

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РС(Я) ГОСУДАРСТВЕННОЕ
БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ РЕСПУБЛИКИ САХА (ЯКУТИЯ)
«ЯКУТСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИМ. С.Ф.ГОГОЛЕВА»
ДОШКОЛЬНОЕ ОТДЕЛЕНИЕ

**«ОРГАНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА ОСНОВЕ
МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ СИСТЕМЫ
EDUPIAY»**

**(для специальности 44.02.01 «Дошкольное образование»)
Методическое пособие**



Якутск 2018 г.

Методическое пособие
по специальности 44.02.01. Дошкольное образование

Автор составитель: Давыдова Анна Прокопьевна-студентка 3 курса
Дошкольного отделения

Руководитель: Попова Анна Николаевна – преподаватель дошкольного
отделения.

Рецензент:

*Иванова М.К. , к. пед. наук., доцент кафедры дошкольного отделения ФГАОУ
«Северо-Восточный федеральный университет им. М.К. Аммосова»*

Давыдова А.П.

«Организация образовательной деятельности на основе мультимедийной
системы EduPlay». Методическое пособие для педагогов, студентов и
родителей –Якутск, 2018.

В данном пособии, мы предлагаем технологические карты и перспективный
план образовательной деятельности обучения количеству и счету детей
старшего дошкольного возраста с использованием мультимедийной системы
EDUPIAY. Представленные примерные технологические карты и образцы
работ могут быть использованы студентами, обучающимся по специальности
44.02.01 «Дошкольное образование», а также воспитателями ДОУ в
совместной деятельности с детьми.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка.....	3
2. Методические рекомендации для педагогов по использованию мультимедийной системы Eduplay в обучении количеству и счету детей старшего дошкольного возраста.....	6
3. Перспективный план обучение количеству и счету детей старшего дошкольного возраста с использованием мультимедийной системы EduPlay.....	10
4. Технологические карты.....	16
5. Картотека электронных дидактических игр для детей старшего дошкольного возраста.....	39
6. Список использованной литературы.....	42

Пояснительная записка

Актуальность проблемы. В Федеральном законе от 29 декабря 2012 года №273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» в главе 1, статье 2, говорится о средствах обучения и воспитания детей, включая компьютерные, информационно-коммуникационные сети, аппаратно – программные и аудиовизуальные средства, печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы необходимо для организации образовательной деятельности.

В современном мире умение пользоваться компьютером играет важную роль. Система EduPlay – это комплексное образовательное решения для детей дошкольного возраста (от 2 до 5 лет), а также для детей с особыми образовательными потребностями при применении в коррекционной и инклюзивной среде.

Уникальная интеграция программного обеспечения EduPlay и дидактических материалов обеспечивает детям положительную среду наилучшего целого спектра умений. Одним из аспектов системы EduPlay является сбалансированность между направляемыми видами деятельности, при которых дети следуют четким инструкциям и вместе с тем имеют возможность получения знаний в свободной форме. Система EduPlay позволяет детям исследовать различные виды заданий самостоятельно перед тем как перейти к выполнению заданий с инструкциями. В комплект системы входят разнообразные дидактические материалы, позволяющие детям глубже осваивать различные предметы посредством манипуляции, исследования и игры с ними.

Цель: раскрыть возможности использования мультимедийной системы EDUPLAY в обучении количеству и счету детей старшего дошкольного возраста.

С помощью системы EduPlay педагог может не только настроить и выбрать задания, удовлетворяющие запросы различных детей или группы

детей, в зависимости от и потребностей, но также установить уровень сложности, скорость и режим выполнения заданий. Таким образом, педагог создает среду обучения, которая не просто поддерживает, но и способствует развитию каждого отдельного ребенка и приобретению важных для раннего детского возраста умений и знаний.

Формирование основ математических представлений у детей дошкольного возраста является одной из задач познавательного развития в дошкольном образовательном учреждении.

Количество и счет – одно из ведущих понятий в математике. Люди научились считать в глубокой древности. Начало развития счета ученые находят уже у первобытных народов. С возникновением цивилизации потребность в счете и в умении производить арифметические действия резко увеличилась. Дошкольная педагогика тоже не обошла своим вниманием обучение счету. Долгое время концепции первоначального обучения маленьких детей числу и счету строились либо на основе умозрительных теоретических построениях, либо путем эмпирического опыта.

В данной разработке мы предлагаем технологические карты и картотеки образовательной деятельности в обучении количеству и счету детей старшего дошкольного возраста с использованием мультимедийной системы EDUPIAY, а также перспективный план и методические рекомендации для педагогов по использованию мультимедийной системы Eduplay в обучении количеству и счету детей старшего дошкольного возраста

Методические рекомендации для педагогов по использованию мультимедийной системы Eduplay в обучении количеству и счету детей старшего дошкольного возраста

Подготовленность педагогов к осуществлению процесса использования мультимедийной системы EduPlay в обучении количеству и счету детей старшего дошкольного возраста предполагает наличие у них соответствующего уровня профессиональной компетентности, профессионального мастерства, а также способности к само регуляции, само настраю на решения поставленных задач.

В методических рекомендациях отражаются советы для педагогов ДОО, которые могут или пожелают работать по разработанному нами плану работы с детьми по данной теме

EduPlay – это комплексное решение для образования детей дошкольного возраста, которую пользуются огромным успехом как у самих детей, так и у преподавателей со всего мира.

Одним из уникальных аспектов системы EduPlay является сбалансированность между направляемыми видами деятельности, при которых дети следуют четким инструкциям и вместе с тем имеют возможность свободно действовать, т.е. детям дается возможность получения знаний в свободной форме. Научно доказано, что дети обучаются в процессе игровой деятельности. Учитывая этот факт, система EduPlay позволяет детям исследовать различные виды заданий самостоятельно перед тем, как перейти к выполнению заданий с инструкциями.

Система EduPlay содержит в своем составе как уникальное программное решение, так и учебный материал (пазлы, карточки с заданием, таблицы). Все это создает полноценные условия работы для развития у детей разносторонних навыков и социальных компетенций. Дети работают в группах по 3 - 4 человека, что позволяет воспитывать в них командный дух и самостоятельность.

Главная концепция системы Eduplay-перед тем, как перейти к работе на компьютере, педагог объясняет устно-учебный материал, то есть дети сначала занимаются с дидактическим материалом и различными учебными аксессуарами, только после этого переходят к работе на компьютере, чтобы закрепить полученные знания.

Модульность системы Eduplay предоставляет большую гибкость обучения. Темы и виды деятельности полностью адаптированы к существующей учебной программе, систему можно легко настроить для определенного возраста, уровня обучения и умственного развития отдельного ребенка или группы детей.

С самого начала работа производится с помощью 6 – кнопочной клавиатуры, которая называется «Подсвечиваемой клавиатурой». Хотя дети в раннем возрасте уже умеют пользоваться обычной компьютерной клавиатурой, занятия мультимедийного комплекса направлены таким образом, чтобы с самого начала дошкольники уделяли повышенное внимание самой программе обучения, а не поиску нужных клавиш. Позднее дети будут работать с программным обеспечением, предназначенным для работы с обычной компьютерной клавиатурой.

При организации работы ребенка на компьютере необходимо учитывать многие факторы. Компьютер развивает множество интеллектуальных навыков, но нельзя забывать о норме.

Мы рекомендуем каждому педагогу использовать это руководство в дополнение к тому опыту, креативности и возможностям, которыми они обладают, чтобы максимально раскрыть потенциал своих дошкольников. Дети – подрастающее поколение нашей страны, наше будущее, поэтому мы, со своей стороны, должны приложить все усилия для наиболее гармоничного их развития.

Игровые компьютерные задания должны быть незначительными по времени. Следовательно, предпочтение стоит отдавать небольшим по объему

играм, либо играм, предполагающим выполнение задания по определенным этапам с последующим сохранением полученных результатов.

Нельзя использовать мультимедийные технологии на каждом занятии, т. к. при подготовке и организации таких занятий от педагога, а также от детей, требуется больше интеллектуальных и эмоциональных усилий, чем при обычной подготовке. И, кроме того, при частом использовании ИКТ у детей теряется особый интерес к таким занятиям.

Какими бы положительным, огромным потенциалом не обладали информационно-коммуникационные технологии, но заменить живого общения педагога с ребенком они не могут и не должны.

Важно соблюдать условия для сбережения здоровья ребенка:

- Детям до 5 лет не рекомендуется пользоваться компьютером. Детям пяти - семилетнего возраста можно "общаться" с компьютером не более 10-15 минут в день 3-4 раза в неделю.
- Желательно, чтобы монитор был жидкокристаллическим или плазменным.
- Нужно включать в занятия игры, направленных на профилактику нарушений зрения и отработку зрительно-пространственных отношений.
- Регулярно проводить гимнастику для глаз: во время работы необходимо периодически переводить взгляд ребенка с монитора каждые 1, 5-2 мин. на несколько секунд, так же важна и смена деятельности во время занятия.
- Компьютерные игровые занятия в дошкольных учреждениях следует проводить не чаще двух раз в неделю;
- Для проведения таких занятий необходим специальный кабинет, площадь которого определяется из расчета 6 м² на одно рабочее место (стул и стол), оборудованное с учетом роста детей. Стул должен обязательно иметь спинку. Ребенок должен сидеть за компьютером так, чтобы линия взора (от глаза до экрана) была перпендикулярна экрану и приходилось на его центральную часть. Оптимальное расстояние глаз до экрана составляет 55 – 65 см.
- После занятий следует проводить гимнастику для глаз;

- Для поддержания оптимального микроклимата, предупреждения накопления статического электричества и ухудшения химического и ионного состава воздуха необходимо: проветривание кабинета до и после занятий и влажная уборка – протирка столов и экранов дисплеев до и после занятий, протирка полов после занятий.

Использование компьютерных игр, имеющих гарантию качества, полное техническое и методическое обеспечение в рациональном сочетании с традиционными видами игр, будет способствовать формированию самобытной творческой личности дошкольника.

Таким образом, компьютерные игры могут влиять на различные сферы развития ребенка: интеллектуальную, социальную, эмоциональную. Они способствуют усвоению новых и закреплению уже имеющихся знаний, умений и навыков.

Перспективный план обучение количеству и счету детей старшего дошкольного возраста с использованием мультимедийной системы EduPlay

В целях повышения уровня обучение количеству и счету мы составили план мультимедийной системы EduPlay в старшей группе, в которой предполагается участие детей.

С этой целью нами был разработан обучение количеству и счету детей старшего дошкольного возраста с использованием мультимедийной системы EduPlay.

В ходе педагогической практики нами была апробирована часть плана, участниками которой были дети старшей группы.

Программы	Задачи	Программное содержание
Тематический модуль клавиатура EduPlay		
1. «Знакомство с клавиатурой EduPlay»	-знакомство с клавиатурой Eduplay -развивать концентрация и внимание -развивать слуховую и зрительную память	Выберите первую программу. На экране появится изображения клавиатуры с подсветкой. При нажатии любой кнопки клавиатуры Eduplay, она подсвечивается, а на экранной клавиатуре выбранная кнопка загорается.
2. «Создаем клавиатуру EduPlay»	-развивать концентрация и внимание - развивать слуховую и зрительную память	На экране появляется изображение клавиатуры без кнопок. После нажатия любой кнопки на клавиатуре Eduplay, на экранной клавиатуре появляется такая же кнопка.
3. «Раскрась Памуди»	-продолжать знакомить детей с клавиатурой EduPlay.	На экране изображен Памуди. Часть его портрета раскрасится, если вы нажмете на любую кнопку на клавиатуре Eduplay.

4. «Стрелки и движения»	-закрепить все выученные направления	На экране изображена клавиатура Eduplay. Если вы нажмете на любую кнопку на экране Eduplay, на кнопке экранной клавиатуры, выбранной вами, появится красная стрелка, движущаяся в названном направлении.
5. «Знакомство с направлениями»	-познакомить с понятием «вверх», «вниз», «вправо», «влево»	<p><i>1. Закрепление одного направления</i></p> <p>Выбранная одно из заданий с помощью кнопок со стрелками на клавиатуре (три задания в верхнем ряду и первое задание в нижнем ряду). Для этого переместите курсор с изображением Памуди на соответствующую стрелку и нажмите кнопку «Памуди».</p> <p>На экране появляется клавиатура, на которой изображена кнопка с направлением, выбранным преподавателем. Компьютер озвучивает название направления, и кнопка на экране подсвечивается, после чего ребенку необходимо нажать соответствующую кнопку на Eduplay. Если ребенок нажал кнопку правильно, стрелка, изображенная на кнопке экранной клавиатуры, начнет двигаться в указанном направлении. В случае ошибки, ребенок услышит звук неправильного выбора, а стрелка двигаться не будет.</p> <p><i>2. Закрепление двух направлений</i></p> <p>С помощью кнопок со стрелками переместится курсор на выбранное задание (второе или третье в нижней строке) и нажмите кнопку «Памуди».</p> <p>На экране появляется клавиатура с выделенными двумя противоположными кнопками. Ребенку необходимо нажать кнопку на клавиатуре Eduplay в соответствии со звуковой и зрительной инструкцией компьютера. Если ребенок нажал кнопку правильно, стрелка, изображенная на кнопке экранной клавиатуры, начнет двигаться в указанном направлении. В случае ошибки, ребенок услышит звук неправильного выбора, а стрелка двигаться не будет.</p>

6. «Направления»	-закрепить понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево»	Порядок работы с этой программой такой же, как и с Программой 5. При правильном выполнении задания ребенок получает обратную связь в виде летящей бабочки.
7. «Услышь и найди»	-закрепить выученные направления	На экране изображена клавиатуры Eduplay. Компьютер называет одно из направлений («вверх», «вниз», «вправо», «влево») и соответствующая кнопка подсвечивается на экране красным цветом. Ребенку необходимо нажать соответствующую кнопку на клавиатуре Eduplay. Ребенок получит соответствующую обратную связь и/или подсказки
8. «Путешествие на воздушном шаре»	-формирование пространственных представлений	С помощью кнопок со стрелками на клавиатуре Eduplay необходимо переместить воздушный шар к острову и приземлить его в нужном месте. Чтобы посадить воздушный шар, надо расположить его на свободном от деревьев и скал месте и нажать кнопку «Памуди».
Тематический модуль «Математические понятия- часть 1»		
1. «Заполни сосуд»	-научить оценивать приблизительное количество	После выбора этой программы на экране появляется яблоня с яблоками, а также пустой сосуд, стоящий под яблоней. Размер и форма сосуда будут меняться от задания к заданию. Ребенку необходимо наполнить сосуд яблоками путем нажатия красной кнопки. При каждом нажатии красной кнопки одно яблоко будет падать в сосуд, а компьютер будет озвучивать количество яблок, упавших в него. На каждом этапе выполнения задания ребёнок может проверить, заполнил ли он сосуд полностью. Для этого следует нажать кнопку «Памуди» на клавиатуре EduPlay.
2. «Сколько поместится квадратов?»	- закрепить счет от 1 до 10 (прямой и обратный счет)	На экране появляется геометрическая фигура, над которой расположены маленькие квадратики. Ребёнку необх

		определить, сколько квадратиков необходимо, чтобы заполнить ту или иную геометрическую фигуру. Размер и форма геометрической фигуры, а соответственно, и необходимое количество квадратиков изменяется в каждом задании.
3. «Больше, меньше и равно»	-совершенствовать умения пользоваться математическими терминами «больше», «меньше», «равно»	<p>Рабочий экран разделен на колонки с разным количеством предметов, в зависимости от выбранного количества колонок. В нижней части экрана находится курсор в виде указательного пальца. Детям необходимо определить правильную группу (или группы) предметов в зависимости от инструкции к заданию: больше, меньше или равно.</p> <p>1. Если на экране вращается группа с большим количеством кубиков- задания на работу с понятием «больше чем».</p> <p>2. Если на экране вращается группа с меньшим количеством кубиков- задания на работу с понятием «меньше чем».</p> <p>3. Если на экране вращается группа с равным количеством кубиков- задания на работу с понятием «равно».</p>
4. «Сколько шариков у клоуна?»	-учить оценивать приближительное количество	На экране изображены клеточки с точками внутри, обозначающими определенное количество. В нижнем правом углу изображен клоун, держащий ниточки от шариков. Один из квадратов с точками, обозначающими определенное количество, мигает. Ребенку необходимо определить количество точек в мигающей клеточке и дать клоуну нужное количество шариков, соответствующее количеству точек в мигающей клеточке.
5. «Сколько предметов в домике?»	-заполнить кубиками пустую матрицу	Рабочий экран разделен на три части. В правой части экрана расположена колонка с точками, количество которых указывает на количество предметов, которые ребенок должен будет добавить пустой колонке. В левой части расположена широкая пустая колонка, в которой ребенку необходимо добавить количество

		предметов соответствующих количеству точек в колонке первой. В нижней части экрана находятся различные предметы.
6. «Чудо цифры»	- закрепить сравнения предметов	<p>Поместите рабочий коврик с цифрами на рабочий стол. Когда на экране начнёт мигать какое-нибудь число, попросите ребёнка назвать его. Перед началом выполнения задания с программным обеспечением, предложите ребёнку поместить соответствующее количество предметов в нужный домик (пуговицы, камушки). После этого ребенок может приступить к выполнению задания на экране.</p> <p>В нижней части экрана изображен клоун с ниточками в руках. В верхней части экрана расположены цифры. Одна из этих цифр начинает мигать. Ребёнку необходимо прикрепить к ниточкам клоуна такое количество шариков, которое соответствует мигающей цифре.</p>
7. «Цифры и количество»	- найти соответствующий домик в левой части экрана	<p>Рабочий экран разделен на три части. В правой части экрана расположена колонка с цифрой, указывающей на количество предметов, которые ребенок должен будет добавить. В левой части расположена широкая пустая колонка ребёнку необходимо будет добавить количество предметов, которое соответствует количеству цифре в колонке справа. В нижней части экрана находятся всевозможные предметы для выбора.</p>
8. «Найди части»	- закрепить распознавать части целого	<p>Чтобы просмотреть возможные варианты, нажимайте красную кнопку на клавиатуре EduPlay до тех пор, пока на экране не появится квадрат, соответствующей мигающей инструкции. После этого нажмите кнопку «Памуди» на клавиатуре, чтобы закрепить свой выбор. При правильном выборе набор блоков переместится на черно-белый мигающий квадрат.</p>

9. «Найди домик для блоков»	-развивать познавательные процессы, мыслительные операции.	Перемещение набора в нужный домик осуществляется с помощью кнопок со стрелками на клавиатуре EduPlay. Чтобы закрепить свой выбор, нажмите кнопку «Памуди». При правильном ответе, черно-белый набор блоков станет цветным, а на экране появится новый вариант для набора.
Тематический модуль «Математические понятия- часть 2»		
1. «Строим башню»	-определить, сколько блоков необходимо добавить к прозрачному блоку, чтобы он стал такой же высоты, как и цветной блок	В верхней части экрана изображены блоки от 1 до 10. На столе перед ними расположены два блока: один блок цветной, а другой блок прозрачный. Расположите блоки на рабочем коврик в последовательности от 1 до 10 так, как это показано на экране (если вы расположите их в произвольной последовательности, задание будет усложнено). Найти блок, соответствующий по цвету и размеру, изображенному в задании на экране. Затем найти блок, размер которого соответствует прозрачной башне, и поставить её рядом с ней. Теперь ребёнок может экспериментировать с оставшимися блоками до тех пор, пока не подберет соответствующий блок или несколько блоков, чтобы равнять два блока по высоте.
2. «Сложение и вычитание»	-закрепить последовательность счета от 1 до 10	На экране изображены вертикальные блоки в последовательности от 1 до 10. Перед ними изображены два цветных блока со знаком математического действия между ними. Детям необходимо решить примеры выбрать соответствующий блок, который является правильным ответом к примеру.
Тематический модуль «Бумага»		
1. «Карточки для игры в домино: точки»	-развивать память, внимательность, быстроту реакции	Перед вами на игровом поле расположены карточки домино, на одних половинках которых написаны различные числа, а на других - точки. Расставить карточки нужно так, чтобы с каждым точкой оказалось подходящее по смыслу число. Для этого, конечно ну.

		правильно решить все примеры, найти половинку с ответом и подставить ее рядом.
2. «Написать цифры»	-продолжать учить обвести цифры по пунктирным линиям	На столе лежит рабочий тетрадь. В нем изображены разные цифры от 1 до 10. Детям необходимо обвести цифры точно по пунктирным линиям.
3. «Математические понятия – часть 2» рабочие листы	-учить детей ориентироваться в пространстве	Перед вами рабочие листы дополнительных развивающих упражнений по математике. Детям нужно расположить квадраты от 1 до 10.
Клавиатура с линейкой-накладкой		
1. «Линейка-накладка №1»	-закрепление выученных цветов и знакомство с понятием количества	На экране появляется и исчезает модель из двух цветных. После этого на экране появляются три различных модели, из которых ребенку необходимо выбрать модель, указанную в инструкции, в соответствии с цветом, размером и расположением кубиков.
2. «Линейка-накладка №3»	-активизировать зрительные функции	На экране изображено поле с девятью одинаковыми клеточками. Каждая из клеточек мигает в произвольном порядке определенное количество времени. Ребенку необходимо выбрать правильную мигающую клеточку с помощью кнопок со стрелками или мышки и нажать ENTER кнопку, а также посчитать какая клетка мигает. При правильном ответе, клеточка поменяет цвет. В случае ошибки на экране появится снова мигающая клеточка и Вы услышите обратную связь от компьютера.

Технологическая карта

«Знакомство с мультимедийной системой EduPlay»

Цель: познакомить детей с мультимедийной системой EduPlay.

Задачи:

Воспитательная задача: Воспитывать любознательность

Развивающая задача: Развивать смекалку, зрительную память, воображение, внимание.

Развивать моторику рук.

Образовательная задача: Учить правила использования мультимедийной системы EduPlay.

Оборудования: «Eduplay» (Эдуплей)

Структура деятельности	Материалы	Методы и приемы	Методические указания
1) Мотивация	Кукла Памуди, мультимедийная система EduPlay, колонка	Вопросы к детям, наглядный, сюрпризный момент, вопросы	Ребята, слышите? Что за звук? Кто же это может быть? Памуди: Здравствуйте ребята! Меня зовут Памуди. Давайте поздороваемся с мальчиком Памуди. Что же это? Давайте спросим у Памуди?
2) Совместная постановка цели	Кукла Памуди, мультимедийная система EduPlay, колонка	Объяснения, вопросы	Памуди: Ребята, сегодня к вам принес мультимедийную систему «Eduplay». EduPlay- это компьютер, который нам помогает с вами узнавать что-то новое. А как вы думаете можно на ней работать или заниматься? Правильно нужно заниматься. Хотите узнать что же это?
3) Действия (управление деятельностью детей)	Кукла Памуди, мультимедийная система EduPlay, колонка	Объяснения, вопросы	Дети слушайте внимательно. Что это ребята? Правильно монитор. Это клавиатура. А это что? Да, мышь. А что делают с мышкой? А как вы думаете это что? Да, это тоже клавиатура. В ней есть кнопка «вверх», «вниз», «вправо», «влево». Если выбираешь правильный ответ, нажимаешь на Памуди, а если неправильный ответ то нажимаешь на красный круг.

			<p>Как вы думаете какие правила необходимо знать при использовании EduPlay?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Не трогать систему самим, обязательно сесть только по приглашению воспитателя. 2. Мокрыми руками не должны трогать мультимедийную систему. 3. Не должны дергать провода 4. Не кушать за компьютером <p>Ребята, а вы знаете, что за компьютером нельзя сидеть долгое время? (<i>Ответы</i>). А почему? (<i>Ответы детей</i>). Если долго сидеть за компьютером, может испортиться зрение. Поэтому для работы за компьютером отводится определённое время и обязательно нужно делать гимнастику для глаз (<i>зрительную гимнастику</i>) чтобы глазки отдохнули.</p>
4) Результат (итог, рефлексия)	Кукла Памуди, мультимедийная система EduPlay, колонка	Вопросы	<p>С каким оборудованием мы с вами познакомились? Какие правила необходимы знать для использования мультимедийной системы?</p> <p>А почему нельзя сидеть за компьютером долго?</p>

Технологическая карта

«Цифры и количество»

Цель: Формировать умения у детей на занятиях по ФЭМП работать с системой EduPlay.

Задачи:

Воспитательные:

- Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, оказывать посильную помощь друг другу.
- Воспитывать устойчивый интерес к математике.
- Воспитывать самостоятельность в работе.

Развивающие:

- Развивать смекалку, зрительную память, воображение, внимание.
- Развивать моторику рук.
- Развивать навыки контроля, учить правильно оценивать свою и другую работу.

Образовательные задачи:

- Закрепить навыки счета до 10.
- Совершенствовать навыки работы на мультимедийном оборудовании «Эдуплей»

Оборудования: «Eduplay» (Эдуплей)

Предварительная работа: подготовить презентацию, упражнение в счете до 10 и двойками до 1, беседа о Эдуплей, дидактическая игра «Сколько шариков у Клоуна?».

Этапы	Материалы и оборудования	Методы и приемы	Методические указания
I. Мотивация		Вопросы к детям	<p>- Ребята, сегодня у нас необычно занятие, мы с вами отправимся в волшебный мир математики. Но сначала давайте настроимся и выберем то настроение, с которым мы отправимся в путь. Дети выбирают смайлики настроения.</p> <p>- Ну как настроение хорошее?</p>
II. Совместная постановка цели (План действий)	Компьютер	Вопросы к детям, наглядный, словесный: напоминания, индивидуальные ответы детей	<p>Тогда отправляемся в путешествие по страницам волшебной книги, где на каждой странице есть задание для вас.</p> <p>-Но книга закрыта на замок и ее нужно открыть, правильно подобрав ключ.</p> <p>Задание1 «Подбери ключик к замку» дети среди предложенных ключей выбирают тот, который подходит к замочной скважине по форме.</p> <p>-Молодцы ребята открыли книгу и с первой странице мы попадаем в магазин игрушек</p> <p>Хороши у нас игрушки:</p> <p>Куклы, кубики, хлопушки,</p> <p>С ними весело играть,</p> <p>Но их надо сосчитать[/i]</p>
III. Действия	«Eduplay» (Эдуплей), компьютер	Вопросы, указания, индивидуальные ответы детей.	<p>-ребята следующее задание мы будем выполнять на компьютере, поэтому давайте разомнем пальчики, чтобы они были послушными.</p> <p><i>Пальчиковая гимнастика «Мячик»</i></p> <p>Мячик ежик мы возьмем,</p> <p><i>Покатаем и потрем.</i></p> <p><i>Вверх подбросим и поймем, и иголки посчитаем.</i></p>

*Пустим ежика на стол, ручкой ежика прижмем
И немножко покатаем
Потом ручку поменяем.*

Давайте поздороваемся с мальчиком Памуди.

Задание 3 «На компьютере выложить заданное количество игрушек и обозначить цифрой»

дети выбирают на мониторе игрушку и выкладывают ее с помощью компьютерной мыши такое количество, какое задано цифрой.

-Молодцы ребята переворачиваем страницу книги и узнаем следующее задание.

Физминутка

1.2.3.4.5

Все умеем мы считать,

Отдыхать умеем тоже.

Руки за спину положим.

Голову подыдем выше

И легко, легко подышим...

Раз, два- выше голова,

Три, четыре – руки шире.

Пять, шесть- тихо сесть

Переворачиваем страницу волшебной книги и следующее задание

Задание 5 «Собери бабочку»

Бабочка проснулась

Солнцу улыбнулась

Села на цветок

Выпить сладкий сок.

Дети из геометрических фигур разных по цвету и размеру

			<p>схематическое изображение бабочек</p> <p>Задание 6 «Посади бабочку на цветок» (компьютер)</p> <p>Управляя бабочками с помощью клавиатуры, дети соотносят цвет бабочки с цветом цветка</p> <p>-Следующая страница и задание:</p> <p><i>Ежик по лесу бежал</i></p> <p><i>В лапках яблоко держал.</i></p> <p><i>Любят яблоки ежата-</i></p> <p><i>Ох, колючие ребята!</i></p>
IV. Рефлексия		Вопросы к детям	<p>-Ну вот ребята мы с вами выполнили все задания, и наше путешествие по страницам волшебной книги закончилось. Все молодцы, умницы мои!</p> <p>-Что вам понравилось на занятии? -Что нового узнали?</p>

Технологическая карта Нод по Блокам мультимедийной системы EduPlay

Цель: учить работать по блокам мультимедийной системы EduPlay.

Задачи:

Воспитательные:

- Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, оказывать посильную помощь друг другу.
- Воспитывать интерес к математике.
- Воспитывать самостоятельность в работе.

Развивающие:

- Развивать смекалку, зрительную память, воображение, внимание.
- Развивать моторику рук.
- Развивать навыки контроля, учить правильно оценивать свою и другую работу.

Образовательные задачи:

- Закрепить навыки счета до 12.
- Совершенствовать навыки работы на мультимедийном оборудовании «Эдуплей»

Оборудования: «Eduplay» (Эдуплей)

Предварительная работа: упражнение в счете до 10 и двойками до 1, беседа о Эдуплей.

Этапы	Материалы и оборудования	Методы и приемы	Методические указания
I. Мотивация		Вопросы к детям	Аман, мы сегодня опять отправляемся в необычное путешествие. Но перед тем как пойти давай вспомним правила пользования мультимедийной системой EduPlay.
II. Совместная постановка цели (План действий)	Компьютер	Вопросы к детям, наглядный, словесный: напоминания, индивидуальные ответы детей	Какие правила ты помнишь? Правильно еще что нужно сделать перед тем как сесть на компьютер? Но сначала нам нужно выполнить задания Памуди. Ты готов выполнить задания Памуди.

III. Действия	«Eduplay» (Эдуплей), компьютер	Вопросы, указания, индивидуальные ответы детей.	<p>Задание: разложи на стол 5 квадратов и 5 оранжевых блоков от 1 до 10. Теперь разложи на две равных ряда. Поровну ли предметов? Как проверить? Добавляю еще один квадрат. Сколько стало предметов? Как получилось? Сколько было? Сколько добавили? Каких предметов получилось больше? Сколько их? Каких меньше? Сколько их? Какое число больше 6 или 5? Какое меньше? Как сделать чтобы предметов стало поровну. Убираю 1 предмет и спрашивает: сколько их стало? Как получилось число 10. Снова добавляю по 1 предмету в каждом ряду. Сосчитай Аман сколько всего предметов лежит на столе? Поровну ли предметов? Садись за компьютер.</p> <p>«Собери яблоки для ежика» (компьютер)</p> <p>На экране предлагается емкость различных размеров, дети должны определить, какое количество яблок поместится в данный сосуд и наполнить его.</p>
IV. Рефлексия		Вопросы к детям	-Какие задания мы с тобой выполнили? Как ты думаешь справился ли ты заданиями? Как называлась игра, которую ты играл на компьютере?

Технологическая карта дидактической игры с блоками

Цель: Закрепить умения считать числа в прямом и обратном порядке.

Задачи:

Воспитательные:

- Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, оказывать посильную помощь друг другу.
- Воспитывать интерес к математике.
- Воспитывать самостоятельность в работе.

Развивающие:

- Развивать смекалку, зрительную память, воображение, внимание.
- Развивать моторику рук.
- Развивать навыки контроля, учить правильно оценивать свою и другую работу.

Образовательные задачи:

- Закрепить умение решать задачи.
- Совершенствовать навыки работы на мультимедийном оборудовании «Эдуплей»

Оборудования: рабочий коврик, вертикальные блоки

Предварительная работа: упражнение в счете до 10 и двойками до 1, беседа о Эдуплей.

Этапы	Материалы и оборудования	Методы и приемы	Методические указания
I. Мотивация		Вопросы к детям	Соня сегодня нам Памуди отправил письмо. Давай я тебе прочту письмо. Письмо от Памуди: Здравствуй дорогой друг! Я давно не писал тебе, и вот пишу письмо «У меня случилась беда оказывается я забыл числа?» Я для тебя отправил рабочий коврик и блоки ты должны мне помочь пожалуйста. Соня ты поможешь мне? Соня и

			обязательно напиши мне, какие числа есть от 1 до 12. Заранее спасибо Соня!»
II. Совместная постановка цели (План действий)		Вопросы к детям, наглядный, словесный: напоминания, индивидуальные ответы детей	Чем мы сможем помочь? Поможем? Да, правильно, молодец! Эту коробку нам отправил Памуди. В коробочке что-то есть? Соня, да этой коробочке отправили нам блоки. Сейчас эти блоки разложу на стол.
III. Действия	Блоки EduPlay, рабочий коврик	Вопросы, указания, индивидуальные ответы детей.	Математические понятия – часть 2. Вертикальные блоки Соня посмотри на рабочий коврик. Теперь посмотри на блок, сколько всего отдельных квадратов? Посчитай, пожалуйста и скажи. (нужно накрыть своей рукой два квадрата) А теперь сколько осталось квадратов? Блок с 8 квадратами знак минус 5 запиши пожалуйста ответ запиши блоками? Блок с 5 квадратами знак плюс 2 запиши пожалуйста ответ запиши блоками? Блок с 6 знак минус 4 пожалуйста ответ запиши блоками?
IV. Рефлексия		Вопросы к детям	-В какой помощи нуждался Памуди? Помогли ли мы ему или нет? Какие задания мы с тобой выполнили? Как ты думаешь справилась ли ты с заданиями?

Технологическая карта дидактической игры

Математические понятия - часть 1

«Сколько шариков у Клоуна?»

Цель: Продолжать учить детей **счету в пределах 10**

Задачи:

Воспитательные:

Воспитывать интерес к занятиям математикой.

Воспитывать усидчивость, умение слушать.

Воспитывать чувство товарищества, желание прийти на помощь

Развивающие:

Создать условия для развития логического мышления.

Развивать смекалку, зрительную память, воображение.

Образовательные:

Совершенствовать навыки работы на мультимедийном оборудовании «Эдуплей»

Оборудования: мультимедийная система

Предварительная работа: упражнение в счете до 10 и двойками до 1, беседа о Эдуплей,

Этапы	Материалы и оборудования	Методы и приемы	Методические указания
I. Мотивация	Письмо	Сюрпризный момент	- Катя, сегодня, когда я пришла в детский сад, то увидела, что под дверью лежит письмо. Я его подняла и прочитала. Его написал нам Незнайка. Вот оно. Хотите узнать, что в нём? Чтение письма «Дорогие ребята! Пожалуйста, помогите мне! Жители цветочного города собираются в путешествие, а меня не берут, говорят, что я ничего не знаю и не умею.

			А я очень хочу отправиться с ними в путешествие. Памуди дал мне задание в конверте и сказал, что если я его выполню, то они возьмут меня с собой. Катя, помоги мне выполнить заданию.
II. Совместная постановка цели (План действий)	EduPlay	Вопросы к детям, наглядный, словесный: напоминания	Ну, что, Катя поможем? А чем мы сможем помочь? Задание в мультимедийной системе EduPlay. На тематическом модуле «Математические понятия – часть 1. Программа «Сколько шариков у клоуна?». Давай в начале вспомним с тобой правила пользования мультимедийной системой EduPlay.
III. Действия	EduPlay, рабочий коврик	Вопросы, указания, индивидуальные ответы детей.	Дидактическая игра «Сколько шариков у клоуна?» На экране изображены клеточки с точечками внутри, обозначающими определенное количество. В нижнем правом углу изображен клоун, держащий ниточки от шариков. Один из квадратов с точками, обозначающими определенное количество, мигает. Кате тебе необходимо определить количество точек в мигающей клеточке и дать клоуну нужное количество шариков, соответствующее количеству точек в мигающей клеточке.
IV. Рефлексия		Вопросы к детям	В какой помощи нуждался Незнайка? Помогли ли мы ему или нет? Как ты думаешь справилась ли ты с заданиями?

Технологическая карта дидактической игры

Математические понятия - часть 1

«Сколько предметов в домике?»

Цель: Закрепить порядковый счет в пределах 10.

Задачи:

Воспитательные:

Воспитывать интерес к занятиям математикой.

Воспитывать усидчивость, умение слушать.

Воспитывать чувство товарищества, желание прийти на помощь

Развивающие:

Создать условия для развития логического мышления.

Развивать смекалку, зрительную память, воображение.

Образовательные:

Совершенствовать навыки работы на мультимедийном оборудовании «Эдуплей»

Оборудования: мультимедийная система EduPlay

Предварительная работа: упражнение в счете до 10 и двойками до 1, беседа о Эдуплей,

Этапы	Материалы и оборудования	Методы и приемы	Методические указания
I. Мотивация	Письмо	Сюрпризный момент	Жили – были два друга – Ник и Джуди. Джуди очень любила задавать вопросы, но никогда не получала на них ответы, потому что Ник ничего не знал. Однажды Ник подумал: «Почему Джуди спрашивает «что» да «почему». А ничего не знаю и поэтому не могу ответить на вопросы. Вдруг он не захочет со мной дружить?» А

			Джуди подумал так: «Я все спрашиваю «что» да «почему», а Ник не может ответить на мои вопросы. И не будет со мной»
II. Совместная постановка цели (План действий)	EduPlay	Вопросы к детям, наглядный, словесный: напоминания	<p>- И решили они прийти к нам, чтобы свою дружбу сохранить и на вопросы ответы найти.</p> <p>-Вы хотите им помочь?</p> <p>-Молодцы мы сегодня поможем Нику и Джуди сохранить их дружбу</p>
III. Действия	EduPlay, рабочий коврик	Вопросы, указания, индивидуальные ответы детей.	<p>Задание «Найди соседей»</p> <p>- На одной улице с Ником и Джуди построили новый дом для чисел, чтобы они жили все вместе, и чтобы им не было скучно. Когда все числа перезнакомились, то стали жить дружно. (Вывешиваются числовой ряд). А вот Ник и Джуди не знают, какие соседи у каждого числа, и хотят просить об этом вас.</p> <p>- Назовите соседей числа 3? (2, 4) (вж)</p> <p>- Почему вы решили, что сосед числа 3 это 2? (4)</p> <p>- Какие числа живут рядом с 5? (4, 6) (вж)</p> <p>- Почему вы решили, что рядом с числом 5 живет число 4? (6)</p> <p>- Назовите числа соседа 6 справа? (7) (вж)</p> <p>- Почему вы решили, что сосед справа числа 6 это число 7?</p> <p>- Какие числа соседа 7 слева? (6) (вж)</p> <p>- Почему вы решили, что сосед слева числа 7 это 6?</p> <p>- Какое число живет слева от числа 8? (7) (вж)</p> <p>- Почему вы решили, что слева от числа 8 живет число</p>

			<p>7?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Назовите соседей числа 9? (8, 10) (вж) - Почему вы решили, что сосед числа 9 это 8? (10). <p>Следующую заданию отправил наш друг Памуди. Дидактическая игра Математические понятие-1 часть «Сколько предметов в домике?»</p> <p>Посмотри рабочий экран разделен на три части. Вот здесь расположена колонка с точками, количество которых указывает на количество предметов, которую ты должен добавить в пустой колонке. А здесь расположена широкая пустая колонка, в которой тебе необходимо будет добавить количество предметов, которое соответствует количеству точек в колонке первой. Здесь находятся различные предметы. Слушай внимательно Памуди. Перед тем как выполнить задание, послушай внимательно инструкцию</p>
IV. Рефлексия		Вопросы к детям	<ul style="list-style-type: none"> - Сколько заданий было у нас от Ника и Джуди? - Какая часть занятия вам больше понравилась? - А почему вы так решили? - Назовите соседей числа 3? (2, 4) (вж) - Какое число меньше, число 7 или число 8?- Молодцы, ребята!

Технологическая карта дидактической игры

«Строим башню»

Цель: Закрепить умения считать числа в прямом и обратном порядке.

Задачи:

Воспитательные:

- Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, оказывать посильную помощь друг другу.
- Воспитывать интерес к математике.
- Воспитывать самостоятельность в работе.

Развивающие:

- Развивать смекалку, зрительную память, воображение, внимание.
- Развивать моторику рук.
- Развивать навыки контроля, учить правильно оценивать свою и другую работу.

Образовательные задачи:

- Закрепить умение решать задачи.
- Совершенствовать навыки работы на мультимедийном оборудовании «Эдуплей»
- Способствовать воспитанию усидчивости, доведения начатого дела до конца.

Оборудование: индивидуальные карточки, цветные карандаши, кубики, мультимедийная система Эдуплей

Предварительная работа: упражнение в счете до 10 и двойками до 1, беседа о Эдуплей,

Этапы	Материалы и оборудования	Методы и приемы	Методические указания
I. Мотивация		Загадка	Сегодня Памуди для вас отправил что то, вы должны отгадать что же это? «Отгадайте загадку»: Кирпичи возьмем цветные, Сложим домики любые, Даже цирк для публики.

			Ведь у нас есть...(кубики)
II. Совместная постановка цели (План действий)	EduPlay, индивидуальные карточки, цветные карандаши, кубики,	Вопросы к детям, наглядный, словесный: напоминания	Давайте вспомним правила пользования мультимедийной системой EduPlay. Что необходимо сделать перед работой на компьютере? Правильно, молодец
III. Действия	EduPlay, индивидуальные карточки, цветные карандаши, кубики,	Вопросы, указания, индивидуальные ответы детей.	<p>Задание №2 «Действие по словестной инструкции»:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Возьмите в правую руку синий кубик - Возьмите в левую руку красный кубик - Возьмите в правую руку большой кубик - Возьмите в левую руку большой кубик - Возьмите в левую руку черный кубик. <p>Задание №3 «Группировка предметов по размеру»</p> <ul style="list-style-type: none"> - Разложи кубики на две кучки: большие и маленькие. <p>Задание №4 «Работа по блокнотику самостоятельно»:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Определить, где находится маленький кубик? (справа или слева) - - Расположить кубики на столе, как показано на рисунке. (проговаривая «маленький кубик находится....от большого кубика). <p>Физминутка:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Начинаем физминутку. Подбрасываем кубик вверх, какая картинка выпадет, то упражнение и выполняем. <p><u>Насос:</u> И. п: руки вытянутые в перед, ноги на ширине плеч делаем приседание, издаем звук "ш"</p>

			<p><u>медведь</u>: И. п: ходьба на мести вокруг себя переваливаясь с ноги на ногу.</p> <p><u>гусеница</u>: И. п за пояс друг друга, наклоняясь в перед идем друг за другом.</p> <p><u>ракета</u>: И. п: лежа на спине поднимаем ноги в верх вместе с руками, произносим звук "у"</p> <p><u>скакалка</u>: И. п: ноги вместе, прыжки на двух ногах с имитации скакалки.</p> <p><u>уточка</u>: И. п: руки на пояс. сидя на корточках передвигаемся в перед.</p> <p>Задание №4 «Работа за компьютером, программа «Создай модель». (Мультимедийная система EduPlay):</p> <p>1) - Создай большой желтый кубик, маленький слева от большого.</p> <p>2) - Создай большой красный кубик, а справа маленький синий кубик.</p> <p>3) – Создай большой зеленый кубик, а справа маленький белый кубик.</p>
IV. Рефлексия	индивидуальные карточки, цветные карандаши, кубики,	Вопросы к детям	<p>- Ребята кто научился различать правую и левую стороны?</p> <p>- А кто научился располагать предметы справа слева.</p> <p>- Сейчас мы проверим это:</p> <p>1. Раскрасить маленький кубик красным цветом, который лежит справа от большого.</p> <p>2. Раскрасить маленький кубик синий цветом, который лежит справа от большого.</p>

Итоговое занятия
Развлечение
«Математический КВН»

Возрастная группа: Подготовительная к школе группа

Цель: Формирование математических знаний у дошкольников

Задачи:

Воспитывающие: Воспитывать чувство коллективизма.

Развивающие: Развивать навыки обратного счёта (от 10). Развивать пространственную ориентацию, логическое и наглядно-образное мышление, память, воображение, речь.

Образовательные: Закреплять знание состава чисел 10 и 9. Упражнять в складывании квадратов из 8 частей.

Материал: Эмблемы команд. Два набора числовых карточек (5-9 и 4-8). Две картинки с изображением замков для работы над составом чисел 10 и 9. Два мольберта. Карточки со знаками $<$, $>$, $=$. Две картинки для составления задач. Карточки с изображением геометрических фигур. Кубики. Карта и две схемы к заданию «Помоги почтальону донести письмо». Картинка с головоломкой, счётные палочки. Призы.

Структура деятельности	Материалы, игровой центр	Методы и приемы	Методические указания
I. Мотивация	<p>Материал: Магнитофон</p> <p>Игровой центр: спортивный зал</p>	Приветствие	<p>Под аудиозапись гимна телевизионной игры КВН команды входят в зал и выстраиваются около своих рядов стульев и столов.</p> <p>Ведущий. Сегодня нашу сцену, Предоставляем Ка-Ве-Эну! Дорог у КВНов много... У нашего - одна дорога. У нас сегодня КВН для тех, Кто любознательный. У нас сегодня КВН Весёлый – развлекательный!</p>

П. Совместная постановка цели (План действий)	Игровой центр: спортивный зал		<p>- В нашем соревновании участвуют 2 команды «Умники» и «Знайки». Члены команд – настоящие математики. Они быстро считают, хорошо решают задачи, всё делают дружно и весело.</p> <p>- К сражению всё уже готово. Представим грозное жюри!</p> <p>- Жюри, как видите, у нас достойно уваженья!</p> <p>Им приходилось, и не раз, оценивать сраженья!</p> <p>Итак, разрешите представить членов жюри:</p> <p><i>(можно выбрать из гостей)</i></p>
III. Действия (управление деятельностью детей)	<p>Игровой центр: спортивный зал</p> <p>Материал: Эмблемы команд. Два набора числовых карточек (5-9 и 4-8). Две картинки с изображением замков для работы над составом чисел 10 и 9. Два мольберта. Карточки со знаками $<$, $>$, $=$. Две картинки для составления задач.</p>	Считалка	<p>- Вот, оказывается, как важно изучать математику, она нужна везде! Ну а сейчас давайте начнём игру! Команды, поприветствуйте друг друга!</p> <p>Команда «Умники».</p> <p>Раз, два, три, четыре, пять!</p> <p>Мы пришли сюда играть.</p> <p>Математику мы знаем,</p> <p>Быстро всё мы сосчитаем.</p> <p>Команда «Знайки».</p> <p>Мы задачи умеем решать,</p> <p>Складывать всё и всё измерять.</p> <p>Раз, два, три, четыре, пять!</p> <p>Будем дружно мы играть.</p> <p><i>Команды занимают свои места. Все задания дети начинают выполнять по сигналу.</i></p> <p>Первое задание «Числовой ряд».</p> <p><i>Ведущий раздаёт числовые карточки: команде «Умники» - от 5 до 9, команде «Знайки» - от 4 до 8.</i></p> <p>- Постройтесь в обратном порядке: команда «Умники» - от 9 до 5, Команда «Знайки» - от 8 до 4.</p>

	<p>Карточки с изображением геометрических фигур. Кубики. Карта и две схемы к заданию «Помоги почтальону донести письмо». Картинка с головоломкой, счётные палочки. Призы.</p>	<p>Вопросы</p> <p>Указание</p>	<p>Второе задание «Засели замки». Ведущий. (указывает на картинку с изображением замков). Команда «Умники» должна заселить замок числа 10, чтобы на каждом этаже жили по 10 рыцарей, команда «Знайки» - замок числа 9, чтобы на каждом этаже жили по 9 рыцарей.</p> <p>Третье задание «Задачи». (указывает на картинки) - Составьте задачу по картинке и решите её. При выполнении задания каждая команда должна сформулировать условие, вопрос и дать ответ.</p> <p>Четвёртое задание «Больше, меньше, равно». <i>На наборное полотно выставляют карточки с изображением геометрических фигур. Для сравнения их количества дети используют карточки со знаками <, >, =.</i> - Рассмотрите карточки и подумайте, каких фигур больше, каких – меньше, каких – равное количество. Расставьте соответствующие знаки.</p> <p>Пятое задание «Словесная разминка». - Команда, которая правильно ответит на все вопросы, получит два балла, а другая – один балл. Вопросы команде «Умники».</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Какой сегодня день недели? 2. Сколько дней в неделе? 3. Назови все дни недели. 4. Какой день недели шестой по счёту? 5. Какой день недели идёт после среды? 6. С какого дня начинается неделя? 7. Назови выходные дни.
--	---	--------------------------------	--

		Объяснение	8. Какой день недели третий по счёту? Вопросы команде «Знайки».
		Похвала	1. Какой сейчас месяц? 2. Сколько осенних месяцев? 3. Назови зимние месяцы. 4. Какой месяц год начинается? 5. Назови осенние месяцы. 6. Назови весенние месяцы. 7. Какой месяц год заканчивает? 8. Какой месяц идёт после декабря? - Команды справились блестяще. Слово жюри.
		Показ	Проводится разминка «Эстафета». Команды строят из кубиков башни, перенося по одному кубику с одного конца зала в другой. Жюри подводит итоги эстафеты, оценивая быстроту и слаженность действий членов команды, оригинальность постройки. - Молодцы! Сегодня вы демонстрируете не только знания, но и быстроту, ловкость, сноровку. Пожалуйста, займите свои места. Шестое задание «Помоги почтальону донести письмо». <i>На мольберт вывешивают карту с изображением домиков и дорожек. Команды получают схемы пути к определённым домам.</i> - Сверяясь со схемой, проведите почтальона к нужному дому. Седьмое задание «Сложи квадрат». - Перед каждым из вас лежит конверт, в котором находятся части квадрата. За определённое время вы должны сложить эту геометрическую фигуру. Команда, которая сложит больше квадратов, получит два балла, другая команда – один балл. <i>Дети начинают выполнять задание и заканчивают по сигналу.</i>

			<p>Восьмое задание «Головоломка с палочками». (указывает на фигуру из палочек)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Переложите две палочки так, чтобы образовалось пять равных квадратов. Участник игры, который первым решит головоломку и поднимет руку, получит для своей команды два балла. <p>Девятое задание «Графический диктант».</p> <ul style="list-style-type: none"> - Сейчас графический диктант. Команда, в которой большее количество участников правильно выполнит задание, получит два балла, другая команда – один балл. - Внимание. Поставьте точку посередине листа в клетку. Одна клетка вверх, одна клетка вправо, одна клетка вверх, одна клетка вправо, одна клетка наискосок вверх вправо, одна клетка вниз, одна клетка вправо, две клетки вниз, три клетки вправо, одна клетка вверх, три клетки вправо, две клетки вниз, одна клетка наискосок вверх влево, одна клетка влево, четыре клетки вниз, две клетки влево, одна клетка вверх, одна клетка вправо, одна клетка вверх, три клетки влево, две клетки вниз, две клетки влево, одна клетка вверх, одна клетка вправо, три клетки вверх, три клетки влево. Что же у вас получилось? (Собака.) <p>Ведущий подсчитывает правильно выполненные задания в каждой команде.</p>
IV.Результат (Итог, рефлексия)	Игровой центр: спортивный зал Материал: призы детям, магнитофон	Анализ Вопросы Поощрение Похвала	<ul style="list-style-type: none"> - Вот и подошла к концу наша игра. Какие задания вам понравились? Какие задания были для вас самыми трудными? - Слово предоставляется жюри. <p>Жюри подводит итоги. Вручаются призы. Ведущий. Участники игры, пожмите друг другу руки и подарите друг другу улыбки! Под аудиозапись гимна КВН дети выходят из зала.</p>

**Картотека электронных дидактических игр для детей старшего
дошкольного возраста
Математические понятие-часть 1
«Чудо цифры»**

Цель: умение сопоставлять количество предметов с числом

Ход: Поместите рабочий коврик с цифрами на рабочий стол. Когда на экране начнёт мигать какое-нибудь число, попросите ребёнка назвать его. Перед началом выполнения задания с программным обеспечением, предложите ребёнку поместить соответствующее количество предметов в нужный домик (пуговицы, камушки). После этого ребенок может приступить к выполнению задание на экране.

В нижней части экрана изображен клоун с ниточками в руках. В верхней части экрана расположены цифры. Одна из этих цифр начинает мигать. Ребёнку необходимо прикрепить к ниточкам клоуна такое количество шариков, которое соответствует мигающей цифре.

**Математические понятие-часть 1
«Заполни сосуд»**

Цель: Учить оценивать приблизительное количество

Ход: После выбора этой программы на экране появляется яблоня с яблоками, а также пустой сосуд, стоящий под яблоней. Размер и форма сосуда будут меняться от задания к заданию. Ребенку необходимо наполнить сосуд яблоками путем нажатия красной кнопки. При каждом нажатии красной кнопки одно яблоко будет падать в сосуд, а компьютер будет озвучивать количество яблок, упавших в него. На каждом этапе выполнения задания ребёнок может проверить, заполнил ли он сосуд полностью. Для этого следует нажать кнопку «Памуди» на клавиатуре EduPlay.

Математические понятие-часть 1

«Сколько поместится квадратов»

Цель: упражнять в счете предметов по названному числу и запоминании его учить находить равное количество квадратов

На экране появляется геометрическая фигура, над которой расположены маленькие квадратики. Ребёнку необходимо определить, сколько квадратиков необходимо, чтобы заполнить ту или иную геометрическую фигуру. Размер и форма геометрической фигуры, а соответственно, и необходимое количество квадратиков изменяется в каждом задании.

Интеграция дидактических материалов.

Задания с кубиками

Цель: Закрепить прямой и обратный счет от 1 до 10.

- Дайте одному ребенку один кубик, а другому-два. Спросите у них, у кого больше кубиков.
- Положите несколько маленьких кубиков на коврик (например, четыре) и несколько больших (например, два). Спросите детей, каких кубиков больше: больших или маленьких? Сделайте то же самое с разноцветными кубиками, чтобы дети могли определить, какого цвета кубиков больше на коврике, какого меньше, а каких равное количество.
- Раздайте каждому ребёнку по кубику. Попросите детей положить свой кубик на рабочий коврик. Обратите их внимание, что кубиков ровно столько, сколько детей в классе.

Математические понятие-часть 1

«Больше, меньше и равно»

Цель: Дать представления о знаках «больше», «меньше», «равно»; учить детей пользоваться ими.

Рабочий экран разделен на колонки с разным количеством предметов, в зависимости от выбранного количестве колонок. В нижней части экрана находится курсор в виде указательного пальца. Детям необходимо определить

правильную группу (или группы) предметов в зависимости от инструкции к заданию: больше, меньше или равно.

1. Если на экране вращается группа с большим количеством кубиков-задания на работу с понятием «больше чем».
2. Если на экране вращается группа с меньшим количеством кубиков-задания на работу с понятием «меньше чем».
3. Если на экране вращается группа с равным количеством кубиков-задания на работу с понятием «равно».

Математические понятие-часть 1

«Числа и количество»

Цель: Закрепить счет 1 до 12.

В этой игре используется линейка накладка №5

Экран с деятельностью разделен на три части. Справа на экране располагается узкая колонка с цифрами, отображающими количество предметов, которое должен добавить ребенок. Слева на экране изображена широкая пустая колонка, в которую ребенок должен перенести эти предметы, что бы их количество совпадало с цифрой, показанной в правой табличке. Ребенок выбирает предметы из различных предметов, расположенных в нижней части экрана.

Математические понятие - часть 2

«Сложение и вычитание»

Цель: Закрепить изученные вычислительные приемы сложения и вычитания в пределах 10.

На экране изображены вертикальные блоки в последовательности от 1 до 10. Перед ними изображены два цветных блока со знаком математического действия между ними. Детям необходимо решить примеры выбрать соответствующий блок, который является правильным ответом к примеру.

Список использованной литературы

1. Федеральный закон «Об образовании Российской Федерации» [Текст] - Новосибирск: Норматика, 2013. (Кодексы.Законы.Нормы).
2. Абалуев, Р. Н. Интернет-технологии в образовании [Текст]: учебно- методические пособие / Р.Н. Алабуев. – Тамбов.: Изд-во ТГТУ, 2012.-114 с.
3. Баряева, Л.Б. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников [Текст]: Учебно-методическое пособие / Л.Б. Баряева. - СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена; Изд-во «СОЮЗ», 2010. – 479 с.
4. Белошистая, А.В. Дошкольный возраст: формирование первичных представлений о натуральных числах [Текст] /А.В.Белошистая. //Дошкольное воспитание. – 2002 №8.-с.20-24.
5. Белошистая А.В. Формирование и развитие математических способностей дошкольников: Вопросы теории и практики: Курс лекций для студентов дошк. факультетов высш.учеб.заведений [Текст]: А.В.Белошистая.- М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2006. - 400 с.
6. Леушина А. М. Формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста [Текст] / А.М.Леушина.-М.: Просвещение, 1994.- 368 с.
7. Моторин В.В. Об использовании компьютера в педагогическом процессе [Текст] / В.В.Моторин // Дошкольное воспитание. - 2001. -№12. – с. 42-46.
8. Новоселов С.А. Инновационная модель математического образования в период дошкольного детства [Текст] / С.А. Новосёлов // Педагогическое образование в России. – 2009. – № 3. – с. 25-37.
9. Образовательная и коррекционная система EduPlay. Руководство. [Текст]
10. Сафина Г.А. Возможности развития математических представлений у детей 7-го года жизни средствами ИКТ URL:

<http://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/viewlink/104185.html> (дата обращения 08.03.2018).

11. Стройк Д. Я. Краткий очерк истории математики [Текст] / Д.Я. Стройк. - М.: Главная редакция физико-математической литературы издательства "Наука", 2009. - 328с.
12. Щербакова Е.И. Теория и методика математического развития дошкольников [Текст] учеб. пособие /Е.И.Щербакова. –Воронеж.: Издательство НПО «МОДЕК», 2005. - 392с.



