



## Карта ЭОР 1

 <p><b>ЭОР</b> ЭЛЕКТРОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ</p>	<b>Вид ЭОР</b>	Интерактивная игра		
	<b>Название</b>	«Найди тень»		
<b>Лицензионные ОР</b>	<b>Авторские ОР +</b> Автор муз. рук. Гусарова Ю.В. МДОУ «Детский сад № 23»	<b>ОР сети Интернет</b>		
<b>Образовательная область</b>	Познавательное развитие			
<b>Возраст детей</b>	Старший дошкольный возраст			
<b>Место ресурса в образовательном процессе</b>	В процессе познавательно - исследовательской деятельности			
<b>Актуальность использования ИКТ</b>	<p>Интерактивная игра для детей – активный метод обучения, развивающие определенные навыки и умения, способствуют более легкой адаптации ребенка, быстрому усвоению нового материала. Интерактивная игра способствует психологическому развитию ребенка, закреплению уже сформированных знаний и навыков, познанию нового, реализации потенциальных творческих возможностей, развитию фантазии. В отличие от настольных развивающих игр, компьютерные игры привлекают их внимание анимацией, яркими образами, цепочкой последовательных действий и задач, предлагаемых ребенку для решения. Именно чёткое представление конечного результата, который должен быть получен в ходе решения, позволяет ребёнку целенаправленно анализировать условия задачи, способствует самостоятельному поиску решений.</p>			
<b>Цель:</b> Закреплять знания особенностей внешнего вида птиц, умения соотносить тень с птицей.				
<b>За да</b>	<b>обучающие</b>	<b>развивающие</b>	<b>воспитательные</b>	

	Учить детей находить заданные силуэты путем наложения. Закреплять знания детей о зимующих, перелетных птицах.	Развитие зрительного восприятия детей, внимания, логического мышления	Воспитывать любознательность, самостоятельность, инициативность. Прививать игровую культуру.
<b>Организационная структура</b>			
<b>Длительность (общая, ИКТ)</b>	Общая 15 минут, с компьютером – 5 мин.		
<b>Материал, оборудование</b>	Ноутбук, экран, проектор, аудиокolonки		
<b>Программное обеспечение (ИКТ)</b>	Программа «Media Player Classic» или «Windows Media Player» Microsoft PowerPoint		
<b>Количество участников</b>	От 1 до подгруппы (в зависимости от вариантов)		
<b>Форма организации деятельности детей</b>	Индивидуальная, подгрупповая		
<b>Варианты использования</b>	Самостоятельная деятельность		
<b>Функции и основные виды деятельности педагога (руководство):</b>  <b>Мотивация</b>  <b>Постановка задачи</b>	<p>Занятие-беседа с игровыми элементами.</p> <p><b>Воспитатель:</b> Ребята, у каждого живого и неживого предмета есть своя тень. Тень появляется за счет солнечных и световых лучей. Мой друг Степан решил проверить, сможете ли вы подобрать тень к птицам?</p> <p>Сможете?</p> <p>Для этого послушайте внимательно задание, которое предложит вам Степан.</p> <p>Краткое описание птицы мы можем прочитать, нажав левой кнопкой мыши по названию птицы.</p> <p><i>Просмотр интерактивной игры и выполнение задания.</i></p> <p>Ребята, справились ли мы с заданием, которое предложил нам Степан?</p> <p>За счет чего мы добились правильного выполнения задания?</p>		
<b>Подведение итогов</b>	<b>Воспитатель:</b> Молодцы, ребята! Вы были очень внимательными, сосредоточенными и смогли не только подобрать тень к птицам, но и узнали о многих перелетных и зимующих птицах.		

## Карта ЭОР 2


 <p><b>ЭОР</b> ЭЛЕКТРОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ</p>	<b>Вид ЭОР</b>	Интерактивная игра		
	<b>Название</b>	«Собери картинку и узнай птичку»		
<b>Лицензионные ОР</b>	<b>Авторские ОР +</b> Автор муз. рук. Гусарова Ю.В. МДОУ «Детский сад № 23»	<b>ОР сети Интернет</b>		
<b>Образовательная область</b>	Познавательное развитие			
<b>Возраст детей</b>	Старший дошкольный возраст			
<b>Место ресурса в образовательном процессе</b>	В процессе познавательно - исследовательской деятельности			
<b>Актуальность использования ИКТ</b>	<p>Интерактивная игра для детей – активный метод обучения, развивающие определенные навыки и умения, способствуют более легкой адаптации ребенка, быстрому усвоению нового материала. Интерактивная игра способствует психологическому развитию ребенка, закреплению уже сформированных знаний и навыков, познанию нового, реализации потенциальных творческих возможностей, развитию фантазии. В отличие от настольных развивающих игр, компьютерные игры привлекают их внимание анимацией, яркими образами, цепочкой последовательных действий и задач, предлагаемых ребенку для решения. Именно чёткое представление конечного результата, который должен быть получен в ходе решения, позволяет ребёнку целенаправленно анализировать условия задачи, способствует самостоятельному поиску решений.</p>			
<b>Цель:</b> Познакомить детей с птицами, обитающими в нашей местности				
<b>За да</b>	<b>обучающие</b>	<b>развивающие</b>	<b>воспитательные</b>	

	<p>Учить детей соединять части предметов в одно целое.</p> <p>Закреплять знания детей о птицах.</p>	<p>Развитие зрительного восприятия детей, внимания, логического мышления</p>	<p>Воспитывать любознательность, самостоятельность, инициативность.</p> <p>Прививать игровую культуру.</p>
<b>Организационная структура</b>			
<b>Длительность (общая, ИКТ)</b>	Общая 15 минут, с компьютером – 5 мин.		
<b>Материал, оборудование</b>	Ноутбук, экран, проектор, аудиокolonки		
<b>Программное обеспечение (ИКТ)</b>	<p>Программа «Media Player Classic» или «Windows Media Player»</p> <p>Microsoft PowerPoint</p>		
<b>Количество участников</b>	От 1 до подгруппы (в зависимости от вариантов)		
<b>Форма организации деятельности детей</b>	Индивидуальная, подгрупповая		
<b>Варианты использования</b>	Самостоятельная деятельность		
<p><b>Функции и основные виды деятельности педагога (руководство):</b></p> <p><b>Мотивация</b></p> <p><b>Постановка задачи</b></p>	<p>Занятие-беседа с игровыми элементами.</p> <p><b>Воспитатель:</b> Ребята, хотите отправиться в волшебный лес к тетушке Сове? Нас с вами ждет увлекательное путешествие.</p> <p>А вот и сама тетушка Сова – мудрая голова. Старейшина в лесу и с очками на носу. Нет мудрее головы, чем у совушки –совы. А называют ее так, потому что много знает и любит играть в интересные игры. Давайте посмотрим, какую игру приготовила для нас тетушка Сова.</p> <p><i>Просмотр обзора правила игры.</i></p> <p>Ребята, вы готовы выполнить задание тетушки Совы? А сможете?</p> <p>Ребята, справились ли мы с заданием, которое предложила нам тетушка Сова?</p> <p>За счет чего мы добились правильного выполнения задания?</p>		
<b>Подведение итогов</b>	<b>Воспитатель:</b> Молодцы, ребята! Вы были очень внимательными, сосредоточенными и смогли не только		

	соединить части предметов в одно целое, но и узнали о птицах, картинки которых были разделены на мелкие части.
--	--



## Карта ЭОРЗ

	<b>Вид ЭОР</b>	Интерактивная игра		
	<b>Название</b>	«Литературный герой Ростова Великого»		
<b>Лицензионные ОР</b>	<b>Авторские ОР +</b> Автор муз. рук. Гусарова Ю.В. МДОУ «Детский сад № 23»	<b>ОР сети Интернет</b>		
<b>Образовательная область</b>	Познавательное развитие			
<b>Возраст детей</b>	Старший дошкольный возраст			
<b>Место ресурса в образовательном процессе</b>	В процессе познавательно - исследовательской деятельности			
<b>Актуальность использования ИКТ</b>	<p>Интерактивная игра для детей – активный метод обучения, развивающие определенные навыки и умения, способствуют более легкой адаптации ребенка, быстрому усвоению нового материала. Интерактивная игра способствует психологическому развитию ребенка, закреплению уже сформированных знаний и навыков, познанию нового, реализации потенциальных творческих возможностей, развитию фантазии. В отличие от настольных развивающих игр, компьютерные игры привлекают их внимание анимацией, яркими образами, цепочкой последовательных действий и задач, предлагаемых ребенку для решения. Именно чёткое представление конечного результата, который должен быть получен в ходе решения, позволяет ребёнку целенаправленно анализировать условия задачи, способствует самостоятельному поиску решений.</p>			
<b>Цель:</b> Познакомить детей с былинным героем Ростова Великого Алешей Поповичем через интерактивную игру				
<b>За да</b>	<b>обучающие</b>	<b>развивающие</b>	<b>воспитательные</b>	

	<p>Формировать умение находить и выделять одинаковые картинки. Закреплять понятие пара. Закрепить имя и подвиги героя Ростова Великого.</p>	<p>Развитие зрительного восприятия детей, внимания, логического мышления, наблюдательность.</p>	<p>Воспитывать любознательность, самостоятельность, инициативность. Воспитывать интерес к сказкам, любовь к устному народному творчеству. Прививать игровую культуру.</p>
<b>Организационная структура</b>			
<b>Длительность (общая, ИКТ)</b>	Общая 15 минут, с компьютером – 5 мин.		
<b>Материал, оборудование</b>	Ноутбук, экран, проектор, аудиокolonки		
<b>Программное обеспечение (ИКТ)</b>	<p>Программа «Media Player Classic» или «Windows Media Player» Microsoft PowerPoint</p>		
<b>Количество участников</b>	От 1 до подгруппы (в зависимости от вариантов)		
<b>Форма организации деятельности детей</b>	Индивидуальная, подгрупповая		
<b>Варианты использования</b>	Самостоятельная деятельность		
<p><b>Функции и основные виды деятельности педагога (руководство):</b></p> <p><b>Мотивация</b></p> <p><b>Постановка задачи</b></p>	<p>Занятие-беседа с игровыми элементами.</p> <p><b>Воспитатель:</b> Силён, как вольный ветер, Могуч, как ураган. Он защищает землю От злобных басурман!</p> <p>Ребята, многие города славились своими богатырями, которые защищали русскую землю. Но знаете ли вы, что в нашем городе тоже жил отважный, смелый богатырь. А хотите узнать имя этого героя? Давайте сыграем в игру, которая называется «Литературный герой Ростова Великого». Для этого внимательно послушайте правила игры и выполните задание.</p> <p><i>Просмотр интерактивной игры и выполнение задания.</i></p> <p>Ребята, как зовут богатыря – нашего земляка?</p> <p>Как вам удалось узнать героя Ростова Великого?</p> <p>Связаны ли были парные картинки с Алешей</p>		



	Поповичем?
<b>Подведение итогов</b>	<b>Воспитатель:</b> Молодцы, ребята! Вы были очень внимательными, и смогли к картинке, связанной с героем, подобрать пару и узнать имя русского богатыря.