

ЭЛЕКТРОВИКТОРИНА «ШКОЛА ДОШКОЛЯТ»

Электронная игра "Школа дошколят" охватывает важные темы для интеллектуального роста ребенка: устный счет, откуда что берется, логические последовательности. В процессе игры дети находят лишнее, общее, парное и противоположное по значению, развивают ассоциативное мышление. Игра расширяет кругозор, увеличивает словарный запас, укрепляет память, формирует произвольное внимание и логическое мышление. Благодаря системе электронного контроля ребенок может играть самостоятельно, не прибегая к постоянной помощи взрослого.

Игра рассчитана на 1-2 участников и предназначена для детей в возрасте от 4 до 7 лет.

Серия электровикторин «Думать надо!» создана для обучения и развития детей дошкольного и младшего школьного возраста. В серию входят игры по темам, необходимым для подготовки к школе и успешной учебы. Поля всех игр серии подходят к электронной системе самопроверки «Школа дошколят». Дополнительные игровые поля можно приобрести отдельными комплектами.

ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ ЭЛЕКТРОННОЙ СИСТЕМЫ САМОПРОВЕРКИ

Система самопроверки работает от 2 батареек типа АА, которые в комплект игры не входят. Их следует приобрести отдельно. **Внимание! Во избежание поломки используйте только рекомендованный тип батареек! Не смешивайте щелочные и кислотные батарейки!**

Перед первой игрой:

- Извлеките из коробки пластмассовый модуль с лампочкой посередине.
- Откройте модуль снизу и вставьте в него батарейки, соблюдая обозначенную полярность.
- Закройте модуль. Соедините щупы металлическими концами друг с другом. Если вы всё сделали правильно, на модуле должна загореться лампочка.
- Поместите модуль на прежнее место внутри коробки лампочкой вверх. Всё готово! Можно играть!

При длительном перерыве в использовании игры рекомендуется вынуть батарейки из пластмассового модуля.

ИГРА ДЛЯ ОДНОГО УЧАСТНИКА

Выберите игровое поле с нужной темой и положите его в коробку так, чтобы название темы находилось со стороны пластмассового модуля с лампочкой. **Класть игровое поле заголовком вниз нельзя, иначе система самопроверки будет работать неправильно.**

Объясните ребенку суть задания (см. ниже пункт «Методические указания») и покажите, как пользоваться щупами: конец одного щупа нужно вставить в дырочку вопроса, а конец второго щупа – в дырочку правильного ответа. Вопросы викторины расположены по бокам поля слева и справа. Ответы располагаются в центре. При соединении с помощью щупов вопроса с правильным ответом загорается лампочка. Если лампочка не загорелась, то ответ неверный и нужно продолжить поиски.

Игра продолжается, пока ребенку не надоест.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

Перед тем, как приступить к выполнению задания, указанного на карточке, взрослый должен познакомить ребенка 4-7 лет с изображенными на поле картинками, если тот сам еще не может прочесть надписи на игровом поле. Взрослый показывает ребенку на картинки с подписями и читает вслух их названия. После этого проверяет, как ребенок их запомнил – показывает на подписанные картинки, а ребенок их называет. Если ребенок ошибся или затрудняется с ответом, то взрослый должен сам назвать картинку и дать все необходимые пояснения к ней. Не спешите, будьте терпеливы. Если на карточке для ребенка много нового, разделите вводное занятие на несколько. Дети очень любознательны, они всё отлично запоминают, если не превышать оптимальную для них информационную нагрузку. Как только ребенок запомнит все названия на изучаемом игровом поле, можно приступать к игре.

Покажите ребенку, как пользоваться щупами.

В игре изучаются восемь тем, каждая из которых соответствует своему полю.

Тема 1. "Ассоциации". Нужно соединить предметы между собой на основе ассоциаций. Рассмотрите внимательно картинки и затем приступайте к выполнению задания.

Тема 2. "Найди пару". Нужно найти пару каждой рыбке. Есть похожие рыбки по цвету и форме, поэтому обращайтесь внимание на детали.

Тема 3. "Учимся считать". Нужно посчитать количество предметов в группе и подобрать правильный ответ. Предметы повторяются, важно ориентироваться не на сами предметы, а на количество, чтобы не ошибиться.

Тема 4. "Откуда что берется?". Нужно соотнести предмет и его происхождение.

Тема 5. "Противоположности". Нужно соотнести противоположные по значению предметы.

Тема 6. "Продолжи ряд". Нужно закончить последовательность предметов в ряду, подобрав логическое продолжение. Обращайте внимание на повторы в ряду, на них базируется последовательность.

Тема 7. "Что лишнее?". В группе из трех предметов есть один лишний. Нужно исключить этот лишний предмет на основе формы, цвета, предназначения, видовых или других признаков.

Тема 8. "Созвездия". Нужно соединить предметные изображения созвездий с их звездной структурой. Это задание познакомит ребенка с названиями созвездий, а также будет полезно для развития внимания.

Темы можно изучать в любой последовательности. Рекомендуется начать с тех, которые ребенку уже знакомы, чтобы он чувствовал себя комфортно и понял логику заданий. Далее можно переходить к новым темам. Если ребенку требуется помощь, он не знает ответа, попробуйте задать ему наводящие вопросы, пояснить задачу, чтобы он сам додумался до правильно ответа, а не угадал его методом подбора. Это будет более эффективно и полезно для развития ребенка.

Если ребенок только начинает изучать темы, для него это будет отличным обучающим наглядным пособием. А если ребенок уже знаком с большинством тем, то с помощью электровикторины он проверит и расширит свои знания, а также потренирует внимание и логику.

На каждом игровом поле 30 вопросов. Не требуйте от малыша, чтобы он за один раз прошел всю карточку, и не торопите его. Информационная нагрузка должна учитывать возраст, подготовленность и индивидуальные особенности развития ребенка.

Обязательно контролируйте успехи малыша. После самостоятельного занятия сядьте с ребенком рядом, попросите его показать вам найденные им правильные ответы и похвалите за достигнутые успехи.

РАЗ! ДВА! ТРИ! ЧЕТЫРЕ! ПЯТЬ!

Если ребенок уже хорошо усвоил тему карточки, то с ним можно вдвоем сыграть в веселую игру на реакцию, рассчитанную на 2 участников. Для этого каждый игрок берет один шуп. В свой ход игрок должен вставить свой шуп в любое отверстие вопроса на игровом поле, назвать картинку и сосчитать вслух «Раз! Два! Три! Четыре! Пять!». Пока длится отсчет, другой игрок должен назвать парную картинку и вставить свой шуп в другое отверстие так, чтобы лампочка загорелась. Если ему это удалось, то он получает одно очко, если нет, то ничего не получает. После этого второй игрок вставляет шуп в другое отверстие на игровом поле и считает до пяти. Игра продолжается, пока один из игроков не наберет 10 очков. Для опытных игроков счет можно сократить до трех.

Пусть Ваш малыш учится с удовольствием!

© Разработка игры. Елена Завьялова. 2018 г.

Состав игры:

1. Игровые поля – 8 шт.
2. Электронная система для самопроверки – 1 шт.
3. Правила игры – 1 шт.