ЗАЯВКА

на участие в Фестивале

 «Современные образовательные технологии в воспитании и обучении детей с особыми образовательными потребностями»

|  |  |
| --- | --- |
| Фамилия, имя, отчество автора (авторов) | Денисова Надежда Николаевна Серебренникова Елена Вадимовна |
| Образовательное учреждение | МАДОУ «Детский сад №317» |
| Должность | Денисова Надежда Николаевна Инструктор по физическому развитиюСеребренникова Елена ВадимовнаВоспитатель |
| Адрес эл.почты | ds.317@yandex.ru |
| Название конкурсных материалов | Веб – квест «Необычное меню». |

**ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА**

**Веб – квест «Необычное меню».**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Название файла | Содержание |
| 1 | Сведения об авторе (ФИО, должность, ДОУ, контактный телефон) | Денисова Надежда Николаевна Инструктор по физическому развитиюСеребренникова Елена ВадимовнаВоспитательМАДОУ «Детский сад №317»89519374341 |
| 2 | Описание конкурсных материалов: 1.Название. 2. Цель и задачи. 3.На какой возраст детей рассчитан 4. Указать форму и интересные элементы 5. Описать возможности использования (варианты заданий, игр, бесед и др.). | **Инструкция:** для игры необходимо приготовить карандаш и лист бумаги. Перед началом игры игрок прописывает в столбик цифры от 1 до 4, отвечая на вопросы записывает ответы в виде первой буквы напротив номера вопроса.**Виртуальная комната,** представлена предметами, среди которых игроки, используя логическое мышление, совершают цепочку необходимых действий для нахождения вопросов и принятия правильных решений. Для выхода из комнаты нужно подобрать **КОД** к замочной скважине сундука. Кодом являются первые буквы каждого ответа. Все вопросы пронумерованы. Даем правильный ответ и пишем только первую букву в соответствии с номером вопроса. Полученный код необходимо ввести в замочную скважину сундука, для получения ключа. При правильном вводе букв сундук открывается, из него берем ключ, этим ключом открывается дверь. Если допущена ошибка необходимо проверить ответы. **«Необычное меню».****Цель**: Активизация познавательного интереса и развитие психических процессов средствами интернет - технологий.**Задачи:** 1.Развивать логическое мышление через цепочку последовательных действий при нахождении вопросов и принятия правильных решений.2.Ориентироваться на плоскости, находить и выделять предметы с помощью компьютерной мышки.3.Выделять первый звук в слове 4.Уметь соотносить вопрос с ответом.5.Закреплять знания художественной литературы через интернет- игру.6. Воспитывать желание оказывать посильную помощь при затруднениях сверстника в совместной игре.5- 6 лет – взрослый – ребенок6-7 лет – могут играть сверстник-сверстник**Веб – квест.** Таинственность нахождения вопроса.Этот квест может стать:- итогом работы по литературным произведениям на определенную тему, - частью викторины,- частью беседы, - совместной деятельностью детей, и родителей, - совместной деятельностью детей, родителей и педагогов. |