

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Детский сад №40 комбинированного вида»

Творческий конкурс для педагогов дошкольного образования
«Педагогическая инициатива в сфере ИКТ» – 2020

Информационное сопровождение презентации
«Вот такой весёлый в поле «Теремок»

Составила:
воспитатель группы
общеразвивающей
направленности
Чурилова Ирина Николаевна

Петропавловск-Камчатский

2020 г.

1. Информация об авторе, месте и значении презентации

1.	<i>Чурилова Ирина Николаевна</i>
2.	<i>Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №40 комбинированного вида»</i>
3.	<i>Воспитатель группы общеразвивающей направленности</i>
4.	<i>Вторая группа раннего возраста.</i>
5.	<i>Группа общеразвивающей направленности</i>
6.	<p>Цель:</p> <p>Формирование первичных представлений о пространственных и временных взаимоотношениях у детей 2-3 лет через восприятие сказочных произведений (на примере сказки «Теремок»)</p> <p>Задачи конкурсной работы:</p> <p>Обучающие – закрепить знания детей о последовательности действий в сказке «Теремок».</p> <p>Развивающие – развивать способность к конструктивным действиям и расширять опыт навыка ориентировки на плоскости.</p> <p>Воспитательные – воспитывать потребность к совместной деятельности для достижения результата.</p>
7.	<p>Другие данные</p> <p>Игра-презентация может быть использована в 3-х вариантах:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Как часть организованной образовательной деятельности (в этом случае игра делится на составные части, которые используются независимо друг от друга в течение недели: строительство Теремка; воспроизведение последовательности сказки; дидактические игры на развитие временных и пространственных представлений).2. Как дидактический материал в традиционных занятиях (все материалы могут быть распечатаны как наглядные пособия).3. Как игровое сопровождение в совместном детско-родительском мероприятии (материалы игры могут быть использованы

полностью для закрепления знаний и умений детей и демонстрации (отчёта) о проделанной работе для родителей.

Презентация объединяет все виды образовательной деятельности:

Познавательное развитие – в ходе игры закрепляются знания детей в рамках лексической темы «Дикие животные»; развивается познавательный интерес воспитанников через дидактические игры.

Речевое развитие – игра способствует развитию речевых навыков воспитанников и регулирует речевую деятельность через систему сменяемых слайдов и заданий.

Социально-коммуникативное развитие – игра способствует развитию партнёрских взаимоотношений между детьми и родителями в варианте использования её на детско-родительском мероприятии.

Художественно-эстетическое развитие – игра способствует закреплению знаний детей текста сказки; развитию конструктивных способностей малышей; закреплению представлений о цвете и форме.

Игра-презентация может использоваться как в групповой, так и в индивидуальной работе с детьми.

8. ***Использованные источники:***

1. <http://doshkolnik.ru/roditelskie-sobrania/12633-bolshoiy-sekret-dlya-malenkoiy-kompanii-za-chashkoiy-chaya-tematicheskaya-vstrecha-dlya-mam.html>

2. <https://nsportal.ru/detskii-sad/hudozhestvennaya-literatura/2017/06/12/viktorina-puteshestvie-v-mir-skazok-dlya-detey>

3. <https://nsportal.ru/detskii-sad/hudozhestvennaya-literatura/2017/06/12/viktorina-puteshestvie-v-mir-skazok-dlya-detey>

4. Лапковская В.П., Володькова Н.П. Речевые развлечения в детском саду.- М.: Издательство Мозаика Синтез, 2008.

5. <https://ped-kopilka.ru/blogs/svetlana-genadevna-botvenko/avtorskaja-skazka-teremok.html>

6. <https://multiurok.ru/blog/kolobok-ghieroi-skazki.html>

7. <https://dohcolonoc.ru/metodicheskie-razrabotki/13998-metodika-formirovaniya-orientirovki-v-prostranstve.html>
8. <https://studopedia.info/3-32145.html>
9. <https://mamamozhetvse.ru/stixi-pro-myshku-dlya-detej-23-luchshix.html>
10. <https://dohcolonoc.ru/stikhi/9419-skazochnye-fizminutki.html>

2. Пошаговая инструкция по работе с презентацией «Вот такой весёлый в поле «Теремок»

Слайд 1 скрывается

Слайд 2

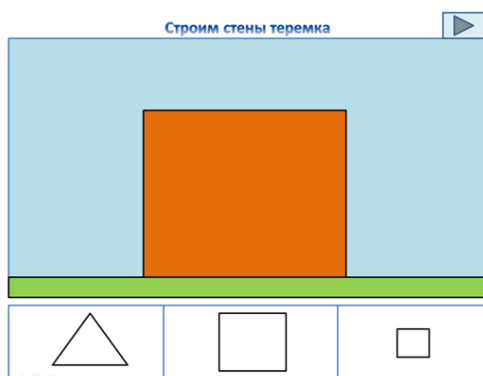


Может использоваться воспитателем как интерактивный плакат (при детальной отработке каждой части презентации как формирование умений и навыков детей), может скрываться, если воспитатель использует презентацию в линейном варианте

на детско-родительском мероприятии (в данном случае игра-презентация используется для закрепления пройденного материала, все задания детям знакомы).

1 часть

Слайд 3 Задание «Конструктивная деятельность»



Организационный момент:
воспитатель знакомит детей с гостем, который посетил группу. Мотивационным компонентом является наглядный плюшевый Медведь.



В.-Здравствуйте, дети! Сегодня к нам в гости пришёл Мишка (воспитатель показывает Мишку). Давайте с ним поздороваемся! Здравствуй, Мишка! (здороваются)

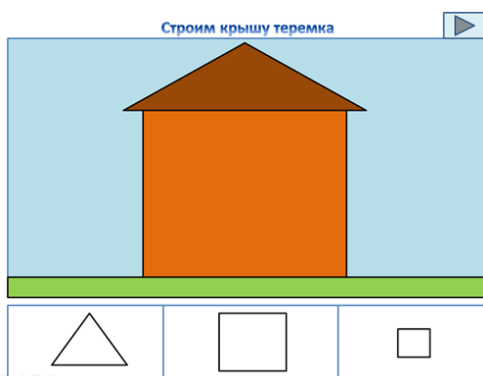
дети). Ребята, скажите, а вы помните мы читали сказку, где Мишка сломал домик? (ответы детей). А как эта сказка называется? (ответы детей). Правильно! Теремок! Сегодня я хочу поиграть в игру теремок, а вы мне поможете?! (ответы детей). Тогда давайте сядем за столы и посмотрим на экран.

В.- Скажите ребята, а где животные из сказки поселились? (Ответы детей).

В.- Конечно необходимо построить дом или теремок! Сначала построим стены теремка. Посмотрите на экране даны фигуры, какую фигуру необходимо выбрать? (Ответы детей). Квадрат! Правильно! А какой величины квадрат? Конечно большой квадрат!

(принимаются и проверяются все ответы детей, на каждую фигуру выставлены Триггеры, которые позволяют детям проверять правильность своих ответов. Для перехода на следующий слайд используется управляющая кнопка в верхнем правом углу)

Слайд 4 Задание «Конструктивная деятельность»

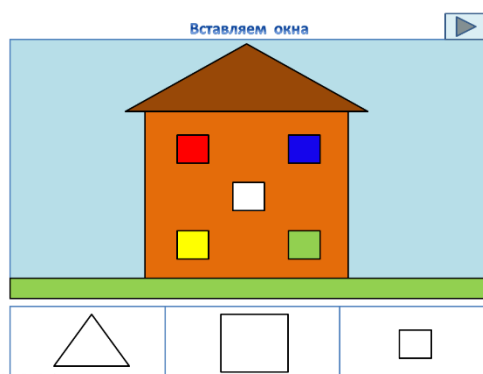


В. - Ребята, что должно быть у теремка наверху? (Ответы детей). Посмотрите на экране есть разные фигуры, какую нужно выбрать для крыши? (Ответы или показ детей). Правильно необходимо выбрать треугольник!

Какие вы молодцы, помогли построить теремок для животных!

(способ управления такой же, как и на 3-ем слайде)

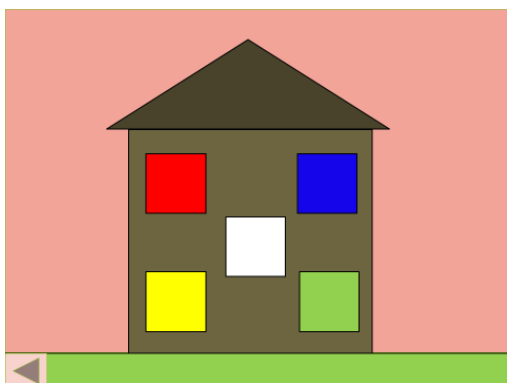
Слайд 5 Задание «Конструктивная деятельность»



В.- Ребята, давайте посмотрим внимательно на наш теремок. Чего не хватает? (Ответы детей). Правильно не хватает окон! Давайте разместим окна на домике для героев сказки.

(способ управления такой же, как и на 3-ем и 4-ом слайдах)

Слайд 6 Задание «Конструктивная деятельность»



В. – Какие молодцы! Какой теремок построили. А теперь передохнем и немного разомнемся.

(на 6 слайде анимации нет, кроме управляющей кнопки перехода на начало игры-презентации 2 слайд, либо клик мыши – переход на следующий слайд при линейном использовании игры-презентации)

Физкультминутка «Вокруг домика хожу»

Вокруг домика хожу (дети идут по кругу, руки в боки)

И в окошечки гляжу, (дети заглядывают в окошки)

Я к окошку подойду и тихонько постучу, тук-тук, (имитируют стук)

Погулять всех позову! (дети идут по кругу, руки в боки)

Первые 6 слайдов могут стать основой занятия по развитию конструктивных способностей малышей. После просмотра презентации дети самостоятельно конструируют Теремок из готовых форм, отрабатывая понятия внизу (стены), наверху (крыша), в середине(окна). Кроме этого уточняются и закрепляются знания основных цветов (разноцветные окна)

2 часть

Слайд 7 Задание «Отгадай, кто пришёл?»



В.- Ребята, а сейчас вы должны внимательно прослушать описание (загадку), и сказать, о каком животном идёт речь. И так кто первый нашёл теремок?



Я по полю все бежала
Зернышки себе искала.
Что я вижу - теремок! **(Мышка)**

(появление мышки – клик мыши; переход на следующий слайд – клик мыши)

Слайд 8 Задание «Отгадай, кто пришёл?»



В.- А каком животном идёт речь сейчас.
Давайте послушаем, кто пришёл в теремок за мышкой (после мышки)?

Ква-ква-ква!

Это что за чудеса?

Я все лето здесь скакала,

Свои песни распевала.

Теремка я не видала! **(Лягушка)**

(появление лягушки – клик мыши; переход на следующий слайд – клик мыши)

Слайд 9 Задание «Отгадай, кто пришёл?»



В.- А кто пришёл в теремок за лягушкой (после лягушки)?

Прыг да скок, прыг да скок,

Я ведь серенький дружок.

На полянку прискакал,

Теремочек увидал. **(Зайчик)**

(появление зайчика – клик мыши; переход на следующий слайд – клик мыши)

Слайд 10 Задание «Отгадай, кто пришёл?»



В.- А кто пришёл в теремок следующим за зайчиком?

Я рыжая подружка,

Всему свету я краса.

Мимо по полу бежала

Терем чудный увидала. **(Лиса)**

(появление лисы – клик мыши; переход на следующий слайд – клик мыши)

Слайд 11 Задание «Отгадай, кто пришёл?»



В.- Кого еще приняли в теремок животные, кто пришёл за лисой?

Терем буду охранять

Я хоть серый, неказистый,

Все умею делать я.

От собак я защищать.

А еще дрова колоть

Печь топить, траву косить. **(Волк)**

(появление волка – клик мыши; переход на следующий слайд – клик мыши)

Слайд 12 Задание «Отгадай, кто пришёл?»



В.- Кто пришел в теремок самым последним?

У меня кривые лапы,

Неуклюжий я, косолапый.

Люблю кушать сладкий мед,

По полянке я гулял,

Теремка здесь не встречал! **(Медведь)**

(появление медведя – клик мыши; переход на следующий слайд – клик мыши при линейном использовании игры-презентации; с помощью управляющей кнопки можно вернуться на слайд 2 в начало игры для выбора следующего задания или для проведения физкультминутки)

Физкультминутка «Теремок»

Наш весёлый теремок: он не низок, не высок. (встать на носки, присесть)

В нём лягушка прыг да прыг, (прыжки)

И мышонок пик – да пик, (махи руками и произносят звуки)

И зайчишка скок да скок, (прыжки на месте)

А Лиса с платочком пляшет, (дети кружатся)

Волк закрыл дверной замок, (кисти рук сцепляют в замок)

Сторожит он теремок. (хлопки)

Часть 3

Слайд 13 Задание «Кто за кем»

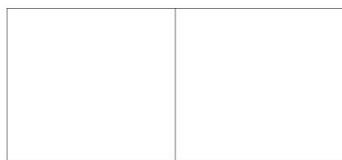
В.- Ребята, перед вами два героя сказки «Теремок», скажите, пожалуйста, кто из них первым нашёл теремок? Лягушка или мышка? Давайте проверим!



(проверка путей перемещения – клик мыши; переход на следующий слайд – клик мыши)

Слайд 14 Задание «Кто за кем»

В.- Ребята, перед вами ещё два героя сказки «Теремок», скажите пожалуйста кто из них первым нашёл теремок? Зайка или лиса? Давайте проверим!



(проверка путей перемещения – клик мыши; переход на следующий слайд – клик мыши)

Слайд 15 Задание «Кто за кем»

В.- Еще два героя сказки «Теремок» не могут понять, кто из них первым нашёл теремок? Волк или медведь? Давайте проверим!



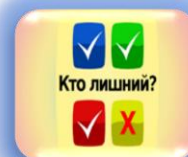
(проверка путей перемещения – клик мыши; переход на следующий слайд – клик мыши при линейном использовании презентации; с помощью управляющей кнопки можно вернуться на слайд 2 в начало игры для выбора следующего задания)

Часть 4

Слайд 16 Задание «Кто здесь лишний»



В.- А это задание на внимательность, скажите, кто здесь лишний, кого не было в сказке «Теремок»? Давайте проверим!



(проверка осуществляется с помощью триггеров, при неправильном ответе герой не исчезает, крутится по часовой стрелке, при правильном ответе (колобок) герой исчезает. Переход на следующий слайд – клик мыши)

Слайд 17 Задание «Кто здесь лишний»

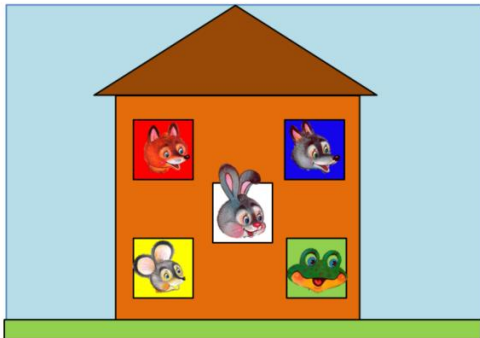


В.- И это задание на внимательность, скажите, кто лишний, кого не было в сказке «Теремок»? Давайте проверим!

(анимация как в предыдущем слайде. Переход на следующий слайд – клик мыши при линейном использовании игры-презентации или с помощью управляющей кнопки на слайд 2)

Часть 5

Слайд 18 Задание «Кто где живет»



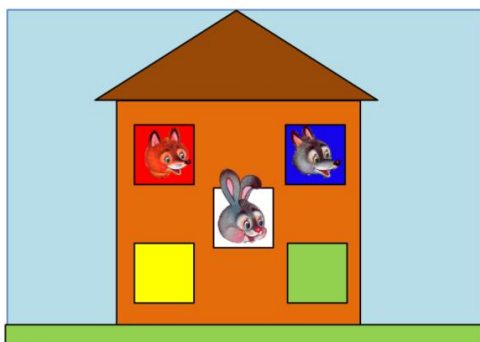
- Ребята посмотрите животные расселились в нашем Теремке, каждый в своем окошке!

Какого цвета окошко у мышки? Зайчика? и т.д.

Кто живёт внизу? (мышка и лягушка)

Кто живет наверху? (лиса и волк)

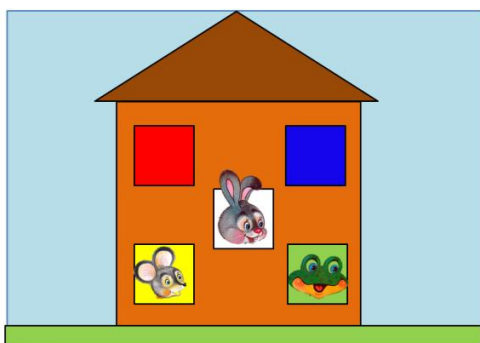
У кого окошко в самой середине? (у зайчика)



Звери решили с вами поиграть. Посмотрите внимательно, кто спрятался? Какие окошки пустые?

Где живут мышка и лягушка? Внизу или наверху?

(на клик мыши исчезновение мышки и лягушки, на второй клик появление для определения правильности ответа)



А кто теперь спрятался от вас? Где окошки пустые? Наверху или внизу? Какого цвета эти окошки? И т.д.

(исчезновение и появление осуществляется через клик мыши)



Подобная работа проводится и с определением среднего окошка, в котором живёт зайчик.

(завершается показ через клик мыши. Через кнопку возврата можно перейти на 2 слайд и

вместе вспомнить все задания, которые были. Выбрать понравившееся задание и проиграть его еще раз)