

# СЦЕНАРИЯ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ

## ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «Приготовь обед»

### С применением ИКТ оборудования (SMART BOARD)

Возрастная группа: Подготовительная группа.

**Цель:** Выполнение игровых действий на выигрыш, по теме «Приготовь обед»

#### **Задачи:**

**Обучающая:** выполнение игровых действий на соотнесение готовых блюд с продуктами питания; Что входит в состав блюд (борщ, уха, куриный суп). Нужные продукты питания (борщ-картофель, морковь, лук, вода, специи, мясо; уха- рыба, морковь, лук, специи, картофель, вода; куриный суп- курица, морковь, картофель, лук, вода, специи, макароны)

**Воспитательная:** соблюдать правила игры (правильное выполнение задания на скорость - правило выигрыша) и проявление доброжелательного отношения к сверстнику.

**Игровая:** кто больше наберет звездочек за правильное выполнение задания, тот выиграл.

**Дополнительные задачи:** работать сухими руками, стоять на расстоянии руки от экрана, при выполнении задания пользоваться стилус.

Подготовительная работа: занятие по

#### **Сценарий хода игры:**

##### 1. Организационно-мотивационный этап

Педагог предлагает поиграть в игру «Приготовь обед»

-дети давайте поиграем игру «Приготовь обед»

##### 2. Основной этап

2.1. Этап ознакомления с материалом: объяснение игровой задачи и правил игры.

Послушайте правила игры «Приготовь обед»

Воспитатель дает установку на соревновательный характер игры:

Эта игра-соревнование, победит тот, кто выполнит все задания и наберет большее количество звездочек (кто первым выполнит все задания). Результат правильно или не правильно, выполнено задание отображаются на электронной доске.

##### 2.2. Этап выполнения игровых действий

1. Дети играют в игру одновременно.

2. Что бы приступить к игре вам необходимо, нажать на Юлу. Юла

выберет вам задания, которое вы будете выполнять. После выполнения каждого задания вам нужно вернуться к Юле и перенести звездочку тому, кто выполнил первый правильно задания.

2. -Перенести картинки продукты питания с готовым блюдом борщ, в случае правильного ответа объект принимается, в случае не правильного ответа- объект отклоняется.

-Перенести картинки продукты питания с готовым блюдом уха, в случае правильного ответа объект принимается, в случае не правильного ответа- объект отклоняется.

-Перенести картинки продуктов питания с готовым блюдом куриный суп, в случае правильного ответа объект принимается, в случае не правильного ответа- объект отклоняется.

3. Заключительный этап:

Подведение итогов игры.

- Определение победителя (варианты: подсчет звездочек по количеству выполненных заданий, кто первый). Якорение положительных эмоций аплодисментами выигравшему игроку.