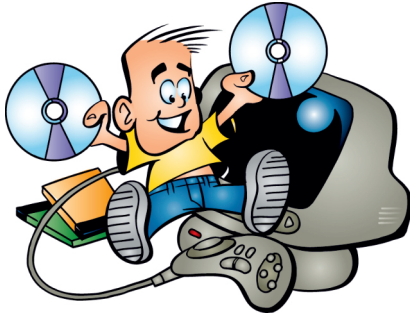
- свет на экран должен падать слева;
- занятия должны проходить в светлой комнате;
- избегайте большого контраста между яркостью экрана и окружающего пространства;
- изображение на экране должны быть четкими, без бликов
- расстояние от глаз до экрана компьютера не менее 50 см.;

- одновременно за компьютером должен заниматься один ребенок;
- стол и стул должен соответствовать росту ребенка (ноги и спина имеют опору, а линия зрения приходится на центр экрана или немного выше.)
- расстояние между боковыми стенками дисплеев соседних мониторов было не менее 1,2 м., а расстояние между передними поверхностями - не менее 2 м.;



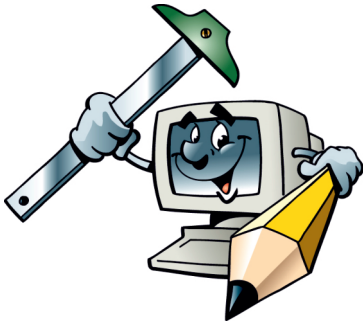
- регламент продолжительности занятий для детей дошкольного возраста 15 - 20 минут;
- допускается применение ламп накаливания в светильниках местного освещения.
- не следует работать с компьютером в темном помещении;





**Гимнастика  
для  
дошкольников**

Длительность зрительной гимнастики, как во время так и после занятия, составляет 1 минуту. Одно упражнение во время занятий с компьютером, и 1 -2 упражнения - для проведения гимнастики после заключительной части занятия. Через 2 - 4 занятия упражнения рекомендуется менять.



**Упражнение со зрительными  
метками**

На стенах дома, кабинете, группах высоко подвешиваются яркие зрительные метки, в виде игрушек, геометрических фигур (4 - 6 меток). Н-р: В центре стены помещается машина, в углах под потолком стены - цветные гаражи. Детям предлагается проследить взором проезд машины в гараж.

**Зрительные метки с поворотом  
головы**

Игровым объектом может служить елочка, которую нужно нарядить. Необходимые для этой цели зверушки зверюшки дети должны отыскать по всей группе взглядом и перенести зрительно на елочку.



### Ход игры «Действия при пожаре в квартире 2»:

1-слайд - Название игры. При нажатии на левую кнопку компьютерной мыши происходит смена слайда.

2-слайд -- При нажатии на левую кнопку компьютерной мыши появляется сюжетная картинка - это первое действие человека при возникновении пожара в квартире, если дверь в нее заблокирована огнём. Ребенок объясняет его. При нажатии на левую кнопку компьютерной мыши появляется вторая сюжетная картинка - это второе действие и т. д. Всего 7 действий. Все картинки выстроились по кругу. Ребенок составляет связный рассказ из 7 предложений. При нажатии на левую кнопку компьютерной мыши происходит смена слайда.

3-слайд -- Конец презентации.



Дорогие ребята и уважаемые взрослые!

Перед Вами игры направленные на формирование знаний, умений и навыков по теме противопожарной безопасности. Могут использоваться воспитателями, учителями-логопедами, педагогами-психологами, родителями и другими участниками педагогического процесса.

**Цель игр:**

1. Развивать связной речи через составление рассказа по серии сюжетных картинок **«Действия при пожаре в квартире 1» (если дверь не заблокирована)**.
2. Развивать связной речи через составление рассказа по серии сюжетных картинок **«Действия при пожаре в квартире 2» (если дверь заблокирована)**.
3. Формировать знания основных понятий и терминов по теме **«Загадки на тему противопожарной безопасности»**.
4. Развивать зрительное внимание через игру **«Чего не хватает» «Пожарная машина»**.
5. Проверять элементарные знания детей на тему противопожарной безопасности **«Тест - игра 1»**.
6. Проверять знания действий при пожаре у детей **«Тест - игра 2»**.

**Комплектность:**

1. Диск CD-R с шестью презентациями-играми.
2. Правила работы с презентациями-играми.

Смена действий и слайдов в презентациях производится при наведении курсора на элемент слайда или нажатии на левую кнопку компьютерной мыши.

**Ход игры «Действия при пожаре в квартире 1»:**

1-слайд - Название игры. При нажатии на левую кнопку компьютерной мыши происходит смена слайда.

2-слайд - Пять сюжетных картинок. Ребенок должен выбрать первое действие, которое он совершит при возникновении пожара в квартире, если дверь в нее не заблокирована огнём, объясняет его. Наводит курсор на нужную картинку и нажимает на левую кнопку мыши. Происходит смена слайда. Картинки здесь и в последующем выстраиваются по кругу.

3-4-5-6-слайды - Ребенок выбирает следующее своё действие, объясняет его, наводит курсор и нажимает на левую кнопку мыши. Происходит смена слайда.

7-слайд -- Все картинки выстроились по кругу. Ребенок составляет связный рассказ из 5 предложений. При нажатии на левую кнопку компьютерной мыши происходит смена слайда.

8-слайд - Конец презентации.



# Методика проведения упражнений





МДОУ «Детский сад общеразвивающего вида  
№ 8 «Колосок»  
расположен по адресу: г. Коряжма ул.Ленина  
45 "В"

ОСНОВАН В  
ноябре 1981 года



Содержание дошкольного образования определяется комплексной программой «Детство» В.И.Логиновой, Т.И.Бабаевой в группах с 3 до 7 «Программой воспитания и обучения в детском саду» М.А.Васильевой в группах раннего возраста, набором парциальных программ и методических рекомендаций определяющих превышение Госстандарта по физическому направлению.

