

## Методические рекомендации по использованию ЦОР

1. Название ЦОР: «В гостях у Кузи»
2. Цель использования: Развитие памяти, внимания, наблюдательности, умение высказывать свои суждения, делать умозаключения. Развивать речь у детей, пополнять и активизировать словарь. Воспитывать умение радоваться достигнутому результату.
3. Оборудование, раздаточный материал: компьютер (ноутбук) или интерактивная доска
4. Предварительная подготовка: уметь пользоваться компьютером, мышкой, либо интерактивной доской
5. Технологическая карта проведения игры (решения сюжетной задачи)

№	Этап	Слайд (скриншот)	Действия педагога (родителя)	Действия воспитанника	Комментарий к работе со слайдом (ожидаемый результат, возможные риски)
1	Ознакомительный		Познакомить детей с содержанием ЦОР, объяснить ход игры: Домовёнок Кузя предлагает поиграть в интересные игры. После того, как ребенок понял, что нужно делать, кликаем по иконке «стрелочка - далее» и переходим на следующий слайд.	Внимательно слушать инструкцию	Если кто - то из детей не сразу понял инструкцию, то при необходимости повторить.
2	Основной		Откроется страница с перечисленными играми. После каждой игры при помощи кнопки «домой» возможно вернуться к исходному слайду и выбрать новую игру.	Ребенок выбирает (кликает мышкой) любую игру после того как взрослый прочтет название игры.	При помощи вспомогательной кнопки «информация» откроется слайд с правилами игр.

			<p>Пример игры «4 лишний». После прочтения задания, объясняем, что необходимо выбрать (кликнуть мышкой) правильный ответ. После исчезновения картинки с правильным ответом можно нажать на кнопку «далее», или «возврат»</p>	<p>Внимательно послушать задание, подумать и кликнуть по правильному ответу. В случае не правильного ответа озвученная картинка предложит подумать и ответить еще раз.</p>	<p>После каждой игры при помощи управляющей кнопки «домой», возвращаемся на слайд, где получает награду от Кузи.</p>
			<p>Пример игры «Зашифрованная картина». Нужно найти все цифры от 1 до 9 в порядке возрастания путем нажатия мышкой на нужную цифру. После «расшифровки» побеседовать с ребенком о картине.</p>	<p>Перед выбором правильного числа, ребенок проговаривает ответ.</p>	<p>Возможно ребенок начнет искать правильный ответ путем подбора. В этом случае взрослому следует предотвратить этот маневр путем наводящих вопросов.</p>
			<p>Пример игры «Все перепуталось». Внимательно рассмотреть картинку, побеседовать, что видит ребенок на ней, предложить запомнить. Далее нажать на кнопку «далее». На следующем слайде некоторые предметы поменяли свое место расположения.</p>	<p>Ребенок, после того как назовет предметы, которые поменялись местами, при помощи мышки кликнет по ним и услышит звуковой сигнал (колокольчик).</p>	<p>Проговорить вместе с ребенком о предметах, которые поменялись местами. Спросить у ребенка, что изменилось?</p>
3	Заключительный		<p>После выполнения заданий обязательно похвалите ребенка. Можете спросить, какая игра понравилась больше и почему. Так же можно побеседовать о полученных яблоках от Домовёнка.</p>	<p>При нажатии мышкой на Домовенка, Кузя приходит в движение и собирает яблоки. Закончить игру. Рассказать о своих ощущениях.</p>	<p>Очень важно в беседе с ребенком получить как можно больше информации, и тогда Вам станет понятно над чем предстоит работать далее.</p>