

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

Название пособия: «Калейдоскоп эмоций»

Возраст целевой группы: старшие дошкольники 5-7 лет.

Цель пособия: развитие эмоциональной сферы дошкольников.

Задачи пособия:

- продолжать знакомить детей с основными эмоциями (радость, грусть, удивление, злость) и их выражением в мимике;
- развивать умение узнавать и различать основные эмоции предлагая их сравнивать;
- учить понимать свои чувства и чувства других людей и рассказывать об этом;
- закреплять у детей полученные знания об эмоциях;
- закреплять мимические навыки.

Алгоритм работы со слайдами:

№ слайда	Действия и возможный вариант пояснений педагога	Изображение
№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,	

	<p>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»/</p>	 <p>Колобки</p> <p>Three cartoon bunnies with different expressions: one is sad, one is happy, and one is surprised.</p>
<p>№5</p>	<p>«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/</p>	 <p>Угадай эмоцию</p> <p>A scene with a girl and a boy. Below are three circular icons with faces showing different emotions: fear, happiness, and surprise.</p>
<p>№6</p>	<p>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/</p>	 <p>Two gnomes in a garden. Below are three circular icons with faces showing different emotions: happiness, surprise, and fear.</p>
<p>№7</p>	<p>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/</p>	 <p>A bear and a crocodile. Below are three circular icons with faces showing different emotions: fear, happiness, and surprise.</p>
<p>№8</p>	<p>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 топтать ногами, тем самым обозначая, что это сказка Оха. Если отрывок радостный – дети хлопают в ладоши и сказка</p>	 <p>В гостях у Аха и Оха</p> <p>Two gnomes, Ah and Oh, and various scenes from fairy tales.</p>

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/

<p>№9</p>	<p>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/</p>	
<p>№10</p>	<p>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/</p>	
<p>№11</p>	<p>Заключительный. Подведение итогов, высказывания детей об игре. /По щелчку мыши появляется надпись «Спасибо за внимание!», и гномик дарит девочке цветы.</p>	

Для развития эмоциональной сферы младших дошкольников можно использовать следующие игры:

1. Тренируем эмоции

Попросите ребенка:

Нахмуриться, как осенняя туча;

как рассерженный человек;

как злая волшебница.

Улыбнуться, как солнце;

как хитрая лиса;

как радостный человек;

как будто он увидел чудо.

Разозлиться, как ребенок, у которого отняли мороженное;

как два барана на мосту;

как человек, которого ударили.

Испугаться, как ребенок, потерявшийся в лесу;

как заяц, увидевший волка;
как котенок, на которого лает собака.

Устать, как человек, идущий в гору;

как человек, поднявший большой груз;
как муравей, притащивший большую муху.

Отдохнуть, как турист, снявший тяжелый рюкзак;

как ребенок, который много потрудился, но помог маме;
как уставший воин после победы.