***Диагностическая карта по квест-игре «Путешествие в страну Математики»*.**

Цель мониторинга: выявить степень сформированности умения применять полученные знания в познавательной и предметно-практической деятельности.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Критерии | *Задание: необходимо приобрести билеты.*  | *Задание: расставить по порядку стаю дельфинов.* | *Задание: сравнить по длине 2 трапа и выбрать самый короткий.*  | *Задание: найти правильную схему передвижения по острову.* | *Задание: соотнесение предметов с геометрическими фигурами.*  | *Задание: воспроизвести мелодию по схеме. умение*  | *Средний показатель критерия по игре* |
| *Программные задачи: пользуются количественным счетом, знают состав числа из 1 до 10* | *Программные задачи: пользуются порядковым счетом.* | *Программные задачи: знает способы измерения величины: длины, пользуется условной меркой.* | *Программные задачи: умение действовать по алгоритму.* | *Программные задачи: называет отрезок, угол, овал, многоугольник, шар, куб, проводит их сравнение.* | *Программные задачи: действовать по алгоритму.* |
| Да | Частично | Нет | Да | Частично | Нет | Да | Частично | Нет | Да | Частично | Нет | Да | Частично | Нет | Да | Частично | Нет |
| 1. Проявление интереса,активности ребенка. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. Проявление догадки, сообразительности при решении логических задач, включённых в квест-игру. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. Применяет свои знания в практической деятельности. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |