АВТОРСКИЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ПО НАПРАВЛЕНИЮ: «РЕБЕНОК И УЛИЦА: ОПАСНЫЕ СИТУАЦИИ»

*(несколько примеров)*

Задачи: продолжать учить детей разбираться в дорожных ситуациях, определять, какое правило нарушают персонажи; развивать зрительное внимание, умение аргументированно объяснять свое мнение.

**ИГРА 1.**

На мультимедиа - экране (или интерактивной доске) высвечивается картинка: с нарушениями правил безопасного поведения участников дорожного движения:



Ситуация, изображенная на картинке, сопровождается аудио – текстом с информацией и вопросом к игрокам.

Игроки (воспитанники) должны определить, кто переходит дорогу неправильно, и аргументировать свой выбор. После теоретического ответа, игрок нажимает на выбранный им «номер нарушения», после чего появляется слайд с веселым или грустным смайликом, сопровождающийся звуковым сигналом о правильном или ошибочном варианте ответа.

Только после нахождения всех правильных ответов игрок переходит к следующей игре по данному направлению. При неправильно сделанном выборе, игрок возвращается к заданию.

**ИГРА 2.**

На мультимедиа - экране (или интерактивной доске) высвечивается картинка: с нарушениями правил безопасного поведения участников дорожного движения:



Ситуация, изображенная на картинке, сопровождается аудио – текстом с информацией и вопросом к игрокам.

Игроки (воспитанники) должны определить, всех нарушителей правил дорожного движения, и аргументировать свой выбор. После теоретического ответа, игрок нажимает на выбранный им номер «нарушителя», после чего появляется слайд с веселым или грустным смайликом, сопровождающийся звуковым сигналом о правильном или ошибочном варианте ответа.

Только после нахождения всех правильных ответов игрок переходит к следующей игре по данному направлению. При неправильно сделанном выборе, игрок возвращается к заданию.

**ИГРА 3.**

На мультимедиа - экране (или интерактивной доске) высвечивается картинка: с нарушениями правил безопасного поведения участников дорожного движения:



Ситуация, изображенная на картинке, сопровождается аудио – текстом с информацией и вопросом к игрокам.

Игроки (воспитанники) должны определить, кому грозит опасность, и аргументировать свой выбор. После теоретического ответа, игрок нажимает на выбранный им номер «опасности», после чего появляется слайд с веселым или грустным смайликом, сопровождающийся звуковым сигналом о правильном или ошибочном варианте ответа.

Только после нахождения всех правильных ответов игрок переходит к следующей игре по данному направлению. При неправильно сделанном выборе, игрок возвращается к заданию.

АВТОРСКИЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

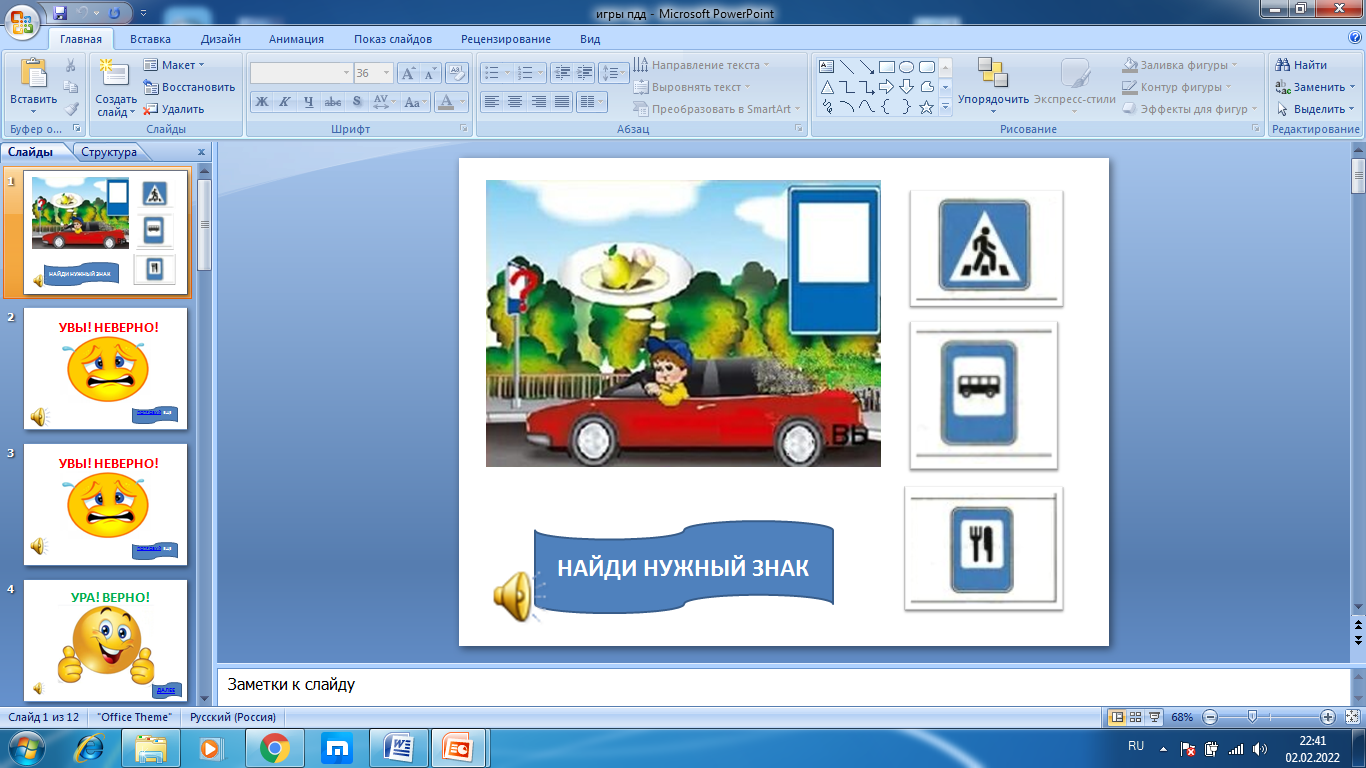
ПО НАПРАВЛЕНИЮ: «ДОРОЖНЫЕ ЗНАКИ»

*(несколько примеров)*

Цель: познакомить детей со значением дорожных знаков, научить понимать их схематическое изображение для правильной ориентации на улицах и дорогах

**ИГРА 1.**

На мультимедиа - экране (или интерактивной доске) высвечивается картинка: с каким – либо отсутствующим, но необходимым, для данной ситуации, дорожным знаком:



Ситуация, изображенная на картинке, сопровождается аудио – текстом с информацией и вопросом к игрокам.

«Если кушать хочешь ты,

дорожный знак не пропусти!

«Пункт питания» ищи!

Увидел? Знай!

Что очень близко

сможешь съесть пирог с сосиской!

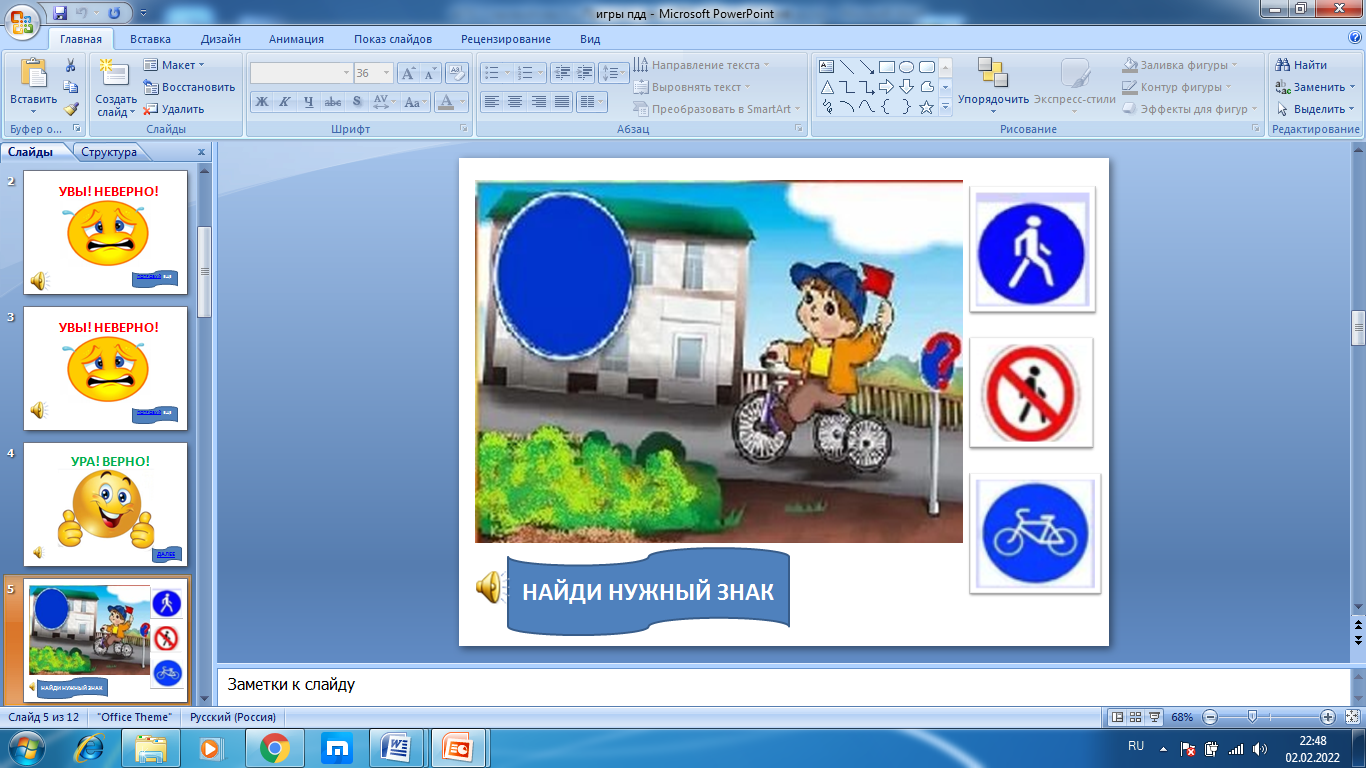
Также, на выбор представлены три информационных дорожных знака, необходимо выбрать правильный.

После теоретического ответа, игрок нажимает на выбранный им знак, после чего появляется слайд с веселым или грустным смайликом, сопровождающийся звуковым сигналом о правильном или ошибочном варианте ответа.

Только после нахождения правильного ответа, игрок переходит к следующей игре по данному направлению. При неправильно сделанном выборе, игрок возвращается к заданию.

**ИГРА 2.**

На мультимедиа - экране (или интерактивной доске) высвечивается картинка: с каким – либо отсутствующим, но необходимым, для данной ситуации, дорожным знаком.



Ситуация, изображенная на картинке, сопровождается аудио – текстом с информацией и вопросом к игрокам:

Обгоняй, Максим Сережку!

Вам никто не помешает.

Этот знак , все дети знают-

Езду на велосипеде, он разрешает!

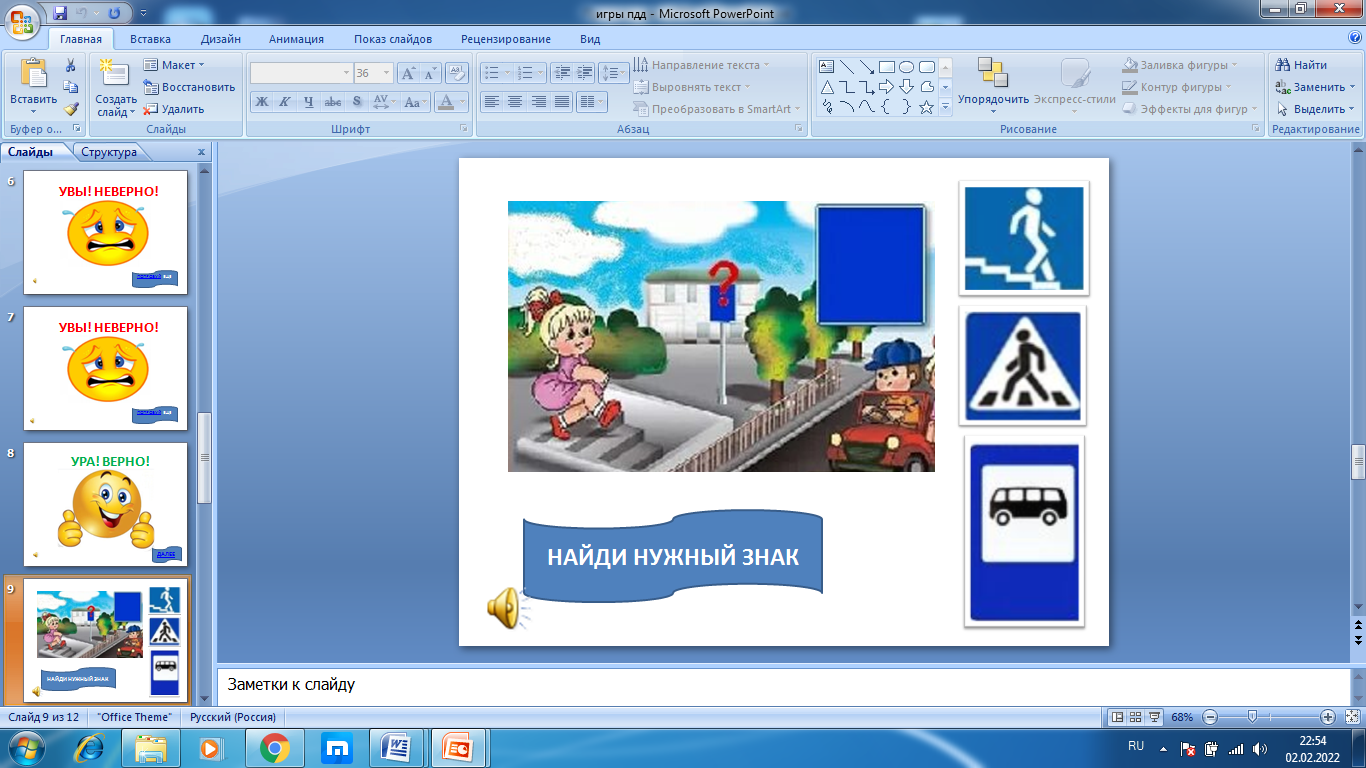
На выбор представлены три дорожных знака, необходимо выбрать правильный.

После теоретического ответа, игрок нажимает на выбранный им знак, после чего появляется слайд с веселым или грустным смайликом, сопровождающийся звуковым сигналом о правильном или ошибочном варианте ответа.

Только после нахождения правильного ответа, игрок переходит к следующей игре по данному направлению. При неправильно сделанном выборе, игрок возвращается к заданию.

**ИГРА 3.**

На мультимедиа - экране (или интерактивной доске) высвечивается картинка: с каким – либо отсутствующим, но необходимым, для данной ситуации, дорожным знаком.



Ситуация, изображенная на картинке, сопровождается аудио – текстом с информацией и вопросом к игрокам:

С тротуара вниз ведет

Под дорогу, длинный вход.

Нет ни двери, ни ворот

Это знак- …(подземный переход)

На выбор представлены три дорожных знака, необходимо выбрать правильный.

После теоретического ответа, игрок нажимает на выбранный им знак, после чего появляется слайд с веселым или грустным смайликом, сопровождающийся звуковым сигналом о правильном или ошибочном варианте ответа.

Только после нахождения правильного ответа, игрок переходит к следующей игре по данному направлению. При неправильно сделанном выборе, игрок возвращается к заданию.

АВТОРСКИЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

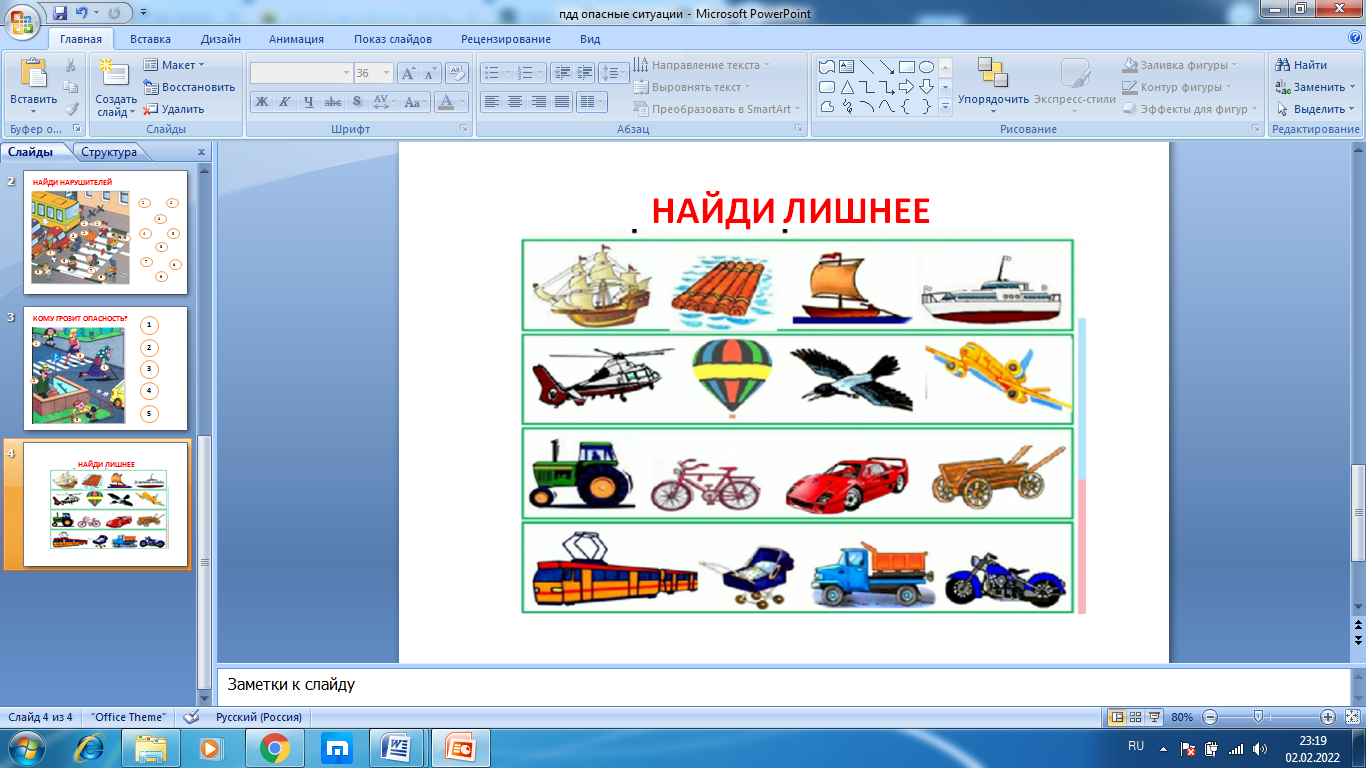
ПО НАПРАВЛЕНИЮ: «ТРАНСПОРТ»

*(несколько примеров)*

**ИГРА 1.**

На мультимедиа - экране (или интерактивной доске) высвечивается картинка: с изображением транспорта.

Представленная картинка, сопровождается аудио – текстом с информацией и вопросом к игрокам:



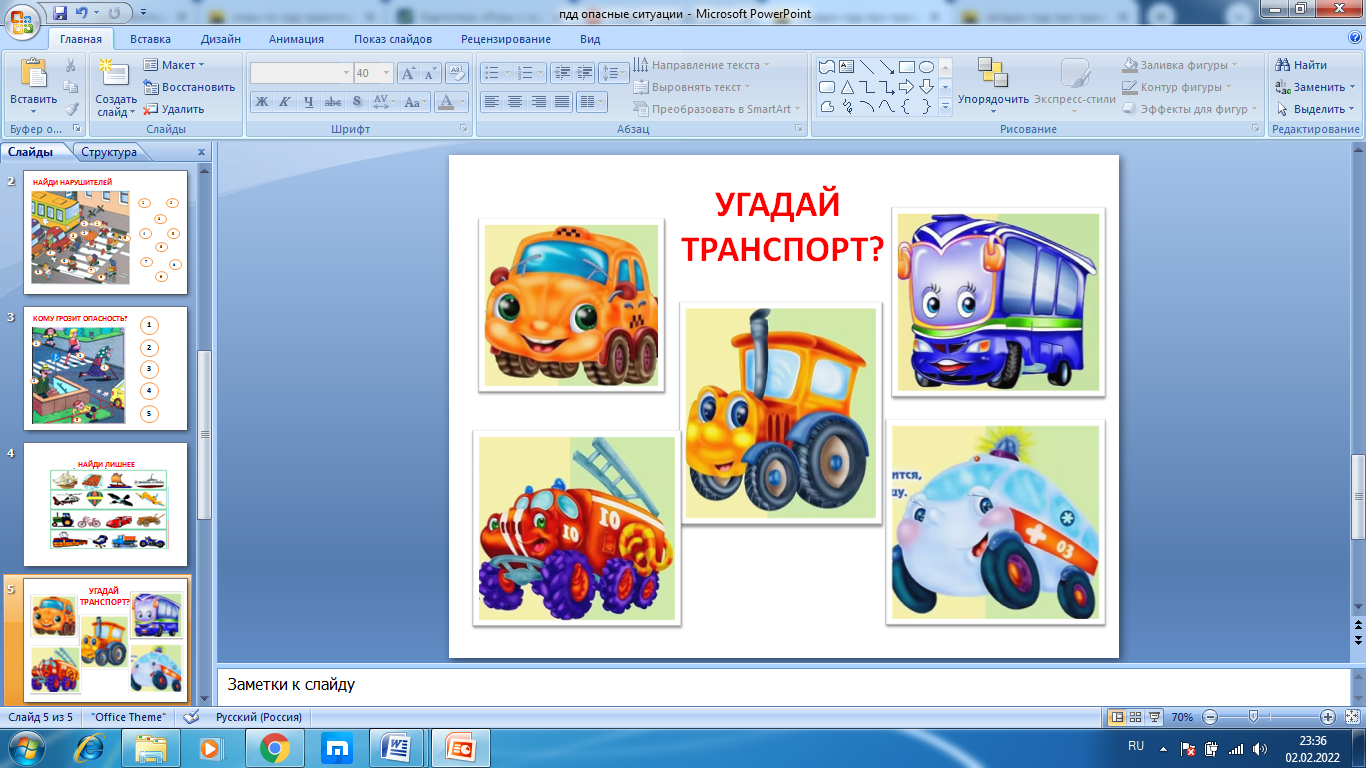
Каждая картинка «активна». После теоретического ответа, игрок нажимает на выбранную им картинку, после чего появляется слайд с веселым или грустным смайликом, сопровождающийся звуковым сигналом о правильном или ошибочном варианте ответа.

Только после нахождения правильного ответа, игрок переходит к следующей игре по данному направлению. При неправильно сделанном выборе, игрок возвращается к заданию.

**ИГРА 2.**

На мультимедиа - экране (или интерактивной доске) высвечивается картинка: с изображением транспорта.

Представленная картинка, сопровождается аудио – текстом с информацией и вопросом к игрокам (например, загадки про транспорт)



Каждая картинка «активна». После теоретического ответа, игрок нажимает на выбранную им картинку, после чего появляется слайд с веселым или грустным смайликом, сопровождающийся звуковым сигналом о правильном или ошибочном варианте ответа.

Только после нахождения правильного ответа, игрок переходит к следующей игре по данному направлению. При неправильно сделанном выборе, игрок возвращается к заданию.

**ПРИ УСПЕШНОМ ПРОХОЖДЕНИИ ВСЕХ ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ**

(*по плану воспитателя, и в соответствии с разрешенным СанПиН временем провождения воспитанниками за работой на интерактивном и компьютерном оборудовании*)

**ИГРОКИ ПОЛУЧАЮТ СЕРТИФИКАТ ЗА УСПЕШНОЕ УЧАСТИЕ**

