

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 106 комбинированного вида Невского района Санкт – Петербурга

Продолжительность демо-версии не более 10 мин.



Оригинальные практико-ориентированные игры

Количество участников не ограничено



Он-лайн тренинговые задания

Не зависимо от опыта работы



# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ «МИМИО» В УСЛОВИЯХ ДОУ

Выпуск I  
СПб., 2017

ПАЗЛ

Викторина

Загадки

ИГРЫ

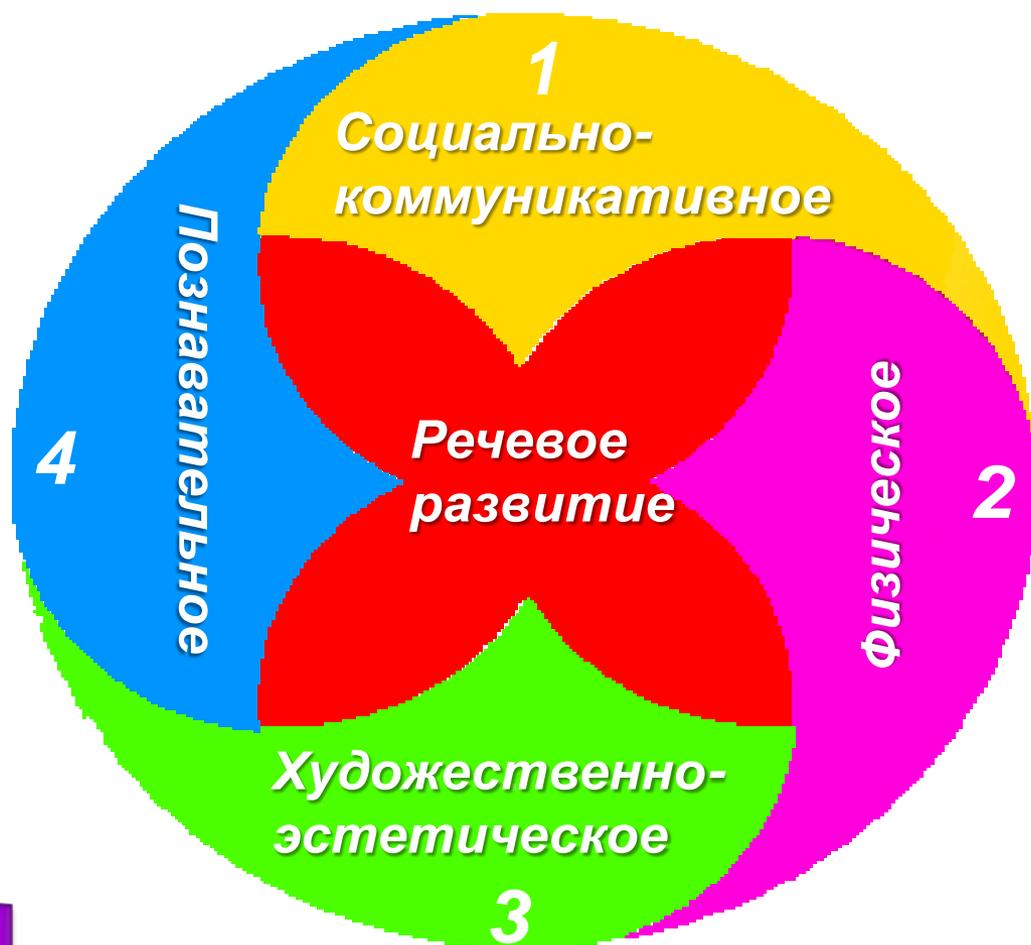
СООТВЕТСТВУЕТ  
ФГОС ДО



Интерактивная игра – тренажер авторский мультимедийный продукт учителя-логопеда: Давыдовой П.Ю.



# Образовательные области ФГОС ДО



ПАЗЛ



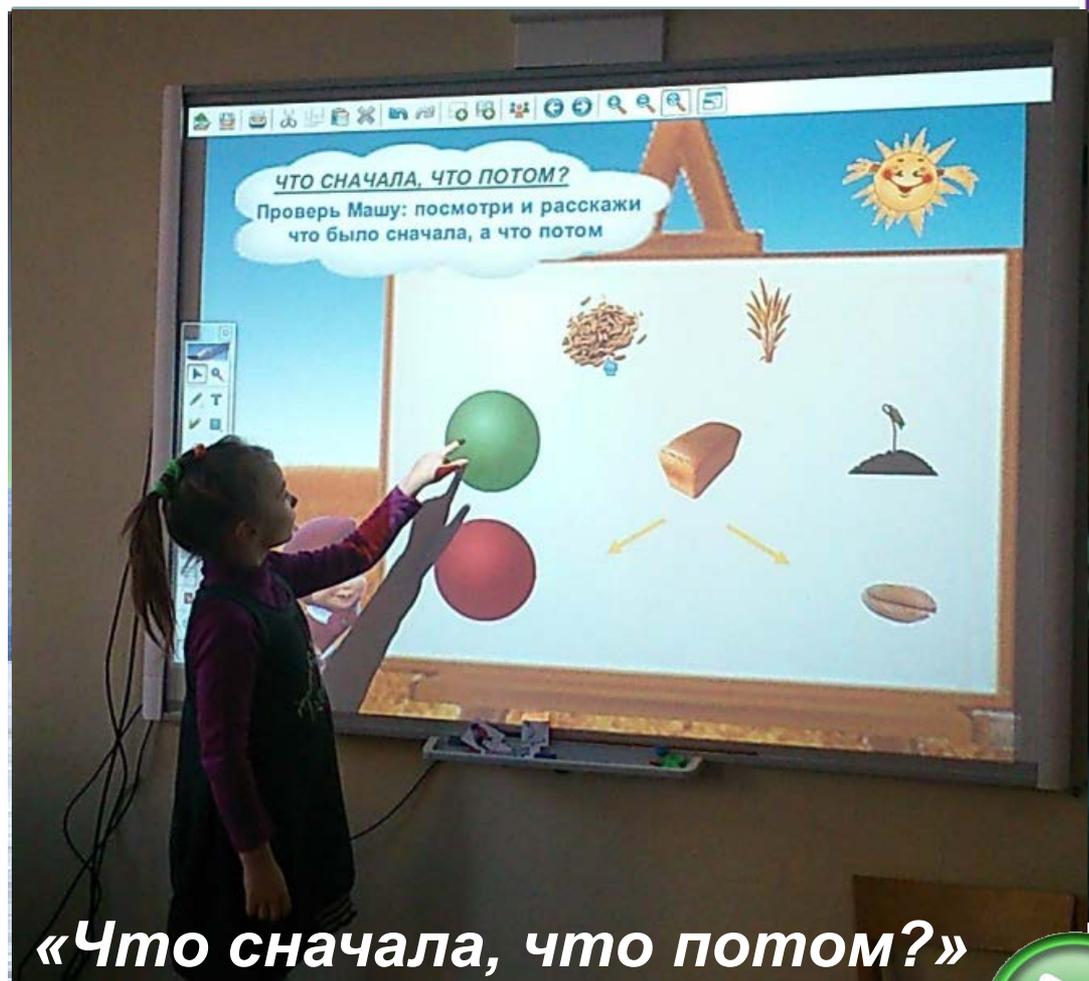
# РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ

## СВЯЗНАЯ РЕЧЬ

Составление  
описательных  
рассказов

Составление  
рассказов по серии  
сюжетных картин

Пересказ  
рассказов



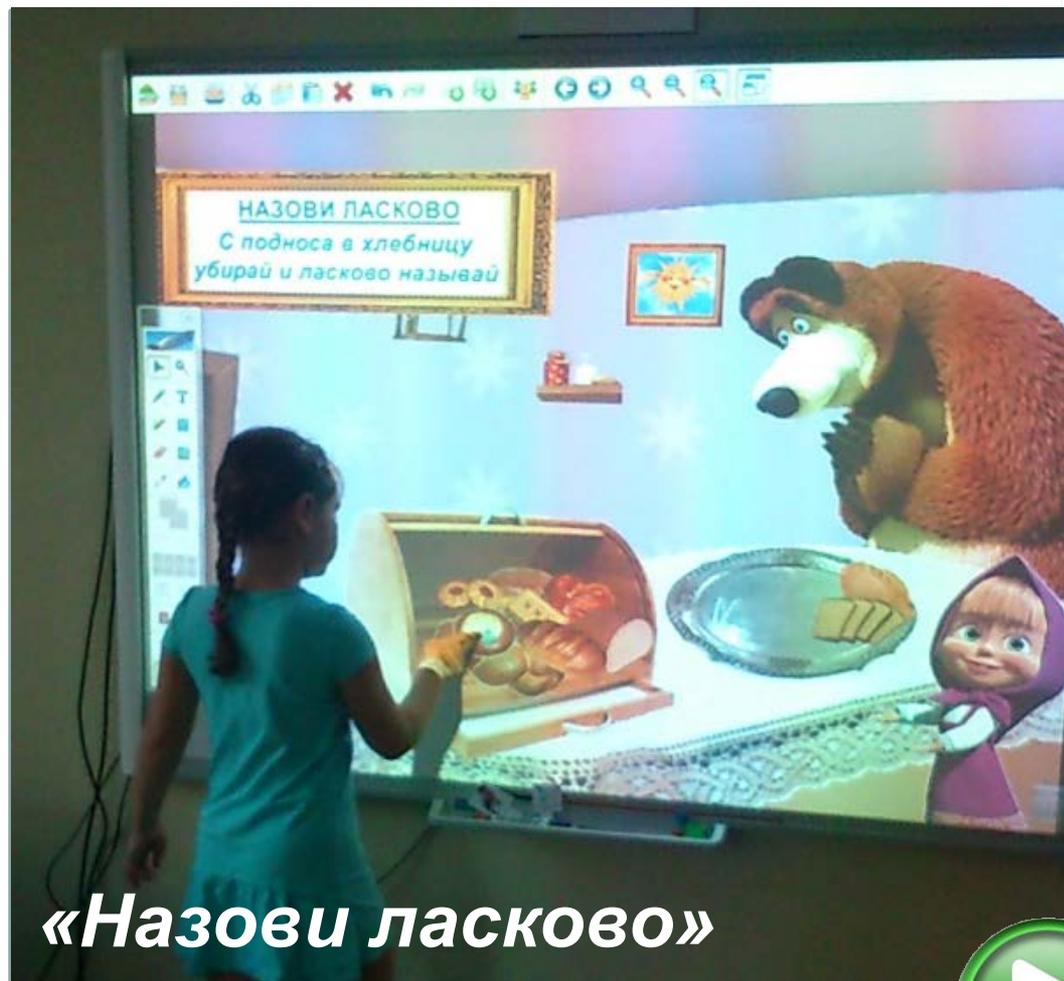
# РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ

## ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКИЕ КАТЕГОРИИ

Словообразование

Словоизменение

Расширение и  
актуализация  
словаря



# РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ

## ФОНЕТИКО-ФОНЕМАТИЧЕСКОЕ ВОСПРИЯТИЕ

Знакомство со  
звуками и буквами

Звукобуквенный  
анализ

Деление на слоги

Составление  
предложений



«Подели на слоги»



# РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ

## КОРРЕКЦИЯ ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ

Автоматизация  
звука

в слогах

в словах

Дифференциация  
звука

в слогах

в словах



«Запиши в книгу»

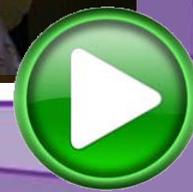


# СОЦИАЛЬНО – КОММУНИКАТИВНОЕ РАЗВИТИЕ

*Развитие общения  
и взаимодействия  
с педагогом  
и сверстниками*

*Формирование  
готовности  
к совместной  
деятельности*

*Формирование  
основы безопасного  
поведения*



# ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ

*Развитие  
артикуляционной  
моторики*

*Развитие  
общей моторики*

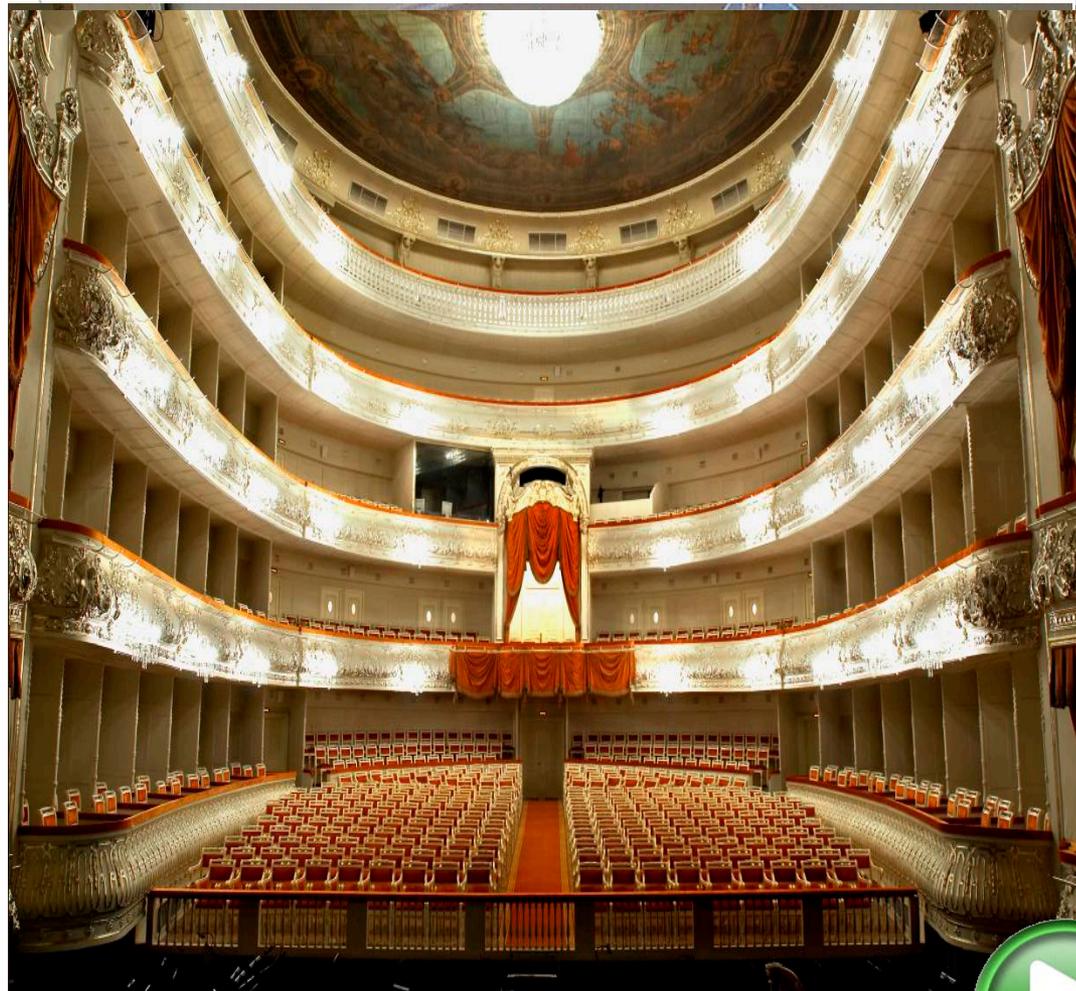
*Развитие  
физиологического  
и речевого  
дыхания*



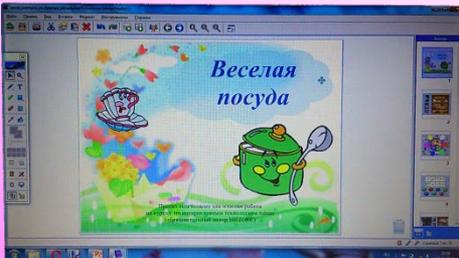
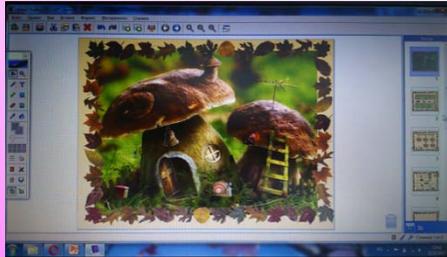
# ХУДОЖЕСТВЕННО – ЭСТЕТИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ

**Знакомить детей с доступными их пониманию произведениями искусства (картины, иллюстрации к сказкам и рассказам)**

**Расширять умения анализировать объекты (по форме, величине, цветовым оттенкам) и отражать воспринятое в речи**



# ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ



# Какие современные технологии?

**Игровая технология**

перейти в каталог

**Астрология**

**ИКТ**

перейти в каталог

**Феншуй**

**Проектная деятельность**

перейти в каталог

**ВИКТОРИНА**





## Игровые технологии

### в начале занятия

- для мотивации познавательной деятельности

### в середине занятия

- для закрепления знаний

### в конце занятия

- в качестве поощрения





## Информационно - коммуникационная технология

### ВОЗМОЖНОСТЬ

управлять экранным  
изображением  
(передвигать)

рисовать,  
закрашивать

самостоятельно  
проверять  
правильность ответа





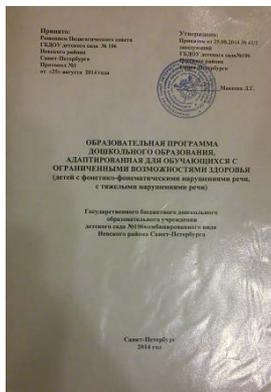
# «СОБЕРИ УРОЖАЙ»



ИГРА



# СЕРТИФИКАТ СООТВЕТСТВИЯ



**Минимальные требования к аппаратным и программным ресурсам: операционная система Windows, MS Power Point 2007-2010**

