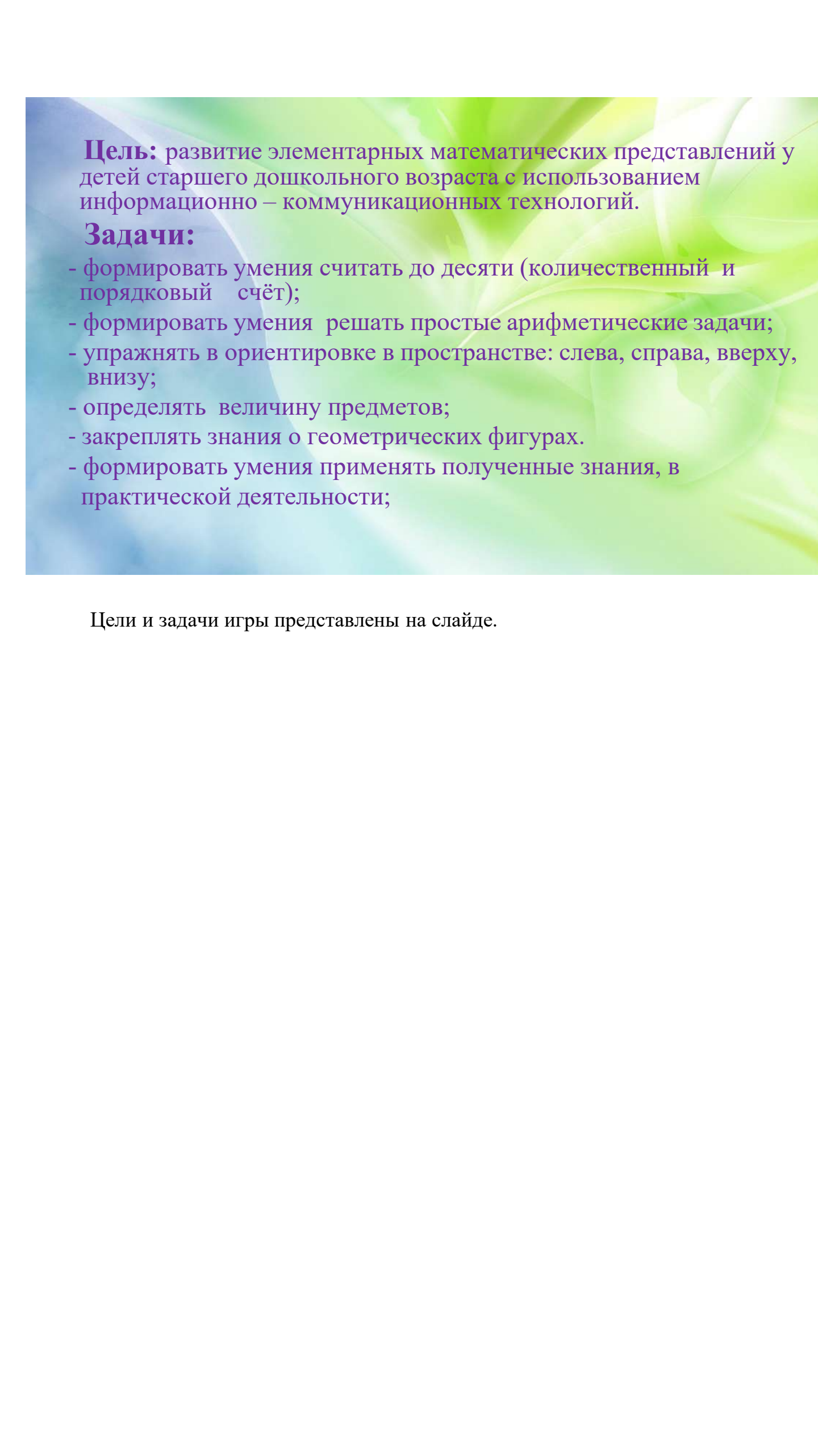




Добрый день, уважаемые коллеги! Представляю Вашему вниманию авторскую интерактивную игру «Приключение Белоснежки и гномов», по формированию элементарных математических представлений для детей старшего дошкольного возраста.

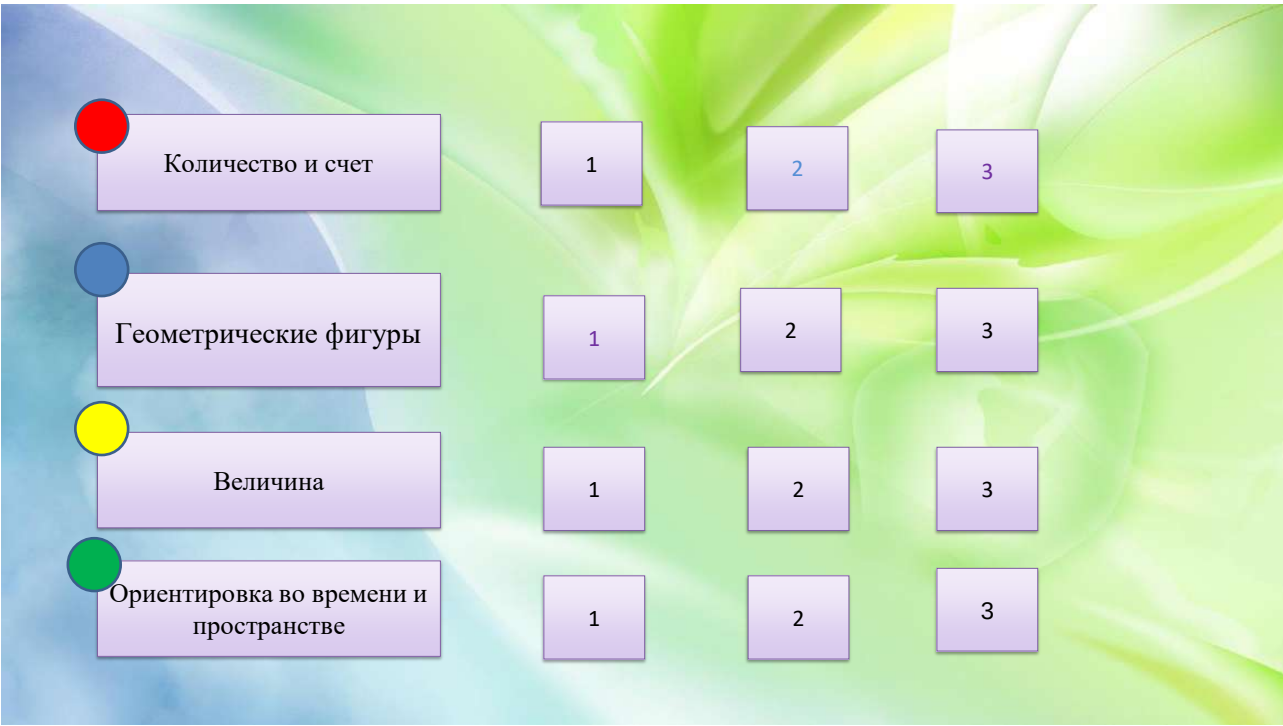


Цель: развитие элементарных математических представлений у детей старшего дошкольного возраста с использованием информационно – коммуникационных технологий.

Задачи:

- формировать умения считать до десяти (количественный и порядковый счёт);
- формировать умения решать простые арифметические задачи;
- упражнять в ориентировке в пространстве: слева, справа, вверху, внизу;
- определять величину предметов;
- закреплять знания о геометрических фигурах.
- формировать умения применять полученные знания, в практической деятельности;

Цели и задачи игры представлены на слайде.



Игра представлена по всем разделам математики. В каждом разделе по 3 задания.



Игра составлена по мотивам сказки «Белоснежка и семь гномов», сопровождается музыкальным фоном и анимированными картинками. Начинается она со знакомства с главными героями, которые подготовили задания для детей.

«Город мечты»

-Сосчитайте сколько домиков в этом городе?

-Сколько из них треугольных крыш?

- Сколько крыш-трапеций?

5

3

7

10

1

«Город мечты»

В этом задании ребенку требуется сосчитать, - Сколько домов в городе? -
Сколько домов с треугольной крышей? - Сколько домов с крышей в форме трапеции?



«Математический сад»

В этом задании ребенку необходимо найти деревья с равным количеством яблок.



«Разноцветные домики»

Ворчун запутался, в каких домиках мечтают жить Соня и Тихоня. Он просит ребят помочь ему разобраться.

«Логическая задача»

Весельчак, Чихун и Простак нарисовали геометрические фигуры. Простак нарисовал фигуру у которой три угла. Весельчак не стал рисовать круг, а Чихун не сделал в своем рисунке ни одного угла

Весельчак

Простак

Чихун



« Логическая задача»

Белоснежка придумала логическую задачу. Чтобы ее решить ребятам необходимо вспомнить геометрические фигуры и их характеристики.

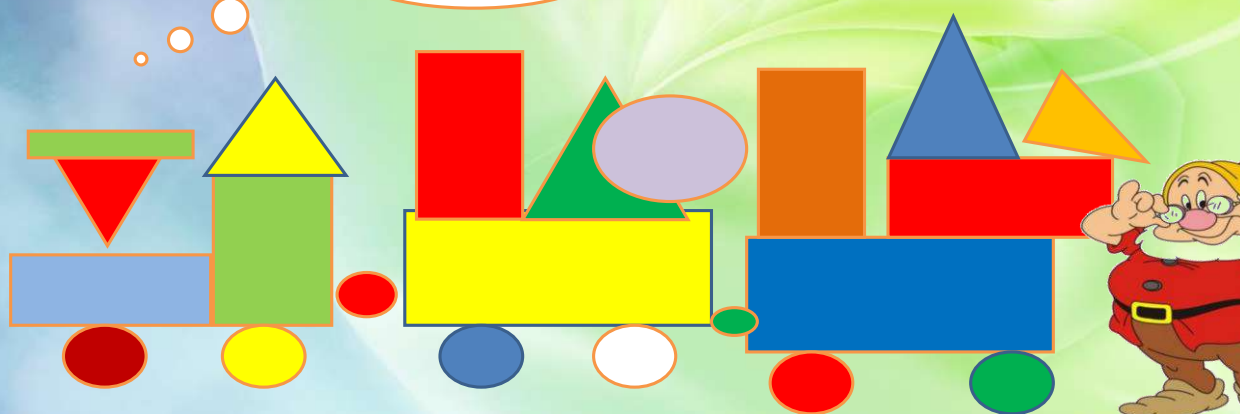


«Найди фигуру»

В этом задании детям предлагается разложить геометрические фигуры в соответствующие ячейки. Задание можно усложнять дополнительными условиями, например, - начни с середины; - начни с правого нижнего угла и т.д.

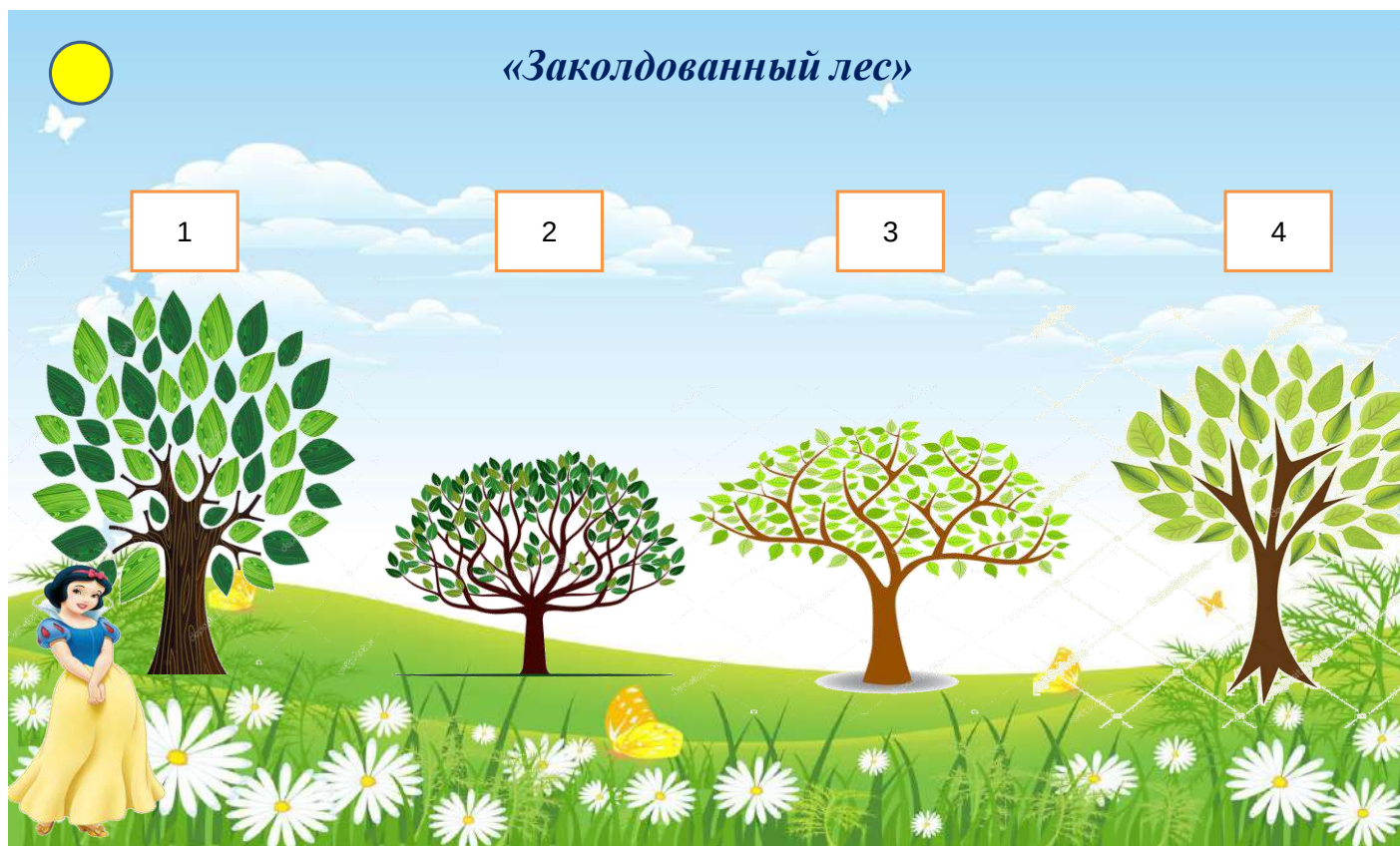
«Волшебный поезд»

Найдите и сосчитайте вместе с Умником
все круги, прямоугольники и
треугольники.



«Волшебный поезд»

Задача ребенка — найти и сосчитать все геометрические фигуры из которых
составлен поезд.



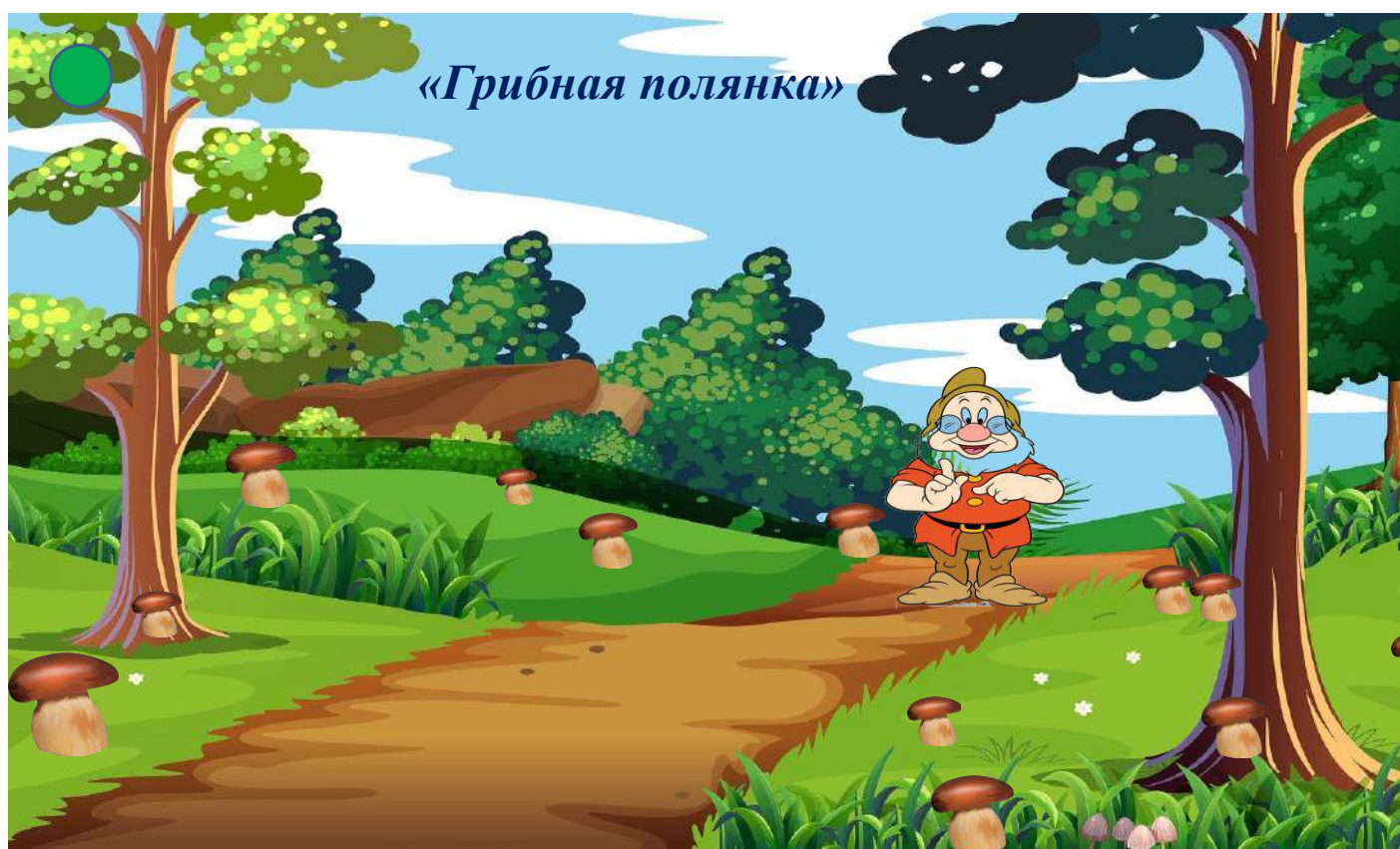
«Заколдованный лес»

В этом задании Белоснежке требуется помощь, она просит - Ребята, посмотрите внимательно и найдите самое высокое дерево. Дополнительными вопросами могут быть: - Под каким номером самое высокое дерево? - Самое низкое?



«Веселое путешествие»

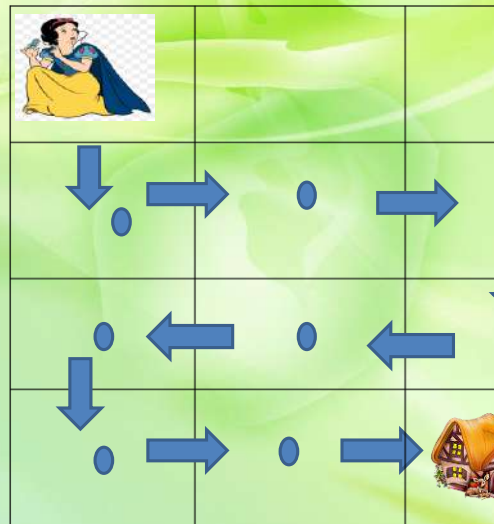
В этом задании необходимо посчитать вагончики в каждом составе и выбрать самый длинный. Можно задать дополнительные вопросы: -Под каким номером он нарисован? -Сколько вагонов в самом длинном поезде? -Сколько вагонов в самом коротком составе?



« Грибная полянка»

Умник обращается к детям: «Соберите все грибы, которые растут слева от тропинки».

«Запутанная дорога»



«Запутанная дорога»

В этом задании необходимо помочь Белоснежке добраться домой ориентируясь по карте.



Большое спасибо! Теперь все дома!

Использование ИКТ является одним из эффективных способов повышения мотивации, индивидуализации обучения детей, развития у них творческих способностей и создание благоприятного эмоционального фона.

