



Муниципальное
бюджетное дошкольное образовательное учреждение
"детский сад № 12 "Рябинка" "
городского округа город Шарья Костромской области

Сетевая игра: «В гостях у ДЕДА МОРОЗА»



Авторы: Шурыгина Светлана Эдуардовна, заведующий;
Шуракова Мария Евгеньевна, старший воспитатель;
Ишмаева Татьяна Николаевна, воспитатель по ФИЗО

Шарья, 2018

Каждый ребенок мечтает очутиться в гостях у Деда Мороза. Дети верят в зимнего волшебника, который исполняет желания. Чтобы помочь ребенку верить в чудеса, осуществить его мечту побывать в гостях у Деда Мороза, мы разработали сетевую игру, в которой дети выполняют задания в компьютерном классе.

Игра предназначена для детей 6-7 лет, в неё могут играть от 2-х до 4 человек. Игра командная, все дети перемещаются по игре одновременно. Можно помогать друг другу, ведь Дед Мороз очень любит дружных детей, которые могут прийти на помощь и взаимовыручку.

Игра может проводиться в преддверии дня рождения Деда Мороза 18 ноября ил и перед Новогодними праздниками.

Значимость игры в познавательном эффекте, дети увидят вотчину, смогут виртуально посетить дом Деда Мороза. Выполнить развивающие задания на логику, внимание, развитие речи, математические знания, т.е. охватывает все 5 образовательных областей предусмотренных ФГОС ДО.

Игра не претендует на авторские права, тех игр и заданий, которые предусмотрены в самой вотчине и разработаны их сотрудниками.

Мы представляем Вам сегодня игровое пособие для детей старшего дошкольного возраста: сетевую игру: «В гостях у Деда Мороза»

Идея создания игры:

На создание игры меня подтолкнуло несколько фактов:

во-первых, всегда сама хотела побывать на родине Деда Мороза;

во-вторых, каждый год в нашем детском саду проходят тематические мероприятия: «День рождения Деда Мороза», «Письмо Деду Морозу», праздники: «Здравствуй, здравствуй Новый год», «Прощание с елкой», которые требуют интересного материала;

в-третьих, не все дети могут побывать в Вотчине Деда Мороза, а с помощью нашей игры они смогут там оказаться.

Ведь правду говорят:

Говорят под Новый год,

Что не пожелается,

Все всегда произойдет,

Все всегда сбывается!

Цель игры:

Создать предновогоднее настроение, желание попасть в гости к Деду Морозу

Задачи игры:

Образовательная область «Речевое развитие»

1. Закреплять умение детей в разгадывании загадок;
2. Продолжать закреплять умение детей в звуко-буквенном анализе слов (от 3-х до 5-ти звуков).

Образовательная область «Социально-личностное развитие»

3. Развивать психические процессы внимание, память, мышление. (Согласно программных требований предусмотренных примерными основными общеобразовательными программами дошкольного образования (далее ООП ДО) на примере сказочных персонажей, цветов спектра, знания грибов, названия планет.
4. Формировать основы безопасного поведения в быту при подготовке и проведении новогодних праздников.

Образовательная область «Познавательное развитие»

5. Продолжать закреплять представления детей об образе числа в пределах первого десятка, счет в пределах десяти.
6. Продолжать формировать умение детей в установлении взаимосвязей между предметами (составление схем, их чтение).

Образовательная область «Художественное творчество»

7. Развивать эстетический вкус.

Описание игры:

Игра может проводиться в преддверии дня рождения Деда Мороза - 18 ноября или перед Новогодними праздниками.

Зная, что Дед Мороз живет в Вотчине круглый год, мы предусмотрели развитие сюжета в игре «Четыре сезона Деда Мороза».

(Выпуск которой мы готовим в феврале. В игре будут предусмотрены разные задания для детей на Вотчине Деда Мороза, но в соответствии с тем или иным временем года.

В игре «Четыре сезона Деда Мороза» они смогут посетить все места, которые созданы Дедом Морозом для детей – это контактный зоопарк, зимний сад, ледник Деда Мороза, Почту, и другое.) - читаем если спросят!!!

Игра представляет собой презентацию, выполненную в программе **Microsoft Office PowerPoint 2013**, с анимационными и звуковыми эффектами, гиперссылками по ходу всей игры. Звуковые эффекты выполнены с применением обычного диктофона,

встроенного в сотовый телефон. Либо если вы будете проводить настольно – печатный вариант игры самим педагогом.

Игра загружается по сети на компьютеры по числу игроков с главного компьютера, а педагог контролирует ход игры. Игра может транслироваться как на интерактивной доске, так и с применением мультимедиапроектора на магнитно – маркерной доске или экране.

Игра предназначена для детей 6-7 лет, в неё могут играть от 2-х до 8 человек. Игра командная, все дети перемещаются и осуществляют ходы по игре одновременно. Особенность игры в том, что дети всегда будут оказываться в одном месте (например, на тропе сказок или какой-то комнате).

Можно помогать друг другу, ведь Дед Мороз очень любит дружных детей, которые могут прийти на помощь и взаимовыручку.

Значимость нашей игры в её развивающе-познавательном эффекте. Дети смогут виртуально посетить Дом Деда Мороза, его комнаты.

Выполнить развивающие задания на счет, логику, безопасность, внимание, развитие речи, экспериментирование и другие задания. Таким образом, игра охватывает все пять образовательных областей, предусмотренных федеральными государственными образовательными стандартами дошкольного образования (далее ФГОС ДО).

А игровой персонаж, который им в этом будет помогать **девочка-Снеговичка, помощница Деда Мороза.**

Все задания в игре отвечают требованиям методик дошкольного образования.

Игра пройдет быстро, ребенок не успеет утомиться, предполагаемое время от 15 до 25 минут. Это позволяют СанПиН при работе с персональным компьютером.

Игра многофункциональная, так как при отсутствии компьютера, её можно проводить как настольно – печатную с изготовлением игрового поля, а задания детям будут предложены в конвертах. Игра пройдет по тому же принципу, но дети будут осуществлять ходы, в свободном порядке перемещаясь по карте - полю. В настольном варианте игра сама будет предлагать детям, куда идти дальше. *(В электронном варианте уже предопределены возможные ходы, о которых ребенок даже не догадывается, он просто посещает Дом Деда Мороза).*

Игра не претендует на авторские права, тех игр и заданий, которые предусмотрены в самой Вотчине и разработаны их сотрудниками. Игру мне помогли разработать старший воспитатель Шуракова Мария Евгеньевна, заведующий Шурыгина Светлана Эдуардовна. В игре использованы авторские стихи, а также материалы поисковой сети «Яндекс», интернет –сайты: <http://www.dom-dm.ru>, <http://dom-moroza.ru/home>. (Дом Деда Мороза, Почта деда Мороза)

Правила игры:

Игра начинается от ворот в Вотчину Деда Мороза с нажатия кнопки «Начало игры», для нечитающих детей - это мигающая стрелка. Стрелка желтого цвета поможет детям узнать правила игры, расскажет об условных обозначениях, которые могут встретиться детям.

Дети считают ходы по числу выпавших значений кубика, кликая мышкой на кружки.

Важно!!! Ребенок всегда может получить подсказку в игре, если нажмет на соответствующий смайлик или попросит о помощи своих друзей, участвующих в игре.

Если ребенок сразу правильно выбрал ответ, он получит смайлик и аплодисменты.

Если ребенок ошибётся, грустный смайлик оповестит его об этом, прозвучит звуковой сигнал.

Важно!!! Ребенок не почувствует себя проигрывающим, потому что он всегда может снова найти правильный ответ. (Пробовать все варианты).

Если ход выпал на стрелку синего или красного цвета, необходимо переместиться на указанное место.

Важно!!! Только при условии правильного ответа, персонажи (герои) поведут вас в игре дальше.

Педагог по ходу игры осуществляет руководство, но не дает подсказки. Все подсказки находятся в самой игре.

Игра продолжается путем сбрасывания кубика (клика мышки по кубику) и отсчета необходимого числа ходов.

Условные обозначения:

	- подсказка задания
	- правильный ответ
	- ответ неверный, попробуй еще
	- указательная стрелка
	- стрелки указывающие направление движения

Итак, предлагаем Вам поучаствовать в игре, но в силу технических возможностей, принимаются хоровые ответы, а продвижение в игре будет осуществлять кто-то один желающий либо технический координатор.

Содержание игры:

Голос за кадром:

Добраться до вотчины Деда Мороза непросто – она спрятана в густых северных лесах, среди глубоких снегов. Давайте отправимся в сказку:

Голос за кадром:

На замочек ты нажми в нашу сказку попади!

Чтоб в ворота вам пройти нужно валенки найти!

Их четыре на картинке, их скорее убери!

Если все ты их найдешь, дальше по стрелочке пойдешь!

Голос за кадром:

На ворота ты нажми

В гости к Деду Морозу спеши

Голос за кадром:

На ворота ты нажми

В гости к Деду Морозу спеши!

Голос за кадром:

Ворота открываются

Чудеса начинаются!

Снеговичка всех встречает

К деду Морозу провожает!

Задание	Ответ	Голосовые подсказки
---------	-------	---------------------

Тропа сказок (озвучка лесного человека)		
Голос за кадром: Вы готовы? Тогда начинаем, кубик бросаем.		
Пауза, счет ходов ребенком		
На тропу сказок попадаем. Вам нужно сказку угадать Помочь герою свой предмет забрать!		
Голос за кадром: (вопросы к трем предметам)		
Кому принадлежит эта стрела?	К кому на встречу спешит избушка на курьих ножках?	Что за птица потеряла перо?
Голос за кадром: Снова кубик мы бросаем		
Пауза, счет ходов ребенком		
Задания тетюшки Совы:		
К тетюшке Сове попадаем		Цифры по – порядку нажимай И заданья получай!
1. С неба звездочки летят И на солнышке блестят Точно в танце балеринки, Кружатся зимой	Снежинки	Пушинки, которые падают с неба, состоят из воды и льда
2. Заморозил чародей и озера и ручей Холодом дышал и вот – не вода в ручье, а ...	Лед	Такой бывает вода, когда замерзает
3. Свяжет бабушка их внукам Чтоб зимой не мерзли руки Сохранят тепло сестрички Шерстяные ...	Рукавички	Одежда для рук, а не перчатки
4. Мы его лепили ловко Глазки есть, и нос - морковка Чуть тепло – заплачет в миг И растает ...	Снеговик	Любимая забава, когда липкий снег мы катаем
Голос за кадром: Все заданья отгадали Кубик снова кидаем		
Пауза, счет ходов ребенком		
В дом Деда Мороза вы попали		
1. Гостевая комната		
Голос за кадром: Я кикимора лесная, В гостевой комнате бываю Гостей здешних забавляю. Собери дружок быстрее Цвета радуги моей!		
Назовите семь цветов радуги	Появляется радуга	Каждый охотник желает знать, где сидит фазан. Первые буквы слова, обозначают необходимый цвет
Голос за кадром:		

Леший нам письмо прислал И наказ всем добрый дал: «Знайте, грибы, чтобы не было беды» Уберите несъедобные грибы		
<u>Леший</u>: съедобные и несъедобные грибы	Бледная поганка	В юбочку он нарядился На полянке притаился. Этот гриб красив на вид, Но ужасно ядовит
Голос за кадром: Кикимору мы покидаем Кубик снова мы бросаем		
Пауза, счет ходов ребенком		
В рабочий кабинет деда Мороза попадаем Заданья у него не простые, А как узоры на окнах - расписные Зимние слова нарисовал И в схемы их заколдовал Найдите правильную схему для каждого заколдованного слова		
2. Рабочий кабинет Деда Мороза		
Дом	В этом слове первый звук твердый согласный он синего цвета, за ним идет гласный – он красный, а последний звук такой же как первый.	
Зима	В этом слове первый звук мягкий согласный он зеленого цвета, за ним идет гласный – он красный, предпоследний звук синий – это твердый согласный, а последний звук красный снова гласный.	
Мороз	Это слово подлинней в нем две красных гласных, а все согласные твердые, синего цвета	
Снег	Слово самое простое две согласных твердых в нем, а один согласный мягкий. Да и гласный в нем один предпоследним он стоит.	
Голос за кадром: Снова путь мы продолжаем - кубик бросаем.		
Пауза, счет ходов ребенком		
3. Гардеробная комната		
В гардеробную Деда Мороза попадаем. Рукавицу и мешок мы украшаем: Снежинки на мешок бросаем, А чтоб узнал он рукавичку Помести на нее птичку.		
Голос за кадром: Продолжаем, кубик бросаем.		
Пауза, счет ходов ребенком		
4. Комната подарков		
Голос за кадром: Это комната подарков. Кикимора здесь побывала И все подарки разбросала. Ты Снеговичке помоги, Опасные подарки убери!		
Подсказки к заданию - картинки		

Бенгальские огни	Свечка	Бомбочка
Голос за кадром: Кинем кубик мы опять, чтоб путь наш дальше продолжать. В этой комнате на полках Банки разные стоят Здесь помощники Мороза Разные чудеса творят. 5. <u>А называется эта комната – лаборатория.</u> Представьте себя помощниками Деда Мороза соберите схему как приготовить лед.		
Помните! Вода может превратиться в лед, только под воздействием холода.		
Голос за кадром: Продолжаем, кубик бросаем		
Пауза, счет ходов ребенком		
Здесь Дед Мороз по вечерам Рассматривает звезды и планеты – это комната космическая. (шестая) Отгадайте загадки про любимые планеты деда Мороза.		
Угадай планету.		
Планета голубая Любимая, родная Она твоя, она моя, А называется...	Земля	Наш дом планета ... Земля
В честь бога морей, Планету назвали, И цвет голубой, Атмосферу разбавил	Нептун	Бога морей называют Нептун
Это что за колесо, Огибает стан его, Состоит из пыли, льда Сотни метров ширина.	Сатурн	Планету называют Сатурном
Голос за кадром: А теперь закройте глаза, загадайте свое желание, потому что Дед Мороз утверждает: больше думайте о несбыточном – большее и сбудется.		
7. Комната лабиринт		
Голос за кадром: Продолжаем, кубик бросаем		
Пауза, счет ходов ребенком		
Голос за кадром: К Деду Морозу путь не простой... Для Снегурки путь найди По лабиринту её проведи.		
Правильный вариант: путь под цифрой 4.		
Голос за кадром: Снова кубик бросаем		
Пауза, счет ходов ребенком		
Голос за кадром: В библиотеку Деда Мороза попадаем		
8. Библиотека		

В библиотеке Деда Мороза много разных книг, есть волшебные книги. Но самая главная книга «Книга добрых дел». Подумайте, о каких добрых делах написано в этой книге. Поместите в неё соответствующие картинки – иллюстрации.	
Голос за кадром: Продолжаем, кубик бросаем	
Пауза, счет ходов ребенком	
9. Спальня	
Голос за кадром: Это спальня Деда Мороза Оказывается, в спальне Деда Мороза на кровати лежит целых 7 подушек – от самой маленькой до самой большой – по числу дней в неделе. В понедельник можно спокойно спать на самой маленькой – забот пока немного. Но с каждым днем дел прибавляется, а вместе с ними увеличиваются размеры подушек. В воскресенье Вотчину посещает самое большое количество людей. Все требуют выполнения своих желаний, поэтому выспаться, уставший Дед Мороз, может только на самой большой подушке. Мы предлагаем Вам вспомнить названия дней недели по-порядку. Давайте поможем Деду Морозу сложить подушки от самой большой до самой маленькой	
Педагог просит всех детей хором назвать все дни недели по-порядку.	
Разучите вместе с детьми:	
Расскажите-ка нам звери Как запомнить дни недели! Первый – понедельник заяка рукодельник А за ним вторник – соловей задорник А за вторником среда – лисичкина еда	За средой четверг – волк глазами сверк За четвергом пятница – колобком прокатиться А за пятницей суббота – баня у енота За субботой воскресенье целый день у нас веселье!
10. Тронный зал	
Голос за кадром: Последний раз, кубик бросаем Игру нашу завершаем.	
Пауза, счет ходов ребенком	
В тронный зал мы попадаем! Вот и Дед Мороз со Снегурочкой Они за игру Вас благодарят, добрые слова Вам говорят.	
Пауза, приветствие деда Мороза и Снегурочки.	
Пока вы играли они Вам подарки прислали	

Подарки можно вручить на усмотрение педагога, а мы вам хотим подарить...