

Номер ЭОР: 18

Название ЭОР: Дорожное домино

Образовательная область: Познавательное и социально-коммуникативное развитие

Образовательный тип: Игровые дидактические ЭОР

Возраст: 5–7 лет

Предполагаемое время взаимодействия: 5–10 минут

Техническое оборудование: интерактивный стол

Описание и методические рекомендации по использованию

Решаемые педагогические задачи	<ul style="list-style-type: none">• Закрепление знаний о знаках дорожного движения (предупреждающих, запрещающих, предписывающих, особых предписаний, информации и сервиса)• Формирование основ безопасного поведения• Развитие внимания, зрительного восприятия, комбинаторного и логического мышления• Формирование навыков коллективного взаимодействия• Овладение нормами общения
Предполагаемая модель использования	<p>ЭОР предназначен для познавательно-игровой деятельности дошкольников в помещениях, оснащенных интерактивным столом.</p> <p>Содержание дидактической игры создает оптимальные условия для организации коллективной образовательной деятельности дошкольников. С помощью ресурса педагог может организовать игру детей в малых группах (от 2 до 4 человек) на этапе закрепления знаний о правилах безопасного дорожного движения.</p> <p>Педагог может предложить детям интерактивные дидактические игры в повседневной жизни или в качестве части занятия, проводимого в подгрупповой форме.</p> <p>Коллективная игровая деятельность детей за интерактивным столом организуется во второй половине дня. Педагогу при этом отводится <u>руководящая роль</u>: он предлагает детям выполнить определенное задание, объясняет правила работы в группе, контролирует выполнение, при необходимости помогая детям при помощи наводящих вопросов и уточнений.</p> <p>На занятии стол может использоваться как на этапе ознакомления с новым материалом для организации практической деятельности детей, так и для повторения материала, упражнения дошкольников в выполнении заданий. В любом случае работа за столом должна быть лишь частью занятия.</p>

	<p>Технические возможности интерактивного стола позволяют использовать его и для индивидуальной работы с детьми при решении коррекционных задач или проведении диагностики. Педагог может предложить ребенку поиграть вместе, акцентируя внимание на тех моментах, которые вызывают наибольшее затруднение.</p> <p>При работе детей за интерактивным столом, 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, выполненную по аналогии с традиционной настольной игрой домино.</p> <p>Перед началом игры на главном экране педагог выбирает количество игроков: 2 или 4. После этого появляются карточки домино, которые автоматически распределяются на 2 или 4 группы по периметру стола (набор карточек каждый раз выпадает произвольно). Всего в комплекте 28 карточек домино, на которых изображены дорожные знаки (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, особых предписаний, информации и сервиса). В процессе работы карточки можно увеличивать в размере (нужно взять карточку двумя пальцами и растянуть в разные стороны), поворачивать вправо / влево (при помощи касания пальцем или двойного щелчка по изображению). Данные манипуляции позволят внимательно рассмотреть изображенные знаки.</p> <p>В ходе игры пользователям предлагается выложить цепочку из знаков, выбирая соответствующие изображения из имеющихся карточек и перетаскивая их в центральную часть стола.</p> <p>Игру следует начинать педагогу: он должен выбрать знак или игрока. (Например, игру начнет игрок, у которого есть знак «Пешеходный переход»). Как в традиционном домино дети выкладывают карточки последовательно, карточку с нужным изображением необходимо перетащить и наложить на подобную. Если карточка со знаком выбрана правильно, она прикрепляется к крайней карточке выкладываемой цепочки. Если карточка выбрана неправильно, она не прикрепится к цепочке.</p> <p>Педагог выступает в ходе игры ведущим, он начинает игру и определяет ее окончание. Игра может идти до тех пор, пока не будут выложены все знаки определенной группы, либо до того момента, пока у кого-то из игроков не закончатся карточки, либо по другим условиям, это зависит от</p>

	<p>конкретных целей и задач.</p> <p>В любой момент работы с ресурсом пользователи могут начать игру сначала или выйти из нее. Для этого необходимо воспользоваться кнопками «Начать сначала» и «Закрыть», которые размещены в специальном всплывающем меню.</p>
--	---