


## Карта ЭОР

 <p><b>ЭОР</b> ЭЛЕКТРОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ</p>	<b>Вид ЭОР</b>	Интеллектуальная дидактическая игра	
	<b>Название</b>	«Придумай рассказ о животном»	
<b>Лицензионные ОР</b>	<b>Авторские ОР</b> +	<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>Ведущей деятельностью дошкольника является игра, поэтому развивать познавательные процессы легче через игру. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого.</p> <p>В основу интерактивных пособий положена игра. Компьютер не изолирует детей от педагогического процесса, а дополняет его. Именно интерактивное пособие позволяет автоматизировать все основные этапы – изложение нового материала, закрепление пройденного, контроль знаний. Применение интерактивных пособий в образовательном процессе является мощным обогащающим элементом развивающей предметной среды. Кроме того, занимаясь с интерактивными играми самостоятельно, ребенок может сам контролировать темп и количество выполняемых заданий, что отвечает принципу индивидуализации, в соответствии ФГОС ДО.</p>		
<p><b>Цель:</b> расширить и систематизировать знания детей о некоторых особенностях жизни животных Ростовского района, чем они питаются, где и как живут, какую пользу или вред приносят людям, о некоторых их защитных свойствах, об отношении человека к животным; воспитывать у дошкольников бережное отношение к природе.</p>			
<b>За да</b>	<b>обучающие</b>	<b>развивающие</b>	<b>воспитательные</b>

Способствовать расширению общего кругозора детей,	Развивать познавательные интересы, коммуникативные способности, внимание. Развивать умение составлять небольшой рассказ о животных. Развивать самостоятельность мышления, любознательность.	Воспитывать бережное отношение к природе. Воспитывать умение слушать своих товарищей.
<b>Организационная структура</b>		
<b>Длительность (общая, ИКТ)</b>	Общая 15 минут, с компьютером – 5 мин.	
<b>Материал, оборудование</b>	Ноутбук, экран, проектор, интерактивная доска	
<b>Программное обеспечение (ИКТ)</b>	Программа Power Point 2016	
<b>Количество участников</b>	8 – 12 человек	
<b>Форма организации деятельности детей</b>	Группа детей	
<b>Варианты использования</b>	Просмотр презентации с дальнейшим обсуждением увиденного, высказывание предположений.	
<b>Функции и основные виды деятельности педагога (руководство):</b>  <b>Мотивация</b>  <b>Постановка задачи</b>	<p>Прямое и косвенное руководство воспитателя в соответствии с вариантами, наводящие вопросы, элементы проблемного диалога, моделирование ситуаций.</p> <p><b>Воспитатель:</b> Дорогие друзья!</p> <p>Предлагаем вам игру «Придумай рассказ о животном», но сначала нужно отгадать загадку, рассмотреть картинку, а затем придумать небольшой рассказ об угаданном животном.</p> <p>Правила игры: Внимательно прослушать загадку – описание, угадать животное. По картинке составить небольшой рассказ об отгаданном животном (внешний вид, повадки, чем питается).</p> <p style="text-align: right;">Желаем удачи!</p>	

<b>Подведение итогов:</b>	<b>Воспитатель:</b> Мы прослушали все ваши рассказы, составленные правильно и понятно. Подробно описали каждое животное. Молодцы!
---------------------------	---