

## АННОТАЦИЯ К ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЕ «В ГОСТЯХ У ДИКИХ ЖИВОТНЫХ»

Игра создана средствами Microsoft PowerPoint, с использованием триггеров, гиперссылок и технологического приема «Колесо». Картинки и фоны взяты из свободного доступа сети интернет, за основу взять шаблон.

Цель: развитие познавательной активности, воспитание бережного отношения к диким животным

Слайды	Описание
<p>Слайд 1. Титульный</p> 	<p>На слайде представлена информация: название игры, а также информация о том, для какого возраста предназначена данная игра.</p>
<p>Слайд 2</p> 	<p>На слайде представлено колесо и небольшая инструкция. Щелкая по стрелке СТАРТ/СТОП – колесо крутится и останавливается.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Нажимаем СТАРТ – колесо крутится, мышку отводим немного вправо на фон или само колесо (для того, чтобы постоянно не показывался один и тот же сектор!!!), затем нажимаем СТОП</li> <li>❖ После выбора сектора, сектор окрашивается в светло сиреневый цвет (для того, чтобы было понятно, какой сектор уже выбирали)</li> <li>❖ Щелкая по кнопке Домой – возвращаемся на первый (титульный) слайд</li> </ul> <p>Главный герой игры – Незнайка, ему ребята помогают с выполнением заданий на колесе.</p>
<p>Слайд 3. Сектор 1. Найди следы медведя</p>  <p>Дидактическая игра «Найди следы» помогает расширить и закрепить знания о диких животных, развить логику, речевые навыки, зрительное восприятие, умение наблюдать.</p>	<p>Ребята помогают Незнайке найти следы медведя – неправильные ответы – исчезают, щелкая на правильный отпечаток - появляется ответ в виде картинки, также появляется надпись <i>Молодец</i>, нажимаем на кнопку Возврата на второй слайд с колесом.</p> <p>Неправильные ответы</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- отпечаток лап зайца</li> <li>- отпечаток лап лисы</li> <li>- отпечаток лап ежа</li> </ul>
<p>Слайд 4. Сектор 2.</p>	<p>Ребята помогают Незнайке проявить фотопленку</p>

*Прояви фотопленку*



*Цель: Учить детей находить заданные силуэты путем наложения.*

*Задачи: развивать познавательную деятельность, развивать у детей зрительное восприятие, внимание, мышление, развивать приемы зрительного наложения, развивать внимательность, наблюдательность, память и усидчивость.*

«Ребята, мне не удалось напечатать некоторые фотографии, помогите проявить фотопленку и напечатать фотографии животных» (можно распечатать задание и на партах ребята находят тень животного), затем проверяют – щелкают на картинке с животным, картинка перемещается на тень животного, в конце задания появляется надпись *Молодец*

*Слайд 5. Сектор 3  
Кто, где живёт?*



*Цель дидактической игры «Кто, где живет» – развитие способности соотносить животное с местом обитания, формирование представления о жизни в природе*

*Ребята выполняют задание устно, затем проверяют у доски. Щелкая по картинке с животным – персонаж перемещается к своему жилищу*  
После выполнения задания нажимают на кнопку Возврата на второй слайд с колесом.

*Слайд 6. Сектор 4  
Помоги Незнайке отобрать фотографии для фотоальбома*



*Цель игры: закрепить умение находить четвертый лишний предмет и объяснять, почему он лишний; развивать умение классифицировать предметы по существенному признаку, обобщать.*

*Незнайка «Ребята, мне снова нужна ваша помощь, я начал составлять из фотографий фотоальбом, но мои друзья сказали, что я допустил ошибки. Помогите мне убрать со страниц лишние фотографии»*

*Щелкая на неправильный ответ – картинка с животным исчезает*

*После окончания игры, нажимаем на кнопку Возврата на второй слайд с колесом.*

*Слайд 7. Сектор 5  
Помоги Незнайке найти животных на фотографии*

*Ребята ищут на картинке животных, обсуждают, затем перечисляют и показывают тех, кого наши Щелкая по картине, автоматически идет проверка (настроена анимация)*  
*Появляются галочки около животных на картине –*

 <p>МОЛОДЕЦ!</p> <p>Помоги Незнайке найти животных на фотографии</p> <p>Цель дидактической игры – расширение и уточнение представлений о диких животных.</p>	<p>под картиной появляется само животное</p> <p>После игры нажимаем на кнопку возврата на второй слайд, где находится колесо.</p>
<p><u>Слайд 8.</u> Сектор 6</p> <p>Помоги медвежонку добраться до берлоги</p>  <p>Помоги медвежонку добраться до берлоги</p> <p>МОЛОДЕЦ!</p> <p>ПОДУМАЙ!</p> <p>ПОДУМАЙ!</p>	<p>На слайде представлен лабиринт, ребятам нужно помочь медвежонку дойти до берлоги, при выборе неправильного кружка, будет появляться надпись <i>Подумай еще</i>, при правильном – <i>Молодец</i>. Нажимаем на кнопку возврата на второй слайд, где находится колесо.</p>
<p><u>Слайд 9.</u> Сектор 7</p> <p>Черный ящик</p>  <p>В черном ящике находится то, на что похож хвост бобра</p> <p>МОЛОДЕЦ!</p>	<p>На этом слайде нужно узнать, что в черном ящике, ребята размышляют, затем проверяют свой ответ щелкают по черному ящику – он исчезает – появляется лопата. Появляется надпись Молодец и бобр Федя, ребята щелкают по нему и узнают для чего нужен хвост бобру. Затем возвращаются на второй слайд с колесом.</p>