

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ – ДЕТСКИЙ САД № 86 КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА «КРАСНАЯ
ШАПОЧКА» НОВО - САВИНОВСКОГО РАЙОНА г. КАЗАНИ РЕСПУБЛИКИ
ТАТАРСТАН

Методические рекомендации к игре
«Викторина “Что лишнее? Мебель»»



Разработчик:

Грязева Светлана Дмитриевна
педагог МАДОУ №86
высшей квалификационной категории
Для связи с разработчиком:
e-mail: s.gryazeva@mail.ru

Для связи с образовательной организацией:

Российская Федерация, 420132 Республика Татарстан
город Казань, улица Чуйкова, 69а
8(843) 521-93-52
e-mail: madou@tatar.ru

Интерактивная игра

«Викторина «Что лишнее? Мебель»»

Включение информационно – коммуникативных технологий в воспитательно- образовательный процесс в дошкольном учреждении – это одна из новых и актуальных проблем в логике ФГОС ДО. Новые современные возможности инициируют педагогов к решению образовательных задач разными путями, один из которых – применение интерактивного оборудования и интерактивных игр. Интерактивность – это способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с кем либо, или непосредственно с самим человеком, это одна из характеристик диалоговых форм познания. Обучение детей дошкольного возраста никогда ещё не было столь привлекательным и захватывающим. Интерактивные и мультимедийные средства призваны вдохновить и призвать их к стремлению овладеть новыми знаниями.

Возраст детей: 4+

Цель: Закрепить знания детей о предметах мебели. Классификация предметов мебели по их назначению. Развивать логическое мышление и воображение. Воспитывать бережное отношение к предметам мебели, уходу за ней. Учить слушать инструкцию педагога и выполнять предложенные задания.

Задачи:

Образовательные: активизировать в речи детей слова, обозначающие название мебели, ее составных частей, материал, из которого она сделана. Совершенствовать грамматический строй речи, упражнять в согласовании существительных с прилагательными в роде, числе и падеже.

Развивающие: развивать мышление, память и внимание.

Воспитательные: вызывать эмоциональный отклик; воспитывать бережное отношение к предметам мебели, уходу за ней;

Сценарий викторины

Слайд 1

Начало. Переход на 2 слайд с помощью таблички «начать».

Слайд 2

Гостиная

Прочитать вопрос. Ответ – коснуться предполагаемого ответа – картинки, если верно, появится зелёная галочка и «мудрая сова».

Слайд 3

Кухня

Прочитать вопрос. Ответ – коснуться предполагаемого ответа – картинки, если верно, появится зелёная галочка и «мудрая сова».

Слайд 4

Ванная комната

Прочитать вопрос. Ответ – коснуться предполагаемого ответа – картинки, если верно, появится зелёная галочка и «мудрая сова».

Слайд 5

Детская

Прочитать вопрос. Ответ – коснуться предполагаемого ответа – картинки, если верно, появится зелёная галочка и «мудрая сова».

Слайд 6

Спальная

Прочитать вопрос. Ответ – коснуться предполагаемого ответа – картинки, если верно, появится зелёная галочка и «мудрая сова».

Слайд 7

Молодцы. К началу игры.