

Карта ЭОР

 <p>ЭОР ЭЛЕКТРОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ</p>	Вид ЭОР	Интеллектуальная дидактическая игра		
	Название	«Придумай рассказ о животном»		
Лицензионные ОР	Авторские ОР +	ОР сети Интернет		
Образовательная область	Познавательное развитие			
Возраст детей	Старший дошкольный возраст			
Место ресурса в образовательном процессе	В процессе познавательно - исследовательской деятельности			
Актуальность использования ИКТ	<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>Цель: 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>				
За да	обучающие	развивающие	воспитательные	

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.
Организационная структура		
Длительность (общая, ИКТ)	Общая 15 минут, с компьютером – 5 мин.	
Материал, оборудование	Ноутбук, экран, проектор, интерактивная доска	
Программное обеспечение (ИКТ)	Программа Power Point 2016	
Количество участников	8 – 12 человек	
Форма организации деятельности детей	Группа детей	
Варианты использования	Просмотр презентации с дальнейшим обсуждением увиденного, высказывание предположений.	
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство): Мотивация Постановка задачи	<p>Прямое и косвенное руководство воспитателя в соответствии с вариантами, наводящие вопросы, элементы проблемного диалога, моделирование ситуаций.</p> <p>Воспитатель: 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>	

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