

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 81»
городского округа город Стерлитамак Республики Башкортостан

Электронная дидактическая игра (ЭДИгра) «Открой сундучок»



Составила: Семенова И.В.

Цель: Активное использование ИКТ в работе с детьми, развитие информационных и коммуникационных технологий.

Способствовать развитию произвольного внимания у детей старшего дошкольного возраста.

Дидактические задачи:

Обобщать и систематизировать умения и навыки детей в использовании ИКТ.

Способствовать раскрытию потенциальных возможностей дошколят.

Развивать познавательные, умственные и коммуникативные способности у дошкольников через использование ИКТ.

Упражнять в работе с мнемотехникой, развивать речь, внимание, ассоциативное и логическое мышление.

Воспитывать усидчивость, умение работать в паре, в коллективе.

Игровые действия: дети выбирают предметы, нажимают на них и проверяют, правильно они ответили или нет.

Выбор ответа осуществляется кликом мышки по соответствующей картинке и управляющей кнопкой. Во всех заданиях используется анимация.

Игровые правила: Проанализировать картинки, выбрать правильные предметы, поднять руку и ответить, проверить с воспитателем.

Методические рекомендации по применению ЭДИгры «Открой сундучок»:

В игре предоставлены задания по разным образовательным областям:

-1-

«Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие». «Физическое развитие».

Предназначена воспитателям дошкольных образовательных учреждений, будет полезно родителям для закрепления знаний ребенка.

Ход ЭДИгры.

Дети сидят перед компьютером (на расстоянии согласно положению САНПИНа)

(слайд №1)

Воспитатель:

Я предлагаю вам игру «Открой сундучок».

(слайд №2)

Видеоролик: Буратино приглашает детей поиграть и объясняет правила игры.

(слайд №3)

Напоминание условий игры.

(слайд №4) **1 задание: «Веселые задачки»**

Воспитатель читает стихотворный текст задачки

- 1). Привела гусыня-мать
Шесть детей на луг гулять.
Все гусята, как клубочки.
Три сынка, а сколько дочек?

(Воспитатель нажимает на клавишу управляющую курсором, появляется следующая часть анимации)

Дети решают задачу, дают ответ, выбирают правильное решение.

(Воспитатель нажимает на клавишу управляющую курсором, появляется следующая часть анимации)

(слайд №5)

- 2). Пять щенят в футбол играли,
Одного домой позвали.
Он в окно глядит, считает,

-2-

Сколько их теперь играет?

(Воспитатель нажимает на клавишу управляющую курсором, появляется следующая часть анимации)

Дети решают задачу, дают ответ, выбирают правильное решение

(Воспитатель нажимает на клавишу управляющую курсором, появляется следующая часть анимации)

(слайд №6)

Буратино получает первый ключ

(слайд №7) **2 задание «Как зовут кошку?»**

В мнемотаблице под каждой картинкой нужно угадать букву (по начальному звуку названия изображенного предмета)

Дети называют букву, нажимают на клавишу управляющую курсором(буква появляется), дети читают имя кошки: МУРА. (при нажатии на клавишу управляющую курсором - Кошка вращается)

(слайд №8) Буратино получает второй ключ

(слайд №9) **3 задание «Кто спрятался за дерево?»**

Используя мнемотаблицу, дети отгадывают, кто прячется:

- 1) Это животное или человек?
- 2) Дикое или домашнее? (Живет в лесу.Это дикое животное.)
- 3) Хищное или травоядное? Чем питается? (Питается овощами.Это травоядное животное).
- 4) Что необычного происходит зимой?(Меняет серую шубку на белую)
- 5) Кто его враги? Кого он боится? (Он боится волка и лисы)
- 6) Кто это? Кто спрятался за дерево?(Заяц)
(Воспитатель нажимает на клавишу управляющую курсором, появляется следующая часть анимации: Заяц выскакивает из-за дерева)

(слайд №10) Буратино получает третий ключ

(слайд №11)

Динамическая пауза

Дети под музыку, опираясь на мнемотаблицу, выполняют физ.упражнения

-3-

(слайд №12) **4 задание «Угадай песню»**

Используя живую мнемотаблицу, дети угадывают песню, затем слушают правильный ответ, подпевают.

(слайд №13) Буратино получает четвертый ключ

(слайд №14) **5 задание «Что лишнее?»**

-4-

Нужно определить, что лишнее в каждой строке таблицы, объяснить свой выбор.

При правильном ответе воспитатель нажимает на клавишу управляющую курсором, появляется следующая часть анимации (предмет вращается).

В первой строке лишняя оранжевая геометрическая фигура, потому что – это пятиугольник, а все остальные фигуры – четырехугольники.

Во второй строке лишняя четвертая пчелка, потому что она летит налево, а остальные пчелки летят направо.

В третьей строке лишней пятый стакан, потому что он пустой, а остальные стаканы полные.

В четвертой строке лишняя третья бабочка, потому что она села на цветок, а остальные бабочки летают над цветком.

(слайд №15) Буратино получает пятый ключ (дети пересчитывают ключи)

(слайд №16) ключи все собраны.

(Воспитатель нажимает на клавишу управляющую курсором, появляется следующая часть анимации: сундучок открывается, из него вылетают билеты в театр).

Воспитатель: Вам понравилась игра?

Какое задание было самым интересным?

В каком задании вы испытывали затруднения?

Можно организовать просмотр мультфильма.

