**Описание работы с алгоритмом использования электронного интерактивного дидактического мультимедийного пособия в образовательном процессе.**

 **Название пособия: «Мир эмоций»**

 **Пояснительная записка:** Данное электронное пособие предназначено для детей старшего дошкольного возраста и может быть использовано педагогами – психологами ДОУ в рамках непосредственно образовательной деятельности, а также музыкальными руководителями, воспитателями и родителями дошкольников в самостоятельной деятельности ребёнка в детском саду и дома.

**Актуальность:** Развитие социальной компетенции – важный и необходимый этап социализации ребёнка в общем процессе усвоения им опыта общественной жизни и общественных отношений. Не каждый взрослый человек способен разобраться во всей гамме своих переживаний, а для детей эта задача является ещё более трудной. Дети не всегда правильно понимают даже простые эмоции, тем более трудно им осознать те разнообразные переживания, которые возникают по мере расширения их связей с окружающим миром. Данное пособие позволяет средствами мультимедийного сопровождения организовать образовательный процесс с детьми старшего дошкольного возраста, ввести ребёнка в сложный мир человеческих эмоций, помочь прожить определённое эмоциональное состояние, объяснить, что оно означает, и дать ему словесное наименование.

**Цель пособия:** развитие эмоциональной сферы дошкольников.

**Задачи пособия:**

Познакомить детей с основными эмоциями и их внешними проявлениями Развивать умение понимать эмоциональное состояние других людей. Познакомить детей с языком эмоций, выразительными средствами которого являются позы, мимика и жесты.

Закреплять у детей полученные знания об эмоциях.

 Способствовать развитию лучшего понимания себя и других.

**Алгоритм работы со слайдами:**

|  |  |
| --- | --- |
| **№ 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 должны топать ногами, тем самым обозначая, что это сказка Оха. Если отрывок радостный - дети хлопают в ладоши и сказка отправляется к Аху./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!"*/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.*/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!*/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.*/После правильного ответа детей по щелчку мыши картинка отправляется к Оху/ |
| **№9** | На экране появляются изображения трёх котят с различными эмоциями и трёх гномов в таком же настроении. Нужно подобрать пару похожих эмоций: котят к гномам./По щелчку мыши появляются сначала котята, затем гномы. При правильном ответе ребят пары соединяются по щелчку мыши/ |
| **№10** | На экране поочередно появляются герои мультфильмов с различными эмоциями. Детям предлагается изобразить их./По щелчку мыши появляется герой, дети изображают. Педагог щелкает мышью по кнопке «динамик», звучат аплодисменты. Остальные – аналогично/ |
| **№11** | **Заключительный**. Подведение итогов, высказывания детей об игре. /По щелчку мыши появляется надпись «Спасибо за внимание!», и гномик дарит девочке цветы. |