Государственное бюджетное образовательное учреждение г. Москвы

Детский сад № 978

**КОНСПЕКТ**

**КОМПЬЮТЕРНОГО ЗАНЯТИЯ В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПРОГРАММЫ**

**Тема: «ВЕСЕЛЫЕ ФИГУРКИ»**

**Подготовила:**

**Воспитатель:**

**Крысенко Анастасия Валентиновна**

г. Москва

*Цель:* Развитие математических способностей.

*Задача:* Закрепить знания детей о геометрических фигурах

*Оборудование:* Компьютер, компьютерная игра, наглядный материал.

*I Предварительная работа.*

Ход занятия:

Воспитатель обращается к детям: Здравствуйте ребята. Посмотрите, какую интересную книгу я для вас приготовила. Как она называется?

Дети: «Снежная королева»

Воспитатель: Давайте вспомним как звали главного героя этой сказки?

Дети: Кай!

Воспитатель: Правильно. Ребята вспомните, что делал Кай в царстве Снежной королевы?

Дети: Из осколков льда собирал фигуры.

Воспитатель: Дети, а вы какие знаете геометрических фигуры?

Дети: Треугольник, квадрат, круг, прямоугольник,..

Воспитатель: Молодцы! Вы хорошо знаете название геометрических фигур. Я хочу предложить вам интересную игру «Веселые фигурки»

*Игра* 1. «Строитель»

*Цель*: закреплять знания детей о геометрических фигурах.

*Оборудование:* строительный материал (различные кубики).

*Ход:* По образцу построить домик. Домик состоит из двух частей (куб и треугольник).

*Игра* 2. «Логическая рамка с разрезными геометрическими фигурами»

*Цель:* закреплять умение составлять из частей целое, закреплять знакомство с цветом и формой различных предметов.

*II Работа за компьютером.*

Дети входят в компьютерную комнату, компьютеры включены. Дети становятся полукругом. Воспитатель начинает объяснение. Игра называется «Веселые фигурки». Смотрите дети на экране картинки. Слева «веселые» геометрические фигуры

  Одна из них в рамке.

Задача: Найти на картинках такие же геометрические фигуры: круг, треугольник, квадрат. По размеру «веселые» фигурки и геометрические фигуры могут не совпадать.

Управлять компьютером в этой программе можно или мышью, или с помощью клавиатуры.

Ребята, давайте рассмотрим порядок действий.

1.Клавишей или  (или мышкой) перемещайте рамку на выбранную «веселую» фигурку.

2.Фиксируете выбор клавишей «Enter» (или левой клавишей мышки)- «веселая» фигурка выходит из «рамки» и появляется справа в нижней части экрана.

3.С помощью (или мышкой) перемещаете «веселую» фигурку на такую же геометрическую фигуру на картинке и фиксируете клавишей «Enter» (или левой клавишей мыши). Если ребенок ошибся (переместил «веселую» фигурку не на ту фигуру), компьютер подает звуковой сигнал. Вернуть « веселую» фигурку в рамку можно правой клавишей мышки или клавишей «Home». Если фигура на рисунке выбрана правильно, она закрашивается, а «веселая» фигурка возвращается в рамку.

Таким образом надо отыскать на картинках все    Если задание выполнено полностью, звучит мелодия. А картинки «оживают», ребенок видит фрагмент компьютерного мультфильма.

*III Упражнение для снятия зрительного утомления.*

Отвернувшись от монитора, закройте глаза и быстро 10 раз зажмурьтесь, не размыкая век. Потом 10 раз интенсивно поморгайте, стараясь открывать и закрывать глаза с максимально возможной частотой и амплитудой. И, наконец, уже с открытыми глазами 10 раз поднимите, как при сильном удивлении, и нахмурьте брови.

*Итог.*

Скажите ребята, как называлась компьютерная игра в которую вы играли? Какие задания выполняли в предварительной работе? Понравилось ли вам играть?

*Спасибо все молодцы!*