

КОНКУРС ПРЕЗЕНТАЦИЙ «ИНТЕРАКТИВНАЯ МОЗАИКА – 2017»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Интерактивная игра «Скоро в школу!» (для детей 6-7 лет)

Цель презентации: способствовать интеллектуальному развитию ребенка старшего дошкольного возраста (6-7 лет) через формирование комплекса познавательных процессов (внимание, мышление, память), навыков и умений по обучению грамоте, математике.

Интерактивная игра «Скоро в школу!» рекомендуется педагогам для групповой и индивидуальной работы с детьми, а также родителям будущих первоклассников.

1-й слайд – Титульный



Переход к началу игры по управляющей кнопке «СТАРТ» -



Знакомство со списком источников –



Закрытие презентации -



2 -4-й слайды – сменяются автоматически. (2-й слайд содержит видеофайл - фрагмент передачи «Спокойной ночи, малыши!»). Анимация Маши и медведя сопровождается звуковыми фразами.

На протяжении этих трех слайдов происходит завязка игрового сюжета.

Маша (героиня известного мультсериала «Маша и медведь») хочет учиться в школе. Ее мечта осуществляется благодаря верному другу Мишке.



5-й слайд: содержит 2 встроенных объекта («Инструкцию по работе с презентацией» и «Интерактивный экран выбора игровых заданий»). Переход к инструкции и интерактивному экрану выбора игровых заданий осуществляется нажатием на картинки с подписями «Инструкция» и «Экран выбора заданий».



ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЭКРАН ВЫБОРА ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ



По гиперссылкам с изображениями игровых персонажей (девочка Даша, белка, медведь, тигр, медведица, заяц) осуществляется переход к игровым заданиям.

- Выберите героя.

- После знакомства с игровым заданием героя нажмите кнопку «СТАРТ» - 

- Для перехода к следующему слайду используйте кнопку 

- Для возврата к экрану с выбором заданий используйте кнопку 

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ

1. МЕДВЕДЬ:

«Составь слово» - первый слог необходимо искать в левом столбце, второй – в правом.



«Найди ошибку в слове» - при нажатии на неверную букву появляется правильный ответ.



2. МЕДВЕДИЦА:

«Что перепутал художник?» - при нажатии на ошибку рядом с картиной появляется цветная клякса.



«Что изменилось?» - необходимо запомнить предметы на картинке, через 7 секунд они исчезнут. Среди вновь появившихся предметов найдите лишний.



3. ТИГР:

«Сколько животных спряталось?» - необходимо определить, сколько животных прячется (по количеству торчащих хвостиков, ушей и т.д.) и отметить нужное количество, выбрав верную цифру.



4. ЗЯЯЦ:

«Позвони Мишке!» - решив математические примеры, вы узнаете номер телефона Мишки. Определите правильный ответ и нажмите подходящую цифру на телефоне.



5. БЕЛКА:

«**Больше - меньше**» - чтобы решить спор между белкой и зайцем «Чей урожай больше?», выберите соответствующий знак.



6. **ДЕВОЧКА ДАША:**

«**Звуковая ромашка**» - необходимо выбрать картинки, в названиях которых есть предложенный звук (звуки «С», «Ч», «Ш», «Щ», «Ж», «Ц»).



6-8-й слайды презентации – список источников.