**Карта дидактического ресурса**

|  |  |
| --- | --- |
| **Название, вид дидактического ресурса** | [Дидактическая игра «Доскажи словечко»](file:///C%3A%5CUsers%5C%D1%8F%5CDesktop%5C%D1%81%D0%B0%D0%B9%D1%82%20%D0%B8%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B5%D0%BA%D1%82%5Cdi1.ppt) |
| **Вид образовательной деятельности (направление, линия развития),** **возрастная группа** | Направление: формирование целостной картины мираОбразовательная область: Познавательное развитиеДети 6-7 лет |
| **Место ресурса в реализации проекта** | Практический этап  |
| **Цели** **Обогащение и активизация словаря детей** | **обучающие** | **развивающие** | **воспитательные** |
| Формирование умения детей устанавливать принадлежность объектов к бытовой технике | Развитие аналитического мышления и коммуникативных навыков детей. | Воспитание интереса к окружающему миру. |
| **Организационная структура** |
| Длительность  | 5-10 мин |
| Материал  | картинки с изображением бытовой техники |
| Количество участников | 10-15 детей |
| Вид используемых средств ИКТ в дидактическом ресурсе | Microsoft PowerPoint |
| Необходимые аппаратное и программное обеспечение | Компьютер, программа |
| Форма организации деятельности воспитанников | Совместная деятельность с педагогом. |
| Варианты использования | 1. Взрослый предлагает ответить на вопросы в устной форме.
2. Взрослый предлагает ответить на вопросы, ребенок – выбирает карточку с изображением предмета.
3. Взрослый задает вопрос, дети выбирают правильный ответ на экране /сопровождается презентацией/
4. Игрокам необходимо угадать, что изображено на карточке, которую они прикрепляют себе на голову. Задавая вопросы другим участникам, игрок должен догадаться о том, что изображено.
 |
| Функции и основные виды деятельности педагога (руководство):МотивацияПостановка задачи | Педагог выполняет коммуникативные, организационные, коррекционные функции. Предлагает детям ответить на поставленный вопрос.  |
| Подведение итогов | При правильном ответе, выборе ребенком картинки наребенок получает смайлик с улыбкой, в случае если ребенок допускает ошибку - получает грустный смайлик. Побеждает тот ребенок, кто получит больше веселых смайликов. |