

**Номер ЭОР:** 13

**Название ЭОР:** Разгадай ребус

**Образовательная область:** Познавательное и речевое развитие

**Образовательный тип:** Игровые дидактические ЭОР

**Возраст:** 5–7 лет

**Предполагаемое время взаимодействия:** 5–10 минут

**Техническое оборудование:** интерактивная доска, компьютер

**Описание и методические рекомендации по использованию**

Решаемые педагогические задачи	<ul style="list-style-type: none"><li>• Закрепление знаний о правилах дорожного движения</li><li>• Формирование основ безопасного поведения</li><li>• Обогащение активного словаря по теме «Безопасность дорожного движения»</li><li>• Развитие аналитических способностей</li><li>• Развитие памяти и внимания</li></ul>
Предполагаемая модель использования	<p>ЭОР предназначен для <b>познавательно-игровой деятельности</b> дошкольников в помещениях, оснащенных интерактивной доской.</p> <p>С помощью ресурса педагог может организовать фронтальную работу с группой детей на этапе закрепления знаний в игровой форме. Работать с содержанием ЭОР можно следующим образом:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– воспитанники выходят к интерактивной доске (по желанию или в порядке очереди) и выполняют игровые задания (педагог присматривает за детьми, помогает);</li><li>– педагог сам управляет содержанием ЭОР, дети с мест отвечают на поставленные вопросы, затем – идет проверка ответов (демонстрация на экране доски).</li></ul> <p>Методика проведения занятия с использованием ЭОР и интерактивной доски должна быть идентична методике проведения традиционных занятий по основным видам детской деятельности. Непосредственно работе на доске должен предшествовать подготовительный этап, в ходе которого создается необходимый эмоциональный настрой, дети вовлекаются в игровую ситуацию вокруг изучаемой темы и предстоящей деятельности.</p> <p>При работе с ресурсом дети могут свободно располагаться вокруг интерактивной доски. Они могут стоять, либо сидеть на стульчиках или ковре. После выполнения заданий рекомендуется провести физкультминутку.</p> <p>Кроме того, с помощью ЭОР можно организовать</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– индивидуальную познавательную деятельность детей в</li></ul>

	<p>компьютерном зале (классе): каждый ребенок самостоятельно работает с ресурсом за компьютером;</p> <p>– индивидуальные занятия специалиста с ребенком (с использованием интерактивной доски или компьютера): содержание ЭОР обеспечит решение педагогических задач, актуальных для конкретного воспитанника (диагностика сформированности знаний и умений, коррекция, сопровождение индивидуального развития).</p> <p>При работе детей за компьютерами, время взаимодействия с ресурсом не должно превышать 10 минут. После выполнения работы необходимо провести зарядку для глаз.</p>
Краткое описание содержания ЭОР	<p>ЭОР представляет собой дидактическую игру с автоматической проверкой результатов.</p> <p>В содержании ресурса детям будет предложено разгадать шесть ребусов. Рабочее пространство экрана поделено на две части. В верхней части дается ребус, в нижней – варианты ответов (три маленьких карточки). Ребус – это последовательность картинок, дети должны расшифровать слово, которое они «загадали». Слово-отгадку воспитанники должны составить из первых звуков названий объектов, изображенных вверху, а затем найти соответствующую карточку внизу.</p> <p>Под картинками в верхней части экрана даны кнопки с нотами, с их помощью можно прослушать названия изображенных объектов. Они призваны помочь детям в разгадывании ребуса.</p> <p>Если ответ будет правильный, на экране появится улыбающийся светофор с горящей зеленой секцией, если неправильный – грустный светофор с горящей красной секцией. Кроме того, в ресурсе предусмотрены звуковые сигналы (грустный и веселый), которые передают эмоции светофора. Наличие такой обратной связи поможет детям ориентироваться в своих действиях, оценивать свою успешность. Когда все ребусы будут решены, на экране появится информационное окно со статистикой (количеством правильных и неправильных ответов).</p> <p>Переход от одного ребуса к другому осуществляется с помощью кнопки с изображением стрелки. Пользователь не может перейти к следующему заданию, пока не будет выполнено предыдущее.</p> <p>В любой момент выполнения задания можно обратиться к инструкции (кнопка со знаком вопроса). В любой момент можно закончить работу с ресурсом, для этого нужно просто закрыть окно браузера. Чтобы начать задание с самого начала, нужно щелкнуть кнопку с изображением домика.</p>

