Игра-путешествие по сказке «Дюймовочка» с использованием ИКТ

(для детей старшего дошкольного возраста)

Дидактическая цель: дать представление о животных-героях сказки «Дюймовочка», условиях их жизни в природе, особенностях питания; уточнить знания о биоценозах; воспитывать интерес к миру животных.

Ход игры. Дюймовочка помогает детям вспомнить сюжет сказки, рассказывает об основных её героях. Просит ребят рассказать где живут и чем питаются встретившиеся Дюймовочке животные. Предлагает детям отгадать загадки о лягушке, мышке, кроте, жуке, ласточке. В ходе игры гостья проводит пальчиковую гимнастику «Две лягушки-хохотушки». Дюймовочка дополняет и уточняет ответы детей, задаёт вопросы, напоминая сюжет сказки, проводит фонетическую зарядку «На полянке»: птицы щебечут, а жуки –жужжат (ж-ж-ж, ручейки журчат, а комарики-звенят (з-з-з, бабочки порхают, а листочки шелестят (ш-ш-ш). Затем следует игра «Экологические цепочки», в которой дошкольникам пригодятся знания о сказочных персонажах и различных биоценозах. Дюймовочка просит детей выстроить экологические цепочки (поле-мышь-сова, болото-лягушка-цапля, дерево-майский жук-птица и другие). В конце игры-путешествия дети находят на полянке раскраски по сказке «Дюймовочка» и цветные восковые мелки. Гостья просит раскрасить изображённых животных по памяти, без демонстрационных картинок.

ЭОР используется в ходе всей игры, кроме пальчиковой гимнастики, фонетической зарядки и продуктивной деятельности.