***ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА***

**Интерактивная игра «Скоро в школу!» (для детей 6-7 лет)  
ВАЖНО: прежде чем начать игру, необходимо запустить презентацию во весь экран.**

**Автор**: педагог – психолог Коваленко Наталья Михайловна.

**Цель** **презентации:** способствовать интеллектуальному развитию ребенка старшего дошкольного возраста (6-7 лет) через формирование комплекса познавательных процессов (внимание, мышление, память), навыков и умений по обучению грамоте, математике.  
  
Интерактивная игра «Скоро в школу!» рекомендуется педагогам для групповой и индивидуальной работы с детьми, а также родителям будущих первоклассников.

**1-й слайд** – Титульный



Переход к началу игры по управляющей кнопке «СТАРТ» -

Знакомство со списком источников –

Закрытие презентации -

**2 -4-й слайды –** сменяются автоматически. (2-й слайд содержит видеофайл - фрагмент передачи «Спокойной ночи, малыши!»). Анимация Маши и медведя сопровождается звуковыми фразами.  
На протяжении этих трех слайдов происходит завязка игрового сюжета.   
Маша (героиня известного мультсериала «Маша и медведь») хочет учиться в школе. Ее мечта осуществляется благодаря верному другу Мишке.



**5-й слайд**: содержит 2 встроенных объекта («Инструкцию по работе с презентацией» и «Интерактивный экран выбора игровых заданий»). Переход к инструкции и интерактивному экрану выбора игровых заданий осуществляется нажатием на картинки с подписями «Инструкция» и «Экран выбора заданий».

***ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЭКРАН ВЫБОРА ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ***

По гиперссылкам с изображениями игровых персонажей (девочка Даша, белка, медведь, тигр, медведица, заяц) осуществляется переход к игровым заданиям.

- Выберите героя.

- После знакомства с игровым заданием героя нажмите кнопку «СТАРТ» -

- Для перехода к следующему слайду используйте кнопку

- Для возврата к экрану с выбором заданий используйте кнопку

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ

1. ***МЕДВЕДЬ:***

***«Составь слово» -*** первый слог необходимо искать в левом столбце, второй – в правом.

 ***«Найди ошибку в слове»-*** при нажатии на неверную букву появляется правильный ответ.

***2. МЕДВЕДИЦА***:

***«Что перепутал художник?»*** - при нажатии на ошибку рядом с картиной появляется цветная клякса.

***«Что изменилось?»*** - необходимо запомнить предметы на картинке, через 7 секунд они исчезнут. Среди вновь появившихся предметов найдите лишний.

***3. ТИГР***:

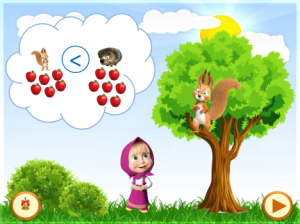
***«Сколько животных спряталось?» -*** необходимо определить, сколько животных прячется (по количеству торчащих хвостиков, ушей и т.д.) и отметить нужное количество, выбрав верную цифру.

***4. ЗАЯЦ***:

***«Позвони Мишке!» -*** решив математические примеры, вы узнаете номер телефона Мишки. Определите правильный ответ и нажмите подходящую цифру на телефоне.



***5. БЕЛКА*:**

***«Больше - меньше» -*** чтобы решить спор между белкой и зайцем «Чей урожай больше?», выбирайте соответствующий знак.

***6. ДЕВОЧКА ДАША*:**

***«Звуковая ромашка» -*** необходимо выбрать картинки, в названиях которых есть предложенный звук (звуки «С», «Ч», «Ш», «Щ», «Ж», «Ц»).

****

**6-8-й слайды** презентации – список источников.