

Карта дидактического ресурса
(игры, пособия, упражнения, задания)

Вид дидактического ресурса Название	Задание «Кто поступает правильно»		
Образовательная область	Познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие		
Возраст детей	5-6 лет		
Место ресурса в образовательном процессе	Ресурс используется на практическом этапе реализации проекта		
Актуальность использования ИКТ	Возможность педагога интерактивно воздействовать на ребенка		
Цели Формирование умения распознавать возможные ситуации на дороге, действовать в соответствии с правилами дорожного движения	обучающие	развивающие	воспитательные
	освоение первоначальных навыков работы с манипулятором «стилус» (перетаскивание), закреплять умение воспринимать и осмысливать ситуацию на дороге	развивать образное и логическое мышление, произвольное внимание и зрительную память	Формировать навыки самоконтроля, желание достигать поставленной цели
Организационная структура			
Длительность (общая, ИКТ)	4-7 минут		
Материал, оборудование	Компьютер, интерактивная доска		
Программное обеспечение (ИКТ)	Программа ActivInspire		
Количество участников	1-5 человек		
Форма организации деятельности детей	Индивидуальная, подгрупповая		
Варианты использования	<p>1 вариант: рассмотреть картинку, назвать правильно или нет поступает герой, проверить правильность ответа, щелкнув стилусом по картинке;</p> <p>2 вариант: проанализировать картинку, выбрать человечка, определяющего ситуацию (правильно или неправильно поступает герой на картинке), используя приём перетаскивания стилусом, проверить правильность выполнения задания, щелкнув стилусом по картинке;</p> <p>3 вариант: проанализировать картинку, выбрать человечка, определяющего ситуацию (правильно или неправильно поступает герой на картинке), используя приём перетаскивания стилусом;</p> <p>4 вариант: рассмотреть картинку, если правильно поступает герой – хлопнуть 1 раз в ладоши, неправильно – хлопнуть 2 раза в ладоши (на скорость)</p>		
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство): Мотивация Постановка задачи Ход	<p>В гости к детям приходит робокар Хелли. Он решил открыть школу правил дорожного движения, а как выполнить задания, не знает. Помогите Хелли решить эти задания.</p> <p>Чтобы выполнить задание, возьмите стилусом необходимого человечка. Если правильно герой поступает, то возьмите человечка с зеленой галочкой, если нет – человечка с красным крестиком, перетащите его в обозначенное место (серый квадрат в правом нижнем углу). Чтобы проверить правильно ли выполнено задание, кликните на картинку, щелкнув стилусом по</p>		

	<p>ней.</p> <p>Обеспечивает условия для игровой деятельности детей, поощряет детскую инициативу.</p> <p>Осуществляет корректировку заданий в зависимости от варианта выполнения.</p> <p>В процессе поиска правильного ответа ребенок в игровой форме учится рассуждать и делать необходимые выводы.</p>
Подведение итогов	<p>Поощрение детей: за каждый верный ответ, ребенок или команда получает фишку. Рефлексия, беседа с детьми.</p>

Карта дидактического ресурса
(игры, пособия, упражнения, задания)

Вид дидактического ресурса Название	Задание «Нарисуй дорожный знак»		
Образовательная область	Познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие		
Возраст детей	5-6 лет		
Место ресурса в образовательном процессе	Ресурс используется на практическом этапе реализации проекта		
Актуальность использования ИКТ	Возможность педагога интерактивно воздействовать на ребенка		
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
Формирование представлений о дорожных знаках, их названии, назначении, видах	освоение первоначальных навыков работы с манипулятором «стилус» (перетаскивание), закрепление умений пользоваться графическими схемами	развивать образное мышление, произвольное внимание и зрительную память	формировать навыки самоконтроля, желание достигать поставленной цели
Организационная структура			
Длительность (общая, ИКТ)	4-7 минут		
Материал, оборудование	Компьютер, интерактивная доска		
Программное обеспечение (ИКТ)	Программа ActivInspire		
Количество участников	1-5 человек		
Форма организации деятельности детей	Индивидуальная, подгрупповая		
Варианты использования	1 вариант: ребенок выбирает на панели инструментов ручку с нужным цветом, рисует знак, опираясь на схему; 2 вариант: ребенок выбирает на панели инструментов ручку с нужным цветом, рисует знак, опираясь на схему, кликнув по кнопке «клякса», проверяет, правильно ли нарисован знак; 3 вариант: ребенок выбирает на панели инструментов ручку с нужным цветом, рисует знак, опираясь на схему, называет знак, его вид (запрещающие, предписывающие, предупреждающие, информационные, приоритета, сервиса) и назначение.		
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство): Мотивация Постановка задачи Ход	В гости к детям пришел ученик школы дорожного движения Кевин. Ему в школе задали домашнее задание: нарисовать знаки дорожного движения. А он не знает, как правильно их рисовать. Помогите Кевину выполнить домашнее задание. Чтобы выполнить задание, выберете на панели инструментов ручку с нужным цветом, нарисуйте знак, опираясь на схему, назовите знак, его вид (запрещающие, предписывающие, предупреждающие, информационные, приоритета, сервиса) и назначение. Чтобы проверить, правильно ли вы выполнили задание, кликните по кнопке «клякса». Обеспечивает условия для игровой деятельности детей, поощряет детскую инициативу. Осуществляет корректировку заданий в зависимости от варианта выполнения. В процессе поиска правильного ответа ребенок в игровой форме учится рассуждать и делать необходимые выводы.		
Подведение итогов	Поощрение детей: за каждое выполненное задание Кевин благодарит детей, дарит им по фишке.		

Карта дидактического ресурса
(игры, пособия, упражнения, задания)

Вид дидактического ресурса Название	Задание «Отметь правильно»		
Образовательная область	Познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие		
Возраст детей	5-6 лет		
Место ресурса в образовательном процессе	Ресурс используется на практическом этапе реализации проекта		
Актуальность использования ИКТ	Возможность педагога интерактивно воздействовать на ребенка		
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
Актуализация знаний о правилах поведения на улице города	освоение первоначальных навыков работы с манипулятором «стилус» (перетаскивание), закрепление умений предвидеть опасные ситуации на дороге, избегать их	развивать логическое мышление, зрительное внимание и доказательную речь	формировать навыки самоконтроля, желание достигать поставленной цели
Организационная структура			
Длительность (общая, ИКТ)	4-7 минут		
Материал, оборудование	Компьютер, интерактивная доска		
Программное обеспечение (ИКТ)	Программа ActivInspire		
Количество участников	1-5 человек		
Форма организации деятельности детей	Индивидуальная, подгрупповая		
Варианты использования	<p>1 вариант: рассмотреть картинку, взять стрелочкой необходимого цвета значок (правильно поступает – зеленый, неправильно – красный), перетащить этот значок в помеченное место (серый круг);</p> <p>2 вариант: рассмотреть картинку, взять стрелочкой необходимого цвета значок (правильно поступает – зеленый, неправильно – красный), перетащить этот значок в помеченное место (серый круг), высказать свое мнение, как он поступил бы в этой ситуации.</p>		
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство): Мотивация Постановка задачи Ход	<p>В школе правил дорожного движения пришла пора экзаменов. Робокар Полли подготовил задание. Выполните их.</p> <p>Чтобы выполнить задание, выберете на панели инструментов стрелочку, возьмите стрелочкой необходимого цвета значок (правильно поступает – зеленый, неправильно – красный), перетащите этот значок в помеченное место (серый круг). Выскажите свое мнение, как вы поступили бы в этой ситуации.</p> <p>Обеспечивает условия для игровой деятельности детей, поощряет детскую инициативу.</p> <p>Осуществляет корректировку заданий в зависимости от варианта выполнения.</p> <p>В процессе поиска правильного ответа ребенок в игровой форме учится рассуждать и делать необходимые выводы.</p>		
Подведение итогов	Поощрение детей: за каждое правильно выполненное задание Полли свистит в свисток. Правильность выполнения заданий проверяется, кликнув стрелкой по светофору.		

Карта дидактического ресурса
(игры, пособия, упражнения, задания)

Вид дидактического ресурса Название	Задание «Помоги машинам отвезти груз на стройку»		
Образовательная область	Познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие		
Возраст детей	5-6 лет		
Место ресурса в образовательном процессе	Ресурс используется на практическом этапе реализации проекта		
Актуальность использования ИКТ	Возможность педагога интерактивно воздействовать на ребенка		
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
Актуализация знаний о светофоре, значении каждого сигнала	освоение первоначальных навыков работы с манипулятором «стилус» (перетаскивание), закреплять умение воспринимать и осмысливать ситуацию на дороге	развивать образное и логическое мышление, произвольное внимание и зрительную память	формировать навыки самоконтроля, желание достигать поставленной цели
Организационная структура			
Длительность (общая, ИКТ)	4-7 минут		
Материал, оборудование	Компьютер, интерактивная доска		
Программное обеспечение (ИКТ)	Программа ActivInspire		
Количество участников	1-5 человек		
Форма организации деятельности детей	Индивидуальная, подгрупповая		
Варианты использования	1 вариант: воспитатель заранее обозначает цвет светофора, ребенок выбирает транспорт, называет его, с помощью стилуса захватывает его и перемещает по лабиринту; 2 вариант: один ребенок самостоятельно обозначает цвет у светофоров, второй ребенок выбирает транспорт, называет его, с помощью стилуса захватывает его и перемещает по лабиринту.		
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство): Мотивация Постановка задачи Ход	<p>В городе детства началось строительство нового дома. Главный строитель робокар Дампи заказал для стройки строительные материалы: кирпич, песок, цемент. Водители заблудились в новом городе, не знают, как проехать. Помогите им проехать на стройку.</p> <p>Чтобы выполнить задание, возьмите стилусом понравившийся вам автомобиль. С помощью стилуса перетаскивайте его по лабиринту, соблюдая правила дорожного движения, учитывая сигналы светофора.</p> <p>Обеспечивает условия для игровой деятельности детей, поощряет детскую инициативу.</p> <p>Осуществляет корректировку заданий в зависимости от варианта выполнения.</p> <p>В процессе поиска правильного ответа ребенок в игровой форме учится рассуждать и делать необходимые выводы.</p>		
Подведение итогов	Поощрение детей: В конце игры, нажав на название, появляется Дампи и благодарит детей за работу.		

Карта дидактического ресурса
(игры, пособия, упражнения, задания)

Вид дидактического ресурса Название	Задание «Раскрась дорожный знак»		
Образовательная область	Познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие		
Возраст детей	4-6 лет		
Место ресурса в образовательном процессе	Ресурс используется на практическом этапе реализации проекта		
Актуальность использования ИКТ	Возможность педагога интерактивно воздействовать на ребенка		
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
Формирование представлений о дорожных знаках, их названии, назначении, видах	освоение первоначальных навыков работы с манипулятором «стилус» (перетаскивание), закрепление умений пользоваться графическими схемами	развивать образное мышление, произвольное внимание и зрительную память	формировать навыки самоконтроля, желание достигать поставленной цели
Организационная структура			
Длительность (общая, ИКТ)	4-7 минут		
Материал, оборудование	Компьютер, интерактивная доска		
Программное обеспечение (ИКТ)	Программа ActivInspire		
Количество участников	1-5 человек		
Форма организации деятельности детей	Индивидуальная, подгрупповая		
Варианты использования	<p>1 вариант: выбрать на панели инструментов ручку или маркер, выбрать нужный цвет, раскрасить дорожный знак;</p> <p>2 вариант: выбрать на панели инструментов ручку или маркер, выбрать нужный цвет, раскрасить дорожный знак, кликнув по названию знака, проверяет, правильно ли раскрашен знак;</p> <p>3 вариант: выбрать на панели инструментов ручку или маркер, выбрать нужный цвет, раскрасить дорожный знак, кликнув по названию знака, проверяет, правильно ли раскрашен знак, называет знак, его вид (запрещающие, предписывающие, предупреждающие, информационные, приоритета, сервиса) и назначение;</p> <p>4 вариант: выбрать на панели инструментов ручку или маркер, выбрать нужный цвет, раскрасить дорожный знак, кликнув по названию знака, проверяет, правильно ли раскрашен знак, называет знак, его вид (запрещающие, предписывающие, предупреждающие, информационные, приоритета, сервиса) и назначение, кликнув по появившемуся знаку, появиться дорожная ситуация, связанная с этим знаком, описать ее, рассказать, как правильно поступить.</p>		
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство): Мотивация Постановка задачи Ход	<p>В гости к детям пришла Дженни. Ей подарили новые раскраски. Но эти раскраски необычные, они компьютерные. Дженни еще не умеет раскрашивать на компьютере. Помогите ей выполнить задание.</p> <p>Чтобы выполнить задание, выберете на панели инструментов ручку или маркер и нужный цвет, раскрасьте дорожный знак. После того, как раскрасили, кликнув по названию знака, проверьте, правильно ли раскрашен знак, назовите знак, его вид (запрещающие, предписывающие, предупреждающие,</p>		

	<p>информационные, приоритета, сервиса) и назначение. Кликнув по появившемуся знаку, появиться дорожная ситуация, связанная с этим знаком, опишите ее, расскажите, как правильно поступить. Обеспечивает условия для игровой деятельности детей, поощряет детскую инициативу.</p> <p>Осуществляет корректировку заданий в зависимости от варианта выполнения.</p> <p>В процессе поиска правильного ответа ребенок в игровой форме учится рассуждать и делать необходимые выводы.</p>
Подведение итогов	Поощрение детей: за каждое выполненное задание Дженни благодарит детей, дарит им по фишке.

Карта дидактического ресурса
(игры, пособия, упражнения, задания)

Вид дидактического ресурса Название	Задание «Распредели на группы»		
Образовательная область	Познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие		
Возраст детей	5-6 лет		
Место ресурса в образовательном процессе	Ресурс используется на практическом этапе реализации проекта		
Актуальность использования ИКТ	Возможность педагога интерактивно воздействовать на ребенка		
Цели актуализация знаний о различных видах транспорта	обучающие	развивающие	воспитательные
	освоение первоначальных навыков работы с манипулятором «стилус» (перетаскивание), закреплять обобщающие понятия	развивать мышление, произвольное внимание и зрительную память	формировать навыки самоконтроля, желание достигать поставленной цели
Организационная структура			
Длительность (общая, ИКТ)	4-7 минут		
Материал, оборудование	Компьютер, интерактивная доска		
Программное обеспечение (ИКТ)	Программа ActivInspire		
Количество участников	1-5 человек		
Форма организации деятельности детей	Индивидуальная, подгрупповая		
Варианты использования	<p>1 вариант: выбрать на панели инструментов стрелочку, перетащить из ангара стилусом один из видов транспорта, назвать его, переместить в нужное место;</p> <p>2 вариант: весь транспорт расставлен на свои места, но какие-то предметы перепутаны, выбрать на панели инструментов стрелочку, найти этот транспорт, назвать его, переместить в нужное место.</p>		
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство): Мотивация Постановка задачи Ход	<p>В гости к детям приходит робокар Рой. Он решил познакомить вас с его друзьями, разными видами транспорта, но забыл, как они называются и где они передвигаются (в воздухе, по земле, железной дороге или по воде). Помогите ему вспомнить названия и виды транспорта.</p> <p>Чтобы выполнить задание, выберете на панели инструментов стрелочку, перетащите из ангара стилусом один из видов транспорта, назовите его и переместите в нужное место.</p> <p>Обеспечивает условия для игровой деятельности детей, поощряет детскую инициативу.</p> <p>Осуществляет корректировку заданий в зависимости от варианта выполнения.</p> <p>В процессе поиска правильного ответа ребенок в игровой форме учится рассуждать и делать необходимые выводы.</p>		
Подведение итогов	Поощрение детей: за каждый верный ответ, ребенок или команда получает фишку. Рефлексия, беседа с детьми.		

Карта дидактического ресурса
(игры, пособия, упражнения, задания)

Вид дидактического ресурса Название	Задание «Расставь правильно»		
Образовательная область	Познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие		
Возраст детей	4-6 лет		
Место ресурса в образовательном процессе	Ресурс используется на практическом этапе реализации проекта		
Актуальность использования ИКТ	Возможность педагога интерактивно воздействовать на ребенка		
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
Формирование умения распознавать возможные ситуации на дороге, действовать в соответствии с правилами дорожного движения	освоение первоначальных навыков работы с манипулятором «стилус» (перетаскивание), закреплять умение воспринимать и осмысливать ситуацию на дороге	развивать образное и логическое мышление, произвольное внимание и зрительную память	Формировать навыки самоконтроля, желание достигать поставленной цели
Организационная структура			
Длительность (общая, ИКТ)	4-7 минут		
Материал, оборудование	Компьютер, интерактивная доска		
Программное обеспечение (ИКТ)	Программа ActivInspire		
Количество участников	1-5 человек		
Форма организации деятельности детей	Индивидуальная, подгрупповая		
Варианты использования	<p>1 вариант: рассмотреть картинку, назвать правильно или нет поступает герой, выбрать стрелочкой необходимый смайлик, перетащить его на специально обозначенное место, объяснить свой выбор;</p> <p>2 вариант: рассмотреть картинку, назвать правильно или нет поступает герой, выбрать стрелочкой необходимый, перетащить его на специально обозначенное место, объяснить свой выбор, проверить правильность выполнения задания, кликнув стилусом по лицу персонажа;</p> <p>4 вариант: рассмотреть картинку, если правильно поступает герой – хлопнуть 1 раз в ладоши, неправильно – хлопнуть 2 раза в ладоши (на скорость)</p>		
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство): Мотивация Постановка задачи Ход	<p>В гости к детям приходит робокар Хелли. В школе правил дорожного движения ему задали домашнее задание, а как его выполнить, не знает. Помогите Хелли решить эти задания.</p> <p>Чтобы выполнить задание, рассмотрите картинку, назовите, правильно ли поступает персонаж. Если правильно, то возьмите улыбающийся смайл, если нет – грустный смайл, перетащите его в обозначенное место (серый круг около нарисованного персонажа). Чтобы проверить, правильно ли выполнено задание, кликните стилусом по лицу персонажа.</p> <p>Обеспечивает условия для игровой деятельности детей, поощряет детскую инициативу.</p>		

	<p>Осуществляет корректировку заданий в зависимости от варианта выполнения.</p> <p>В процессе поиска правильного ответа ребенок в игровой форме учится рассуждать и делать необходимые выводы.</p>
Подведение итогов	<p>Поощрение детей: за каждый верный ответ, ребенок или команда получает фишку. Рефлексия, беседа с детьми.</p>

Карта дидактического ресурса
(игры, пособия, упражнения, задания)

Вид дидактического ресурса Название	Задание «Ребус»		
Образовательная область	Познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие		
Возраст детей	5-7 лет		
Место ресурса в образовательном процессе	Ресурс используется на практическом этапе реализации проекта		
Актуальность использования ИКТ	Возможность педагога интерактивно воздействовать на ребенка		
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
Формирование умения решать ребусы	освоение первоначальных навыков работы с манипулятором «стилус», закреплять умение читать знаковые схемы, актуализировать знания о частях машины	развивать образное и логическое мышление, произвольное внимание и зрительную память	формировать навыки самоконтроля, желание достигать поставленной цели
Организационная структура			
Длительность (общая, ИКТ)	4-7 минут		
Материал, оборудование	Компьютер, интерактивная доска		
Программное обеспечение (ИКТ)	Программа ActivInspire		
Количество участников	1-5 человек		
Форма организации деятельности детей	Индивидуальная, подгрупповая		
Варианты использования	<p>1 вариант: на панели инструментов выбрать стрелочку, кликнуть ей по кабине одного из видов транспорта, решить появившийся ребус;</p> <p>2 вариант: на панели инструментов выбрать стрелочку, кликнуть ей по кабине одного из видов транспорта, решить появившийся ребус, проверить правильность ответа, щелкнув стилусом по картинке;</p> <p>3 вариант: на панели инструментов выбрать стрелочку, кликнуть ей по кабине одного из видов транспорта, решить командой как можно быстрее появившийся ребус, проверить правильность ответа, щелкнув стилусом по картинке;</p>		
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство): Мотивация Постановка задачи Ход	<p>В гости к детям приходит робокар Эмбер. Ей пришло электронное письмо, в котором нарисованы какие-то странные задания - ребусы. Помогите Эмбер решить эти задания.</p> <p>Чтобы выполнить задание, на панели инструментов выберете стрелочку, кликните ей по кабине одного из видов транспорта, решите командой (или самостоятельно) появившийся ребус. Чтобы проверить, правильно ли выполнено задание, кликните на картинку, щелкнув стилусом по картинке.</p> <p>Обеспечивает условия для игровой деятельности детей, поощряет детскую инициативу.</p> <p>Осуществляет корректировку заданий в зависимости от варианта выполнения.</p> <p>В процессе поиска правильного ответа ребенок в игровой форме учится рассуждать и делать необходимые выводы.</p>		

Подведение итогов	Поощрение детей: кликнув по названию игры, появляется смайлик, который благодарит детей за правильные ответы, за каждый верный ответ, ребенок или команда получает фишку. Рефлексия, беседа с детьми.
-------------------	---

Карта дидактического ресурса
(игры, пособия, упражнения, задания)

Вид дидактического ресурса Название	Дидактическое упражнение «Собери дорожный знак» (пазлы)		
Образовательная область	Познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие		
Возраст детей	5-6 лет		
Место ресурса в образовательном процессе	Ресурс используется на практическом этапе реализации проекта		
Актуальность использования ИКТ	Возможность педагога интерактивно воздействовать на ребенка		
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
Актуализация знаний о знаках дорожного движения, закрепление умения воспринимать связь между частью и целым	освоение первоначальных навыков работы с манипулятором «стилус» (перетаскивание, переворачивание)	развивать образное мышление, зрительное восприятие	формировать навыки самоконтроля, желание достигать поставленной цели
Организационная структура			
Длительность (общая, ИКТ)	4-7 минут		
Материал, оборудование	Компьютер, интерактивная доска		
Программное обеспечение (ИКТ)	Программа ActivInspire		
Количество участников	1-5 человек		
Форма организации деятельности детей	Индивидуальная, подгрупповая		
Варианты использования	<p>1 вариант: собрать картинку из 6 пазлов, используя приём перетаскивания стилусом, назвать получившийся знак;</p> <p>2 вариант: собрать картинку из 8 пазлов, используя приём перетаскивания стилусом без опоры на наглядность, назвать получившийся знак;</p> <p>3 вариант: собрать картинку из 12 пазлов, используя приём перетаскивания стилусом, назвать получившийся знак;</p> <p>4 вариант: собрать картинку из 12 пазлов, используя приём перетаскивания и поворачивания (щелкнув по картинке столько раз, сколько необходимо, чтобы картинка оказалась в правильном положении) части картинки стилусом мышкой, соединить части в одно целое, назвать получившийся знак.</p>		
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство): Мотивация Постановка задачи Ход	<p>В школе правил дорожного движения случилось несчастье, ветер раскидал дорожные знаки. Помогите собрать их.</p> <p>Чтобы выполнить задание, выберете на панели инструментов стрелочку, возьмите стрелочкой часть дорожного знака, переместите в центр игрового поля. Чтобы получилась целая картинка, надо с помощью мышки менять местами пазлы, пока не увидишь полностью правильно собранную картинку. Чтобы перевернуть пазлы, щелкните по картинке столько раз, сколько необходимо, чтобы картинка оказалась в правильном положении. Назовите получившийся знак.</p> <p>Обеспечивает условия для игровой деятельности детей, поощряет детскую инициативу.</p>		

	Осуществляет корректировку заданий в зависимости от варианта выполнения.
Подведение итогов	Поощрение детей: за каждое правильно выполненное задание Полли свистит в свисток. Правильность выполнения заданий проверяется, кликнув стрелкой по инспектору ГИБДД.

Карта дидактического ресурса
(игры, пособия, упражнения, задания)

Вид дидактического ресурса Название	Задание «Составь дорожный знак»		
Образовательная область	Познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие		
Возраст детей	4-6 лет		
Место ресурса в образовательном процессе	Ресурс используется на практическом этапе реализации проекта		
Актуальность использования ИКТ	Возможность педагога интерактивно воздействовать на ребенка		
Цели	обучающие	развивающие	воспитательные
Формирование представлений о дорожных знаках, их названии, назначении, видах	освоение первоначальных навыков работы с манипулятором «стилус» (перетаскивание)	развивать образное мышление, произвольное внимание и зрительную память	формировать навыки самоконтроля, желание достигать поставленной цели
Организационная структура			
Длительность (общая, ИКТ)	4-7 минут		
Материал, оборудование	Компьютер, интерактивная доска		
Программное обеспечение (ИКТ)	Программа ActivInspire		
Количество участников	1-5 человек		
Форма организации деятельности детей	Индивидуальная, подгрупповая		
Варианты использования	1 вариант: ребенок выбирает на панели инструментов стрелочку, выбирает необходимую часть дорожного знака, перетаскивает ее в форму, называет дорожный знак; 2 вариант: ребенок выбирает на панели инструментов стрелочку, выбирает необходимую часть дорожного знака, перетаскивает ее в форму, называет дорожный знак, проверяет, правильно ли нарисован знак.		
Функции и основные виды деятельности педагога (руководство): Мотивация Постановка задачи Ход	В гости к детям пришел ученик школы дорожного движения Кевин. Ему в школе задали домашнее задание: правильно составить знаки дорожного движения. А он не знает, как правильно их сделать. Помогите Кевину выполнить домашнее задание. Чтобы выполнить задание, выберете на панели инструментов стрелку, выберете необходимую часть дорожного знака, перетащите ее в форму и назовите дорожный знак. Чтобы проверить, правильно ли вы выполнили задание, кликните по кружкам, находящимся над знаком, который составили. Обеспечивает условия для игровой деятельности детей, поощряет детскую инициативу. Осуществляет корректировку заданий в зависимости от варианта выполнения. В процессе поиска правильного ответа ребенок в игровой форме учится рассуждать и делать необходимые выводы.		
Подведение итогов	Поощрение детей: за каждое выполненное задание Кевин благодарит детей, дарит им по фишке.		