

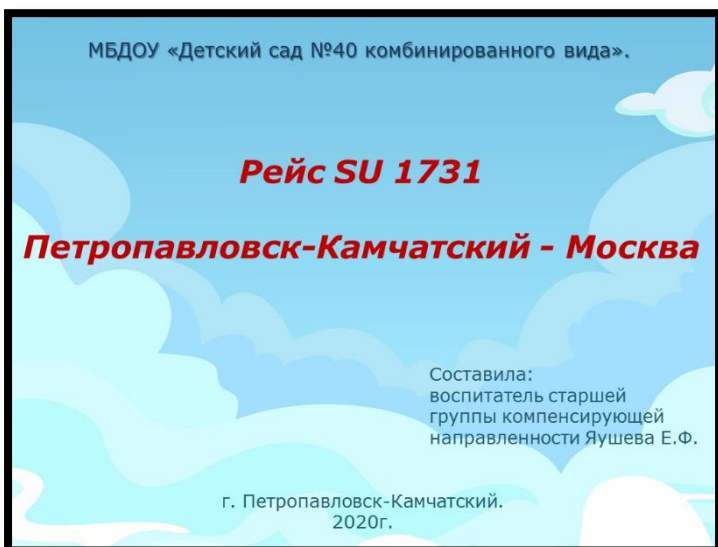
## Информационное сопровождение

### 1. Информация об авторе, месте и значении презентации

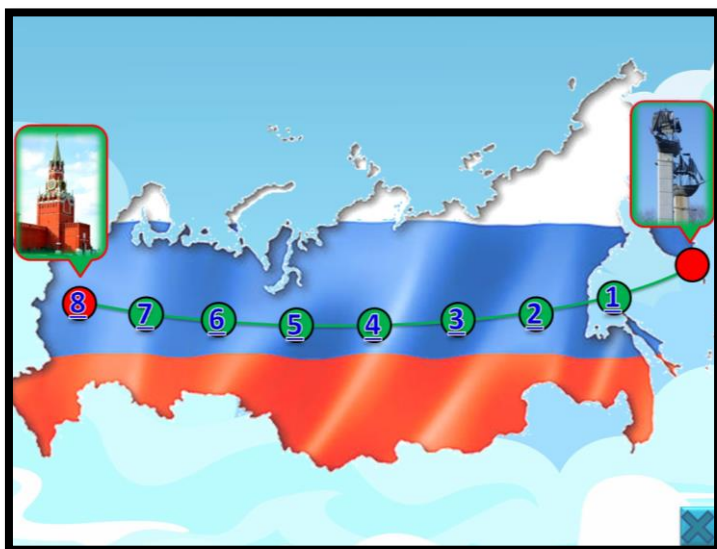
1.	ФИО	Яушева Елена Фёдоровна
2.	Место работы	Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение "Детский сад № 40 комбинированного вида"
3.	Должность	Воспитатель группы компенсирующей направленности
4.	Возраст детей, для которых предназначена конкурсная работа	5 - 6 лет
5.	Группа	Старшая группа компенсирующей направленности.
6.	Цель	Активизировать знания детей о пространственных и временных отношениях через интерактивное путешествие по маршруту Петропавловск-Камчатский – Москва
	Задачи	<i>Образовательные:</i> -активизировать знания детей о временных и пространственных взаимоотношениях через интерактивное взаимодействие. <i>Коррекционно-развивающие:</i> -развивать интерес к установлению причинно-следственных связей при решении познавательных задач, развивать любознательность и способность принимать самостоятельные решения, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности. <i>Воспитательные:</i> -воспитывать чувство гордости за свою страну,

		ощущения её масштабности и протяжённости во времени и пространстве.
7.	Другие данные	<p>Игра-презентация предназначена для закрепления знаний воспитанников, полученных в ходе коррекционно-развивающего обучения в первой половине учебного года.</p> <p>Игра представляет собой большой объем материала и используется частями на фронтальных занятиях в разных вариантах:</p> <p>1 вариант – 2 остановки (1, 8) как ознакомительный материал.</p> <p>2 вариант – 4 остановки (1,3,5,8) как материал для закрепления полученных знаний и навыков (остановка 1, 8 – начало и конец пути всегда присутствуют, могут дополняться новым материалом, остальные остановки по пути следования самолёта могут варьироваться в зависимости от целей и задач занятия. Главным условием остается линейный ряд – самолёт летит только вперёд по маршруту).</p> <p>3 вариант – игра-презентация может быть использована в полном объёме на итоговом детско-родительском мероприятии по проекту «Загадки времени и пространства»</p> <p>Все задания к презентации подробно расписаны в разделе «Заметки к слайду», что облегчает работу с материалом другим педагогам.</p>
8.	Использованные источники.	Интернет-ресурсы (см. слайд 35)

## 2. Пошаговая инструкция управления игрой-презентацией



**Слайд 1: Тема презентации и данные составителя (скрыт при показе).**



### **Слайд 2: Стартовый.**

На слайде изображена карта России и путь, который необходимо преодолеть, чтобы добраться из Петропавловска-Камчатского до Москвы. Путь выполняет самолёт. Время в пути – 8 часов. За каждым часом

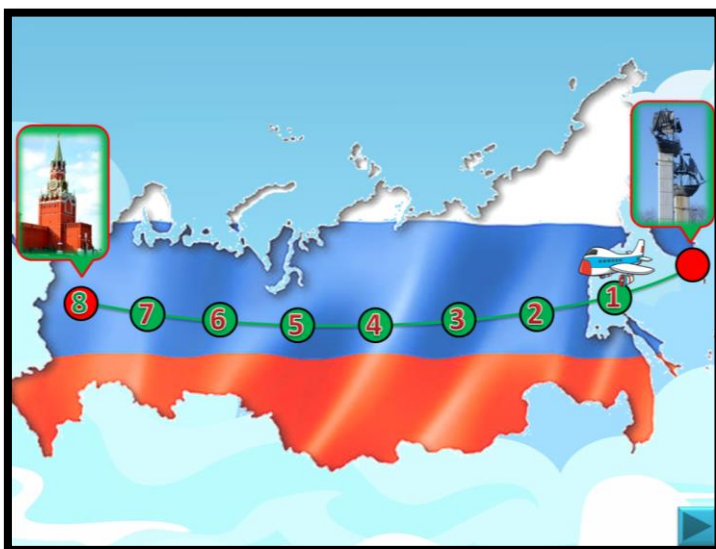
(кружочки с цифрами) закреплена игра на ориентировку в пространстве и во времени:

1. «Достопримечательности родного города» + игра «Чего нет?»
2. «Нарисуем самолётик»
3. «Перед, за, между»
4. Разминка
5. «Части суток»
6. «Разноцветные самолётики»;
7. «Времена года»;


## 8. «Достопримечательности города Москва» + игра «Чего нет?»

Перейти к заданию можно при нажатии на соответственный час (*ссылки на слайды*). Для начала игры нажимаем на первый час. Первый слайд играет роль «Меню», а также несет функцию закрепления порядковых чисел, понятий больше/меньше, ближе/дальше, одинаково/поровну, долгий путь/короткий путь.

Для завершения игры необходимо нажимать



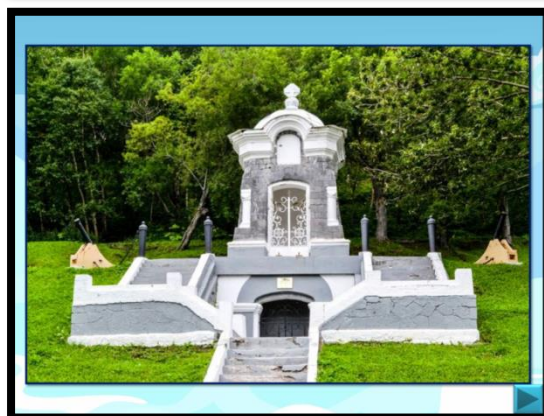
### *Слайд 3: Первое задание.*

На слайде изображено положение самолёта, пролетевшего 1 час. Для перехода к первому заданию необходимо нажать .




### *Слайды 4 – 7:*

«Достопримечательности родного города» - данный вид деятельности направлен на формирование знаний детей о достопримечательностях города Петропавловск-Камчатский: скалы «Три





брата», стела кораблей святых Петра и Павла, Часовня, памятник Василию Завойко. Всего предлагается 4 объекта для точного запоминания и ориентирования, в какой части города находится каждый объект: центр города, бухта, въезд в город.

Для перехода к последующим слайдам необходимо нажимать .



### Слайды 8-11:


#### Игра «Чего нет?»

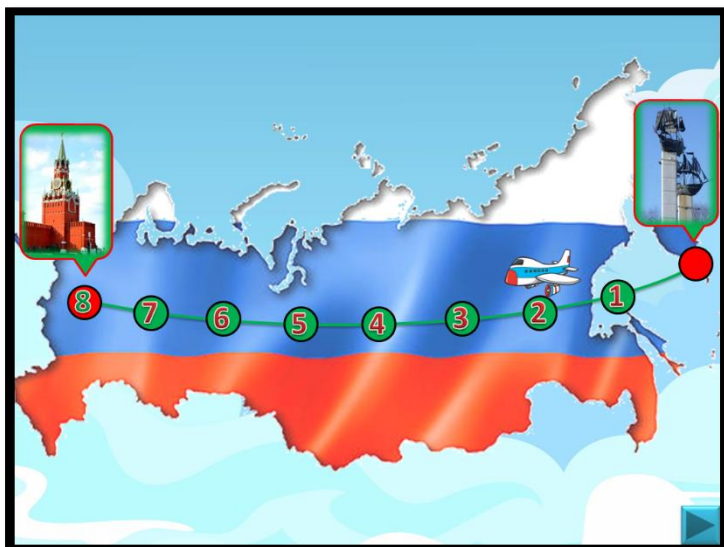
На слайдах изображения достопримечательностей города, одно из которых скрыто. Необходимо вспомнить, какая достопримечательность пропала. Чтобы проверить ответ, необходимо нажать на пустой прямоугольник (*применение триггеров*) и недостающее изображение появится в месте нажатия. Задание направлено на развитие зрительной памяти через активизацию информации, полученной ранее.





Ответы: сл.8 - «Три брата»; сл.9 – Часовня; сл.10 - памятник Василию Завойко; сл.11 - стела кораблей Петра и Павла.

Для перехода к стартовому слайду необходимо нажимать .



### Слайд 12: Второе задание.

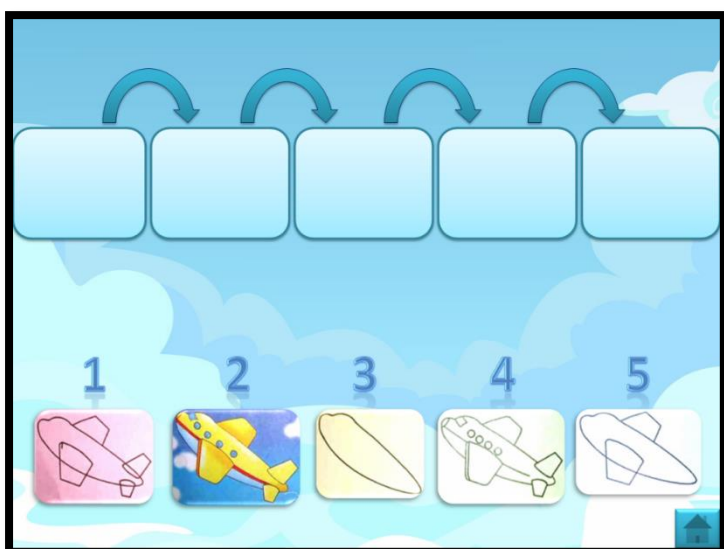
На слайде изображено положение самолёта, пролетевшего 2 часа. На данном слайде уточняется следующая информация:

- Сколько времени прошло после взлёта?
- Сколько времени мы

должны провести ещё в пути?

- До какого города ближе/дальше? До какого города лететь дольше?

Для перехода ко второму заданию необходимо нажать .



### Слайд 13: Игра «Нарисуем самолёт»

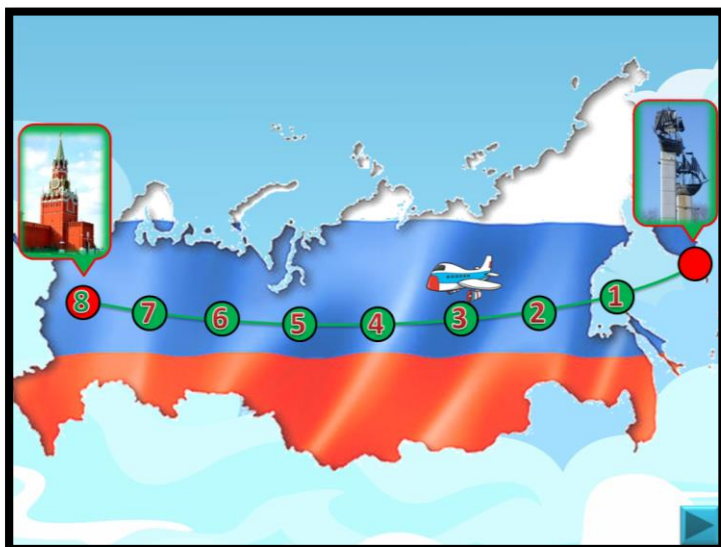
Задание направлено на формирование навыка установления причинно-следственных отношений при ознакомлении с алгоритмом рисования самолёта. На слайде

располагаются пронумерованные изображения с этапами рисования самолётика. Чтобы составить последовательность рисования, детям необходимо поочерёдно называть номера этапов. При нажатии на пустые

прямоугольники (по очереди), на них будут передвигаться изображения с верными этапами (*применение триггеров*). Ответ: 3, 5, 1, 4, 2.

Для завершения задания и перехода к стартовому слайду необходимо

нажимать .



### Слайд 14: Третье

#### задание.

На слайде изображено положение самолёта, пролетевшего 3 часа. На данном слайде опять уточняется:

- Сколько времени прошло после взлёта?

- Сколько времени мы должны провести ещё в пути?
- До какого города ближе/дальше? До какого города лететь дольше?

Для перехода к третьему заданию необходимо нажать .



### Слайды 15, 16: Игра «Перед, за, между».

Задание направлено на закрепление знаний о пространственных отношениях в линейном ряду цифр.

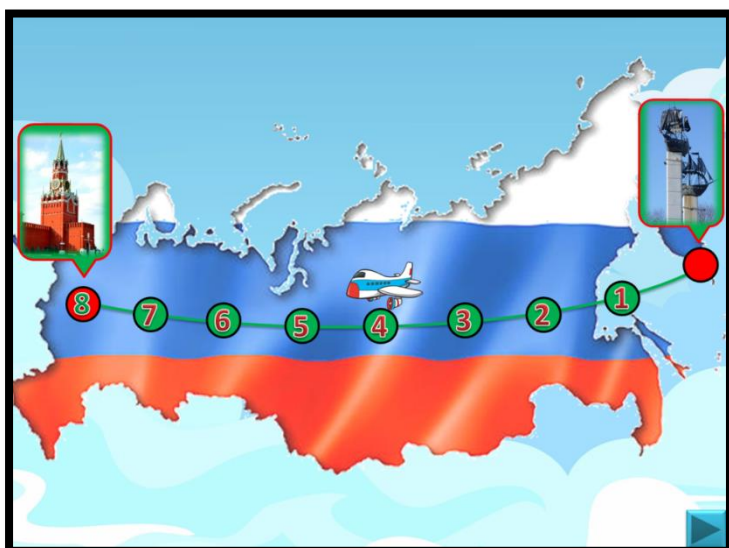
На слайде изображен салон самолета с пронумерованными местами. Необходимо сначала перечислить все номера мест по порядку, а потом ответить на вопросы:



- 1) Какое место находится перед местом номер 7? (место номер 6);
- 2) Какое место находится за местом номер 2? (место номер 3);
- 3) Какое место находится между местами номер 8 и 10? (место номер 9);
- 4) Какое место находится перед местом номер 5? (место номер 4);
- 5) Какое место находится за местом номер 7? (место номер 8);
- 6) Какое место находится между местами номер 3 и 5? (место номер 4).

Называемые цифры и ответы увеличиваются по щелчку (*применение анимации «выделение»*). Для завершения задания и перехода к стартовому

слайду необходимо нажимать .




### **Слайд 17: Четвёртое задание.**

На слайде изображено положение самолёта, пролетевшего 4 часа.

Внимание детей привлекается к тому, что это середина пути, закрепляются понятия одинаково, равное

количество.

Для перехода к четвёртому заданию необходимо нажать .



### **Слайд 18: Разминка**

Задание направлено на развитие темпо-ритмических навыков дошкольников и закрепление навыков ориентировки в схеме тела.

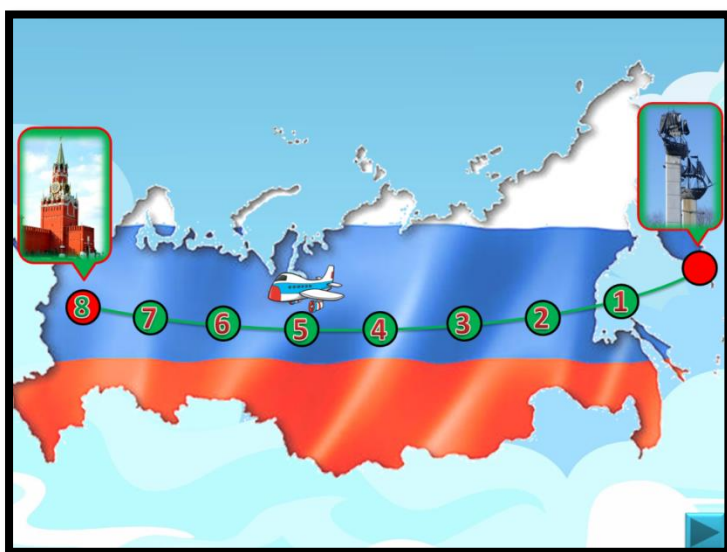


На слайде изображен салон самолёта и стюардесса, которая сообщает, что мы пролетели половину нашего пути и самое время размяться под музыку «Буги-Вуги» (дети под музыку выполняют команды, которые звучат в песне).




Для включения песни необходимо нажать курсором по динамику (применение триггера).

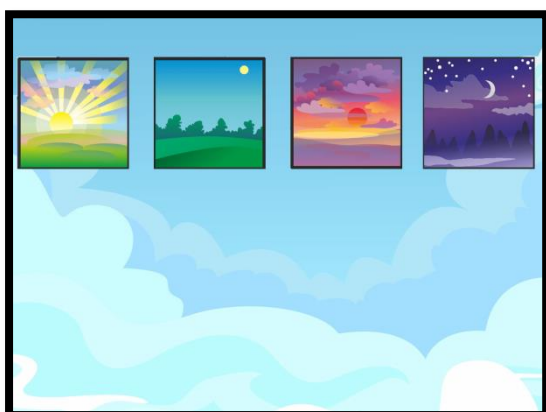
Для перехода к стартовому слайду необходимо нажимать .



### **Слайд 19: Пятое задание.**

На слайде изображено положение самолёта, пролетевшего 5 часов. Кроме уточняющих вопросов о положении самолёта относительно 2-х городов, уточняются знания детей о времени. Дается информация

о том, что в Петропавловске-Камчатском наступает вечер, а в Москве в это время наступает утро. Такие «чудеса» возможны, потому что расстояние между городами очень большое. В Москве и Петропавловске-Камчатском все наоборот: утро – вечер, день – ночь. Для перехода к пятому заданию необходимо нажать .




### **Слайды 20,21: Игра «Части суток»**

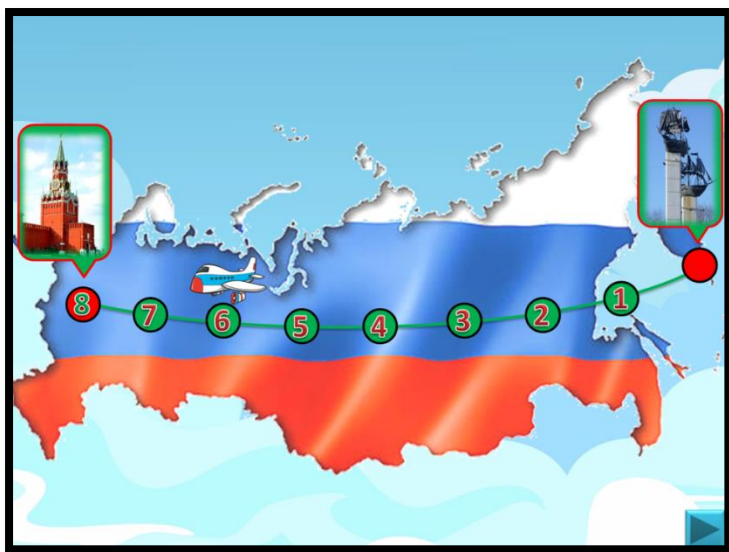
Задание направлено на уточнение знаний детей о частях суток и их последовательности.

Сначала детям предлагается вспомнить, в какой последовательности идут части суток и на каждый правильный ответ на экране появляется изображение: утро, день, вечер и ночь (применение анимации «вход», по щелчку).



Далее, по щелчку, появляются пронумерованные картинки, на которых изображен день ребенка. Необходимо найти ошибку, и сказать картинки под какими номерами нужно поменять местами. Проверить ответ можно по щелчку (применение анимации «пути перемещения»). Для завершения задания и перехода к стартовому слайду необходимо нажимать .

Ответы: сл.20 – картинки 2 и 4; сл.21 – картинки 1 и 2.



### Слайд 22: Шестое задание.

На слайде изображено положение самолёта, пролетевшего 6 часов. На данном слайде опять уточняется:

- Сколько времени прошло после взлёта?
- Сколько времени мы

должны провести ещё в пути?

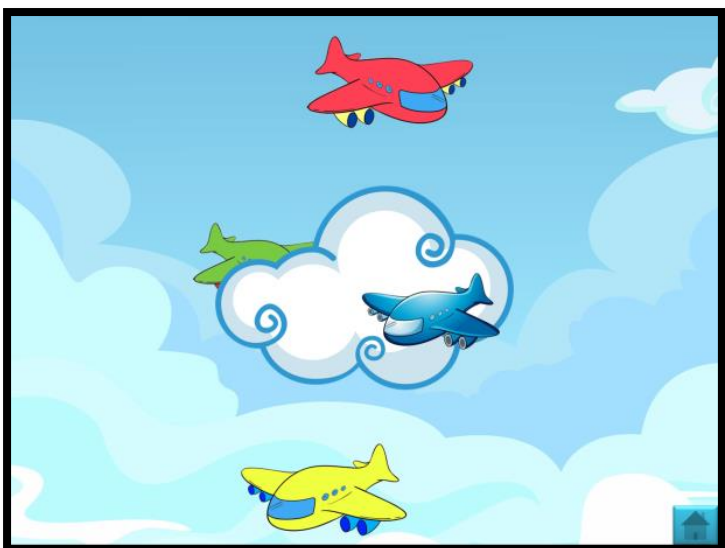
- До какого города ближе/дальше? До какого города лететь дольше?

Для перехода к шестому заданию необходимо нажать .



**Слайд 23: Игра  
«Разноцветные  
самолётики»**

Задание направлено на закрепление понятий «за», «перед», «над», «под» при ориентировке на плоскости и развитие зрительного внимания и памяти.



На слайде вокруг облака расположены разноцветные самолётики. Детям необходимо ответить на вопросы по образцу:

- Какого цвета самолётик находится над (под, перед, за) облаком?


- Где, относительно

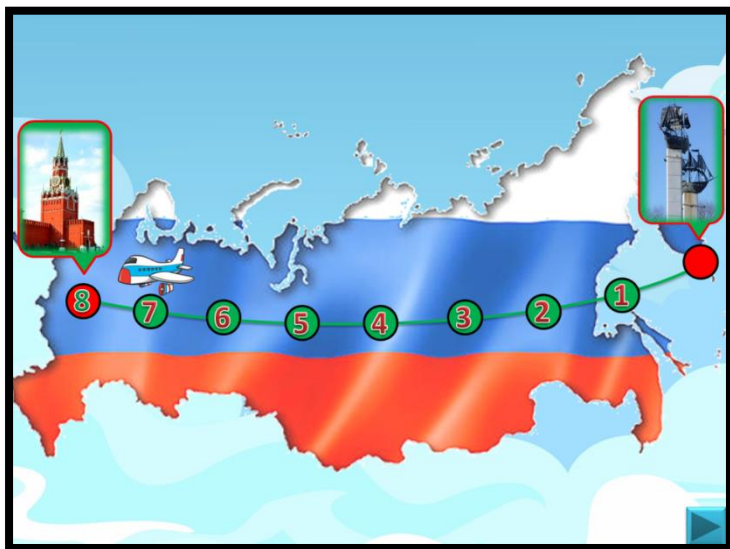
облака, располагается самолётик синего (красного, жёлтого, зелёного) цвета?

По щелчку самолётики перелетают в другие места (*применение анимации «произвольные пути перемещения»*). Детям необходимо ответить на вопросы по образцу:

- Какого цвета самолётик находится над (под, перед, за) облаком? А какого цвета самолётик находился на этом месте в прошлый раз?

- Где, относительно облака, располагается самолётик синего (красного, жёлтого, зелёного) цвета? А где он находился в прошлый раз?

Для перехода к стартовому слайду необходимо нажимать .



### Слайд 24: Седьмое задание.

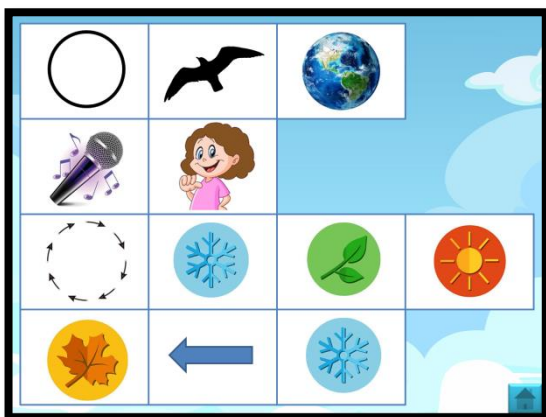
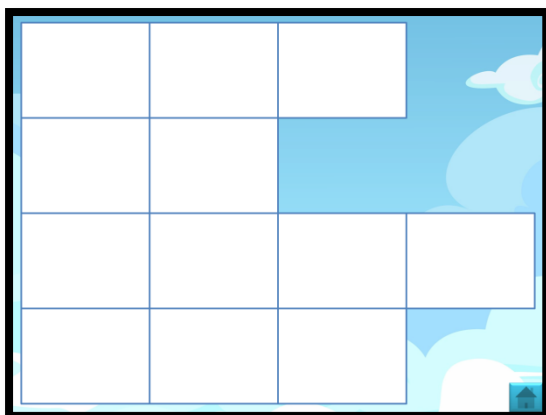
На слайде изображено положение самолёта, пролетевшего 7 часов. На данном слайде опять уточняется:

- Сколько времени прошло после взлёта?
- Сколько времени мы

должны провести ещё в пути?

- До какого города ближе/дальше? До какого города лететь дольше?

Для перехода к седьмому заданию необходимо нажать .

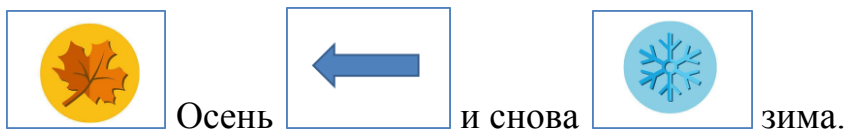
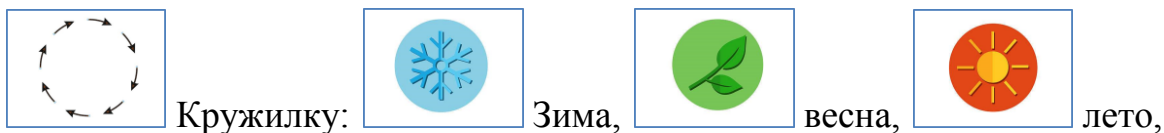


### Слайд 25: «Времена года»

Задание направлено на актуализацию знаний детей о временах года, на развитие образного мышления, зрительной и слуховой памяти.

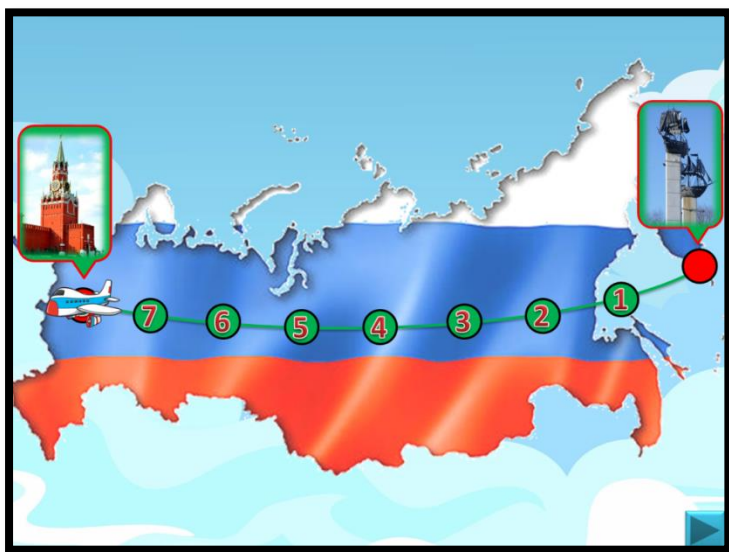
На слайде изображены пустые ячейки. Детям зачитывается и предлагается выучить стихотворение о временах года с помощью мнемотехники. Каждая картинка появляются в ячейке по щелчку (*применение анимации «вход»*).





Для завершения задания и перехода к стартовому слайду необходимо

нажимать .



**Слайд 26: Восьмое задание.**

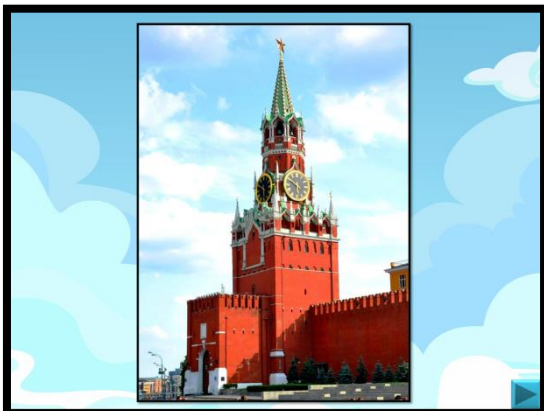
На слайде изображено положение самолёта в пункте назначения. Для перехода к восьмому заданию необходимо нажать




**Слайды 27 – 30:**

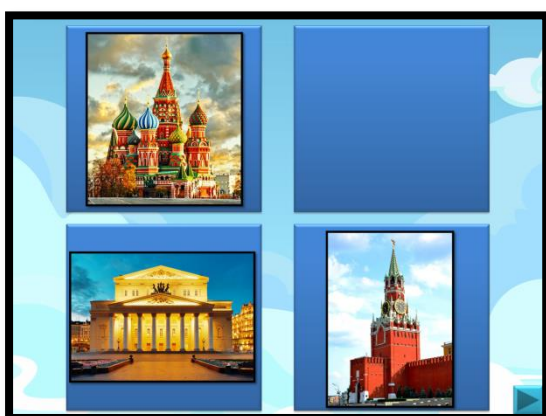
«Достопримечательности города Москва» - данный вид деятельности направлен на формирование знаний детей о достопримечательностях столицы нашей страны, главного города России: Спасская башня московского кремля, Царь Пушка, Собор Василия Блаженного, Большой театр. Опять предлагается 4 объекта для точного запоминания.

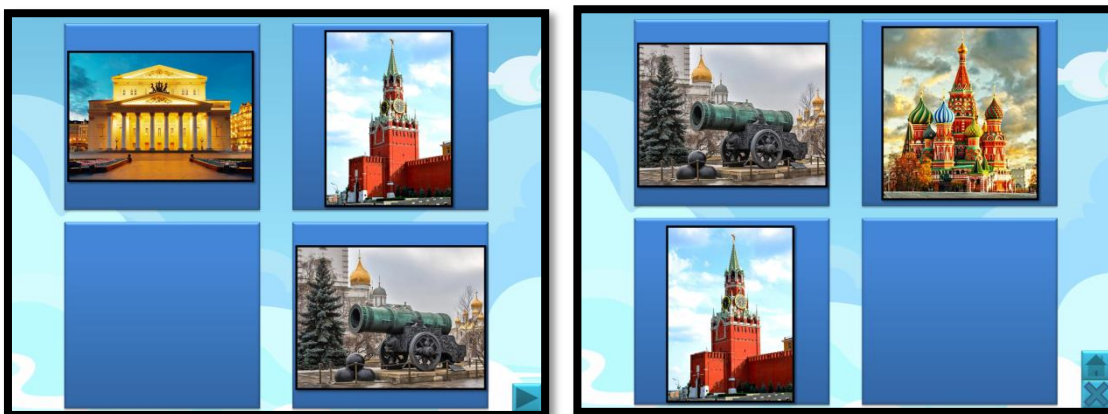




Для перехода к последующим слайдам необходимо нажимать .



**Слайды 31- 34:**





На слайдах изображения достопримечательностей города, одно из которых скрыто. Необходимо вспомнить какая достопримечательность пропала. Что бы проверить ответ необходимо нажать на пустой прямоугольник (применение триггеров) и недостающее изображение появится в месте нажатия.

Ответы: сл.31 – Царь Пушка; сл.32 – Спасская башня московского кремля; сл.33 – Собор Василия Блаженного; сл.34 – Большой театр.

Для завершения игры необходимо нажимать . Для перехода к стартовому слайду необходимо нажимать .

### **Слайд 35: Источники (скрыт).**

