**Методические рекомендации**

по использованию мультимедиа материалов на учебных занятиях.

|  |  |
| --- | --- |
| **Мультимедийное пособие** |  |
| Название пособия | «Поиграем с Капитошкой» |
| Возраст участников игры (от/до) | От 3 до 7 лет |
| Краткая аннотация игры | К детям в гости приходит кукла Капитошка.  «Привет, Дружок!  Поиграй со мной чуток!  Ты задание выполняй,  Мне скорее помогай!» |
| Методические рекомендации | Преимущество дидактической игры в том, что здесь обучение носит игровой характер. В ходе игры активизируется познавательная деятельность, вызывается интерес к окружающей жизни. Развивающее значение игры многообразно. В игре ребёнок познаёт окружающий мир, развивается его мышление, чувства, воля, формируются взаимоотношения со сверстниками.  При использовании мультимедийной презентации с использованием дидактических игр важно помнить, что нельзя использовать мультимедийные технологии на каждом занятии, так как при подготовке и организации таких занятий от педагога, а также от детей, требуется больше интеллектуальных и эмоциональных усилий, чем при обычной подготовке.  Кроме того, при частом использовании ИКТ у детей теряется особый интерес к таким занятиям.  Важно так же соблюдать условия для сбережения здоровья ребенка:  Детям 3-7 возраста можно "общаться" с компьютером не более 10-15 минут в день 3-4 раза в неделю.  Нужно регулярно проводить гимнастику для глаз: во время работы необходимо периодически переводить взгляд ребенка с монитора каждые 1,5 - 2 минуты на несколько секунд, так же важна и смена деятельности во время занятия. |
| Дидактическая задача | Развивать восприятие цвета, формы, умения группировать предметы, относящиеся к одному понятию. Закреплять умение концентрировать внимание, сравнивать и обобщать. |
| Игровая задача | Мотивировать активность ребенка в игре. Создавать игровую ситуацию, разнообразные игровые приемы. Учить соблюдать в игре определенные правила. Способствовать приобретению навыков игры в коллективе. |
| Вид игры (формирующая, закрепляющая, развивающая) | Развивающая, закрепляющая. |
| Инструкция для воспроизведения игры | Слайд № 1: Титульный лист.  Слайд № 2: Аннотация  Слайд № 3: Картинка Капитошки  Слайд № 4: Стихотворение  Слайд № 5: Инструкция к заданию «Загадки Зайца». Воспитатель описывает овощ (морковь), дети называют, по клику мышки появляется картинка морковь. Воспитатель описывает следующий овощ и т.д.  Слайд № 6: Капитошка хвалит детей.  Слайд № 7: Инструкцию к заданию «Узнай игрушку». Воспитатель рассказывает о игрушке, если дети назвали правильно, то по клику мышки появляется правильный ответ.  Слайд № 8: Капитошка хвалит детей.  Слайд № 9: Инструкцию к заданию «Один - много». Воспитатель задает вопрос: «Сколько слева яблок?» На правильный ответ кликнуть на яблоко и оно увеличится.  - «Сколько яблок справа?» и т.д.  Слайд № 10: Капитошка хвалит детей.  Слайд № 11: Инструкцию к заданию «Желтые овощи и фрукты». Какие овощи и фрукты бывают желтого цвета? Кликом мышки появляются картинки.  Слайд № 12: Капитошка хвалит детей.  Слайд № 13: Инструкцию к заданию «Кто чем питается». Чем питается волк? Кликом мышки картинка волка увеличивается. На правильный ответ кликом мышки увеличиваются правильный ответ и т.д.  Слайд № 14: Капитошка хвалит детей.  Слайд № 15: Инструкцию к заданию «Что лишнее». Воспитатель спрашивает, что на картинке лишнее? На правильный ответ кликом мышки этот предмет исчезает и т.д.  Слайд № 16: То- же  Слайд № 17: Капитошка хвалит детей.  Слайды №18-21: То-же самое  Слайд № 22: Инструкцию к заданию «Две одинаковые рыбки». Воспитатель предлагает детям внимательно посмотреть на картинку и найти 2 одинаковые рыбки. Кликом мышки все рыбки исчезают, остаются 2 одинаковые.  Слайд № 23: Капитошка хвалит детей.  Слайд № 24: Инструкцию к заданию «Назови одним словом». Воспитатель предлагает посмотреть на картинку, назвать, что нарисовано и назвать одним словом. На клик мышки появляется правильный ответ.  Слайд № 25: Капитошка хвалит детей.  Слайды №26-28: То-же самое  Слайд № 29: Инструкцию к заданию «Последовательность».  Воспитатель спрашивает: «Какая груша была в самом начале?» На клик мышки целая груша начинает сверкать.  Слайд № 30: Капитошка хвалит детей.  Слайды № 31 - 32: Инструкцию к заданию «Что изменилось». Детям предлагается внимательно рассмотреть картинку, используя вопросы, уточнения, затем детям предлагается закрыть глаза, а воспитатель меняет картинку. Дети рассказывают, что изменилось на картинке.  Слайд № 33: Капитошка хвалит детей.  Слайд № 34: Конечный слайд.  Можно дополнительно приготовить разрезные карточки для каждого ребенка, тогда ребенок может выполнить задание самостоятельно на столе. |
| Количество участников | От 1 до 5 |
| Игровые атрибуты (по необходимости) | Картинки к заданиям |
| Макеты дизайнерского  оформления игры (исходные электронные файлы, содержащие, в зависимости от замысла автора, эскизы карточек, игрового поля, игровых элементов, упаковки, обложка для дисков и т.д.) | Демонстрационная версия игры, эскизы карточек |
| Необходимое оборудование и программное обеспечение | Экран, компьютер, проектор, диск или флэш-карта |