

**ИДЕЯ**  
**ЗА ПРИМЕРЕН СЦЕНАРИЙ ЗА ЕЛЕКТРОНЕН РЕСУРС**  
**ПО ПРОГРАМНАТА СИСТЕМА „АБВ ☺ игри“, 5 – 6 години**

1. Образователно направление: „Природен свят“
2. Образователно ядро: „Животински свят“
3. Образователни цели:
  - Диференциране на представи за типични признаци на животни (окраска на тялото);
  - Диференциране на представи за животински крайници (копита и лапи);
  - Ориентиране в средата на обитаване, типична за животински видове (тревисти местности, гора, вода);
  - Класифициране на животни според вида им (диви и домашни);
  - Диференциране на животни според начина им на хранене (тревопасни и месоядни).
4. Образователно съдържание, систематизирано в последователни слайдове:
  - Рисунки на животни в естествената им средата – пантера, жираф, зебра, крава, хипопотам, заек, кон, мечка, коза, овца, прасе, лъв и др.;
  - Седем еднакви цветни квадратни полета – мостри/еталони за окраската на тялото на съответното животно;
  - Лапи и копита на животните в силуетни рисунки;
  - Три мостри – водна среда, тревиста местност, дървета;
  - Две графични рисунки – знаци за ферма и за гора;
  - Две графични рисунки – знаци за трева и за месо.

**АНИМАЦИЯ НА Е-РЕСУРСА:**

**Първи слайд:**

Общо меню с петте игри, като всяка е означена с отделен бутон. При щракване върху съответния бутон се влиза в играта.

**Втори слайд:**

Заглавие: „Познай животното по окраската му.“

1. Появяват се снимки на седем животни (хипопотам, жираф, кон, крава, пантера, заек, зебра).

2. Появяват се седем мостри с окраската на животните в седем еднакви квадратчета.
3. Чува се запис на инструкцията за децата:  
„Познай коя окраска на кое животно е. Премести я върху него“.
4. Чрез влачене с мишката мострата се премества върху съответното животно.
5. При невярно действие мострата се връща на мястото си в квадратчето.
6. При вярно действие се чува „Правилно!“.
7. В края на играта се появява емотикон и се чува „Браво!“.
8. Следва автоматично връщане към първия слайд и възможност за кликуване с мишката върху съответен бутон за влизане в игра.

### **Трети слайд:**

#### **Заглавие: „Лапа или копито?“**

1. Появяват се снимки на седем животни (мечка, овца, кон, крава, пантера, заек, зебра).
2. Появяват се две мостри в еднакви квадратчета – лапа и копито.
3. Чува се запис на инструкцията за децата:  
„Премести с мишката до всяко животно следата от неговия крак.“
4. Чрез влачене с мишката мострата се премества върху съответното животно.
5. При невярно действие мострата се връща на мястото си в квадратчето.
6. При вярно действие се чува „Правилно!“.
7. В края на играта се появява емотикон и се чува „Браво!“.
8. Следва автоматично връщане към първия слайд и възможност за кликуване с мишката върху съответен бутон за влизане в игра.

### **Четвърти слайд:**

#### **Заглавие: „Къде живее?“**

1. Появяват се три знака в еднакви квадратчета, символизиращи гора, трева и вода.
2. Появяват се снимки на пет животни (каторица, заек, мида, мечка, риба).
3. Чува се запис на инструкцията за децата: „С помощта на мишката отведи всяко животно до мястото, където живее“.
4. Чрез влачене с мишката животно се премества върху съответната среда.

5. При невярно действие животното се връща на мястото си.
6. При вярно действие се чува „Правилно!“.
7. В края на играта се появява емотикон и се чува „Браво!“.
8. Следва автоматично връщане към първия слайд и възможност за щракване върху съответен бутон за влизане в игра.

### **Пети слайд:**

Заглавие: „**Диво или домашно?**“

1. Появяват се двата знака в еднакви квадратчета – ферма и гора.
2. Появяват се картинки на седем животни (пантера, прасе, коза, лъв, овца, мечка, крава).
3. Чува се запис на инструкцията за децата: „Постави с мишката всяко животно в неговата група – на дивите или на домашните животни“.
4. С влачене животното се премества върху съответната среда.
5. При невярно действие животното се връща на мястото си.
6. При вярно действие се чува „Правилно!“.
7. В края на играта се появява емотикон и се чува „Браво!“.
8. Следва автоматично връщане към първия слайд и възможност за щракване върху съответен бутон за влизане в игра.

### **Шести слайд:**

Заглавие: „**Кой с какво се храни?**“

1. Появяват се картинки на седем животни (крава, тигър, кон, зебра, вълк, заек, пантера).
2. Появяват се двата знака в еднакви квадратчета – месо и трева.
3. Чува се запис на инструкцията за децата: „Кое животно пасе трева и кое яде месо? Нахрани всяко животно, като отведеш с мишката при него любимата му храна“.
4. С влачене върху животното се премества съответният знак.
5. При невярно действие храната се връща на мястото си.
6. При вярно действие се чува „Правилно!“.
7. В края на играта се появява емотикон и се чува „Браво!“.
8. Следва автоматично връщане към първия слайд и възможност за щракване върху съответен бутон за влизане в игра.