**Описание работы с алгоритмом использования электронного интерактивного дидактического мультимедийного пособия в образовательном процессе.**

**Тема пособия:** Мультимедийная игра "Животные нашего леса"

**Возраст группы:**

Данное электронное пособие предназначено для детей старшего дошкольного возраста и может быть использовано педагогами ДОУ в рамках непосредственно образовательной деятельности, индивидуальной работы с дошкольником, а также родителями дошкольников в совместной с детьми деятельности дома.

**Цель пособия:**

Уточнение, активизация и актуализация словаря по теме "Животные нашего леса"

**Задачи:**

* Закрепить образование слов-детёнышей животных.
* Закрепить употребление в предложениях предлога К.
* Закрепить образование притяжательных прилагательных.
* Закрепить употребление в речи существительных Р.п., В.п., Д.п. и Т.п.
* Развивать внимание, мышление.

**Алгоритм работы со слайдами:**

Порядок слайдов обусловлен идеей выполнения заданий данных на облачках и может быть использован по желанию пользователей. Алгоритм работы со слайдами таков: слайд № 2 – выбирается задание-игра, слайды №№ 3-7 просматриваются и анализируются детьми с комментариями взрослого. Предполагается использование отдельно слайдов, как самостоятельной игры.

|  |  |
| --- | --- |
| **№ слайда** | **Действия и возможный вариант пояснения педагога** |
| № 1 | Титульный лист с названием игры "Животные нашего леса" |
| № 2 | На слайде изображены облачка с названием игры. Взрослый читает их и ребёнку поиграть, выбрав игру. Для этого ребёнок нажимает на название мышкой. После проигрывания выбранной игры, можно вернуться к исходному слайду для выбора другой игры, а можно перейти к следующей. Для этого нажимаем мышкой соответствующие кнопки в нижнем углу слайда. |
| № 3 | **Игра: "Найди маму".** Инструкция взрослого: "Детёныши животных играли в лесу и потеряли своих мам. Проводи их к маме. Для этого надо назвать детёныша и его маму. Пример: ***Оленёнка провожу к оленухе***". Ребёнок составляет предложение, а потом нажимает мышкой на детёныша - он переходит к маме-животному. |
| № 4 | **Игра "Кто спрятался?".** Инструкция взрослого: "Наступила осень. Начался листопад. Отгадай, какое животное спряталось за листом. Что видно, чьё это?"  ***За листом спрятался олень. Видны оленьи рога.*** Как только ребёнок назовёт правильно, он щелчком мыши может убрать лист с животного. |
| № 5 | **Игра "Накорми животное".** Инструкция взрослого: "Животные проголодались. Чем их можно угостить?" ***Медведя угостим малиной.***  Вариант 2: "Кому что предложишь съесть?" ***Медведю предложу съесть малину***  По щелчку мыши продукт переходит к животному. Если ребёнок затрудняется с ответом, можно ему предложить нажать на продукт, проследить путь до животного и составить предложение. |
| № 6 | **Игра "Кто лишний".** Инструкция взрослого: "Выбери в каждом ряду лишнее животное. Объясни, почему ты так считаешь".  Ребёнок выбирает, объясняет и проверяет себя, нажав мышью на животное. Если ответ правильный - животное исчезает. |
| № 7 | **Игра "Чьи следы?"**. Инструкция взрослого: "Животные оставили свои следы на песке. Чьи это следы?" ***Это медвежий след - медвежьи следы.*** Ребёнок называет и проверяет себя - нажав мышью на след. |
| № 8 | Взрослый благодарит ребёнка за правильно выполненные задания. |