

Алгоритм работы с электронным пособием

«Калейдоскоп эмоций»

№ слайда	Действия и возможный вариант пояснений педагога
№1	Титульный слайд пособия с названием. /По щелчку мыши появляется название пособия/
№2	Цель и задачи пособия.
№3	Детям предлагается вспомнить название основных эмоций и их выражение в мимике. / По щелчку мыши появляются один за другим изображения эмоций. Детям предлагается назвать их. При правильном ответе педагог нажимает на кнопку «динамик», раздаются аплодисменты/
№4	Игра «Колобки» На экране изображения радостного, испуганного и грустного Колобка. Воспитатель задает детям вопросы: -С кем из Колобков вам хочется играть? -Кто из Колобков испугался прививки? -Какой Колобок разбил свою любимую чашку? /По щелчку мыши названный Колобок «танцует»/
№5	«Угадай эмоцию» Педагог предлагает детям назвать эмоцию, которую испытывают брат и сестра на картинке. /По щелчку мыши появляются пиктограммы эмоций. При правильном ответе изображение эмоции «страх» по щелчку мыши перемещается на картинку/
№6	Воспитатель предлагает детям назвать эмоцию, которую испытывают гномики на картинке. /По щелчку мыши появляются пиктограммы эмоций. При правильном ответе изображение эмоции «радость» по щелчку мыши перемещается на картинку/
№7	Педагог предлагает детям назвать эмоцию, которую испытывает крокодил, а затем медведь. /По щелчку мыши появляются пиктограммы эмоций. При правильном ответе изображение эмоции «страх» по щелчку мыши перемещается на картинку рядом с крокодилом, а эмоции «злость» - рядом с медведем/
№8	Игра «В гостях у Аха и Оха» Воспитатель рассказывает детям о том, что к ним в гости пришли гномы Ах и Ох. Один радостный, а другой грустный. Ах любит весёлые сказки, как и он сам, а у Ох – грустные. По дороге к ним сказки перепутались. Педагог просит детей разобрать сказки и определить кому они принадлежат. Он читает эпизод сказки, и, если он грустный, то дети

	<p>должны топтать ногами, тем самым обозначая, что это сказка Оха. Если отрывок радостный – дети хлопают в ладоши и сказка отправляется к Аху.</p> <p><i>/По щелчку мыши появляются картинки из сказок/ А на белой табуреточке Да на вышитой салфеточке Самовар стоит, Словно жар горит, И пыхтит, и на бабу поглядывает: "Я Федорушку прощаю, Сладким чаем угощаю. Кушай, кушай, Федора Егоровна!"</i></p> <p><i>/После правильного ответа детей по щелчку мыши картинка отправляется к Аху/ Наша Таня громко плачет, Уронила в речку мячик. Тише, Танечка, не плачь. Не утонет в речке мяч.</i></p> <p><i>/После правильного ответа детей по щелчку мыши картинка отправляется к Оху/ Вот и вылечил он их, Лимпопо! Вот и вылечил больных. Лимпопо! И пошли они смеяться, Лимпопо! И плясать и баловаться, Лимпопо!</i></p> <p><i>/После правильного ответа детей по щелчку мыши картинка отправляется к Аху/ И вывихнуто плечико У бедного кузнечика; Не прыгает, не скачет он, А горько-горько плачет он И доктора зовёт.</i></p> <p><i>/После правильного ответа детей по щелчку мыши картинка отправляется к Оху/</i></p>
№9	<p>На экране появляются изображения трёх котят с различными эмоциями и трёх гномов в таком же настроении. Нужно подобрать пару похожих эмоций: котят к гномам.</p> <p><i>/По щелчку мыши появляются сначала котята, затем гномы. При правильном ответе ребят пары соединяются по щелчку мыши/</i></p>
№10	<p>На экране поочередно появляются герои мультфильмов с различными эмоциями. Детям предлагается изобразить их.</p> <p><i>/По щелчку мыши появляется герой, дети изображают. Педагог щелкает мышью по кнопке «динамик», звучат аплодисменты. Остальные –</i></p>

	аналогично/
№11	Заключительный. Подведение итогов, высказывания детей об игре. /По щелчку мыши появляется надпись «Спасибо за внимание!», и гномик дарит девочке цветы.