государственное бюджетное общеобразовательное учреждение

Самарской области средняя общеобразовательная школы пос.Просвет структурное подразделение «Детский сад «Сказка»

муниципального района Волжский Самарской области

**Электронное дидактическое пособие**

**«Веселая математика с Машей»**

*Старший дошкольный возраст*

Разработала

Кветкина Наталья Геннадьевна

*Воспитатель,*

ГБОУ СОШ пос. Просвет структурное подразделение

«Детский сад «Сказка»

муниципального района Волжский

Самарской области

п. Просвет,2015г.

**Описание работы с алгоритмом использования электронного дидактического пособия**

Название пособия: Веселая математика с Машей

Возрастная группа: старший дошкольный возраст

**Пояснительная записка**

Актуальность: Отличительная особенность современной педагогики – ее устремленность в будущее. В наше время появились не только новые методы изучения математики, но и сама математика является мощным фактором развития ребенка, формированием его познавательных и творческих способностей. Ее изучение способствует развитию памяти, речи, воображения, эмоций, формирует волевые качества, творческий потенциал личности.

Данное пособие предназначено, как для дошкольных учреждений, так и для обучения детей родителями. Электронное дидактическое пособие «Веселая математика с Машей» - это игра. Обучение для малышей, проходит интересно, в игровой форме.

Цель данного пособия: формирование элементарных математических представлений у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

* Формировать навыки количественного и порядкового счёта в пределах от 5 до 10
* Учить соотносить предмет, число, цифру.
* Активизировать математический словарь детей.
* Развитие логического мышления воспитанников.

Методические рекомендации: *пособие может использоваться как в часть НОД, так и в самостоятельной деятельности воспитанников.*

Пособие содержит 15 слайдов.

**Описание работы со слайдами:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № слайда | Содержание, методические приемы | Анимационные эффекты |
| 1 | Воспитатель предлагает поиграть с Машей. | По щелчку ЛКМ *(Левой кнопки мыши)* |
| 2 | Воспитатель предлагает выбрать понравившуюся картинку с изображением Маши. Ребенок выбирает картинку. | По щелчку ЛКМ появляются картинки с изображением Маши.  По щелчку ЛКМ на картинку с изображением Маши появляется выбранная игра.(гиперссылка отсылает на выбранную игру) или нажать ЛКМ управляющею кнопку далее (стрелочку) и перейти к игре. |
| 3 | Воспитатель объясняет правила игры. Нужно посадить бабочку с цифрой на одноимённый цветок | По щелчку ЛКМ на бабочку она опускается на одноименный цветок (например: при щелчке ЛКМ на бабочку с цифрой один бабочка опускается на цветок с цифрой один)  По окончанию игры нажимаем ЛКМ управляющею кнопку домой (домик) (гиперссылка отсылает на слайд №2) или нажимаем ЛКМ управляющею кнопку далее (стрелочку) и переходим к следующей игре. |
| 4 | Воспитатель предлагает поиграть в игру «Посчитай со мной». Ребенок выбрать любой цветок. | По щелчку ЛКМ на любой цветок появляется выбранная игра |
| 5 | Воспитатель предлагает ребенку помочь Маше поймать рыбку. Воспитатель объясняет правила игры нужно выбрать рыбок с ответом 5. | По щелчку ЛКМ на рыбку с правильным ответом рыбка отправляется в ведро. По щелчку ЛКМ на рыбку с неправильным ответом рыбка исчезает. По окончании игры щелчком ЛКМ управляющею кнопку домой (домик) (гиперссылка отсылает на слайд №4) и по щелчку ЛКМ на любой цветок появляется выбранная игра. Или нажимаем ЛКМ управляющею кнопку далее (стрелочку) и переходим к следующей игре. |
| 6 | Воспитатель предлагает ребенку помощь Маше украсить елку. Воспитатель объясняет правила игры нужно выбрать елочные шары с ответом 6. | По щелчку ЛКМ на елочную игрушку с правильным ответом игрушка отправляется на елку. По щелчку ЛКМ елочную игрушку с неправильным ответом игрушка исчезает. По окончании игры щелчком ЛКМ управляющею кнопку домой (домик) (гиперссылка отсылает на слайд №4) и по щелчку ЛКМ на любой цветок появляется выбранная игра. Или нажимаем ЛКМ управляющею кнопку далее (стрелочку) и переходим к следующей игре. |
| 7 | Воспитатель предлагает ребенку помощь Маше собрать ягоды для варения. Воспитатель объясняет правила игры нужно выбрать ягоды с ответом 7. | По щелчку ЛКМ на ягодку с правильным ответом ягода отправляется в корзинку. По щелчку ЛКМ на ягоду с неправильным ответом ягода исчезает. По окончании игры щелчком ЛКМ управляющею кнопку домой (домик) (гиперссылка отсылает на слайд №4) и по щелчку ЛКМ на любой цветок появляется выбранная игра. Или нажимаем ЛКМ управляющею кнопку далее (стрелочку) и переходим к следующей игре. |
| 8 | Воспитатель предлагает ребенку украсить Маше платье цветами. Воспитатель объясняет правила игры нужно выбрать цветок с ответом 8. | По щелчку ЛКМ на цветок с правильным ответом цветок отправляется на платье Маши. По щелчку ЛКМ на цветок с неправильным ответом цветок исчезает. По окончании игры щелчком ЛКМ управляющею кнопку домой (домик) (гиперссылка отсылает на слайд №4) и по щелчку ЛКМ на любой цветок появляется выбранная игра. Или нажимаем ЛКМ управляющею кнопку далее (стрелочку) и переходим к следующей игре. |
| 9 | Воспитатель предлагает ребенку помощь Маше собрать бабочку. Воспитатель объясняет правила игры нужно выбрать крылышки с ответом 9. | По щелчку ЛКМ на крылышко с правильным ответом из крылышек собирается бабочка. По щелчку ЛКМ на крылышко с неправильным ответом крылышко исчезает. По окончании игры щелчком ЛКМ управляющею кнопку домой (домик) (гиперссылка отсылает на слайд №4) и по щелчку ЛКМ на любой цветок появляется выбранная игра. Или нажимаем ЛКМ управляющею кнопку далее (стрелочку) и переходим к следующей игре. |
| 10 | Воспитатель предлагает ребенку помощь Маше построить снежную крепость. Воспитатель объясняет правила игры нужно выбрать снежные глыбы с ответом 10. | По щелчку ЛКМ на снежную глыбу с правильным ответом снежная глыба отправляется в правую сторону слайда. По щелчку ЛКМ на снежную глыбу с неправильным ответом снежная глыба исчезает. По окончании игры щелчком ЛКМ управляющею кнопку домой (домик) (гиперссылка отсылает на слайд №4) и по щелчку ЛКМ игры нажимаем ЛКМ управляющею кнопку домой (домик) (гиперссылка отсылает на слайд №2). Или нажимаем ЛКМ управляющею кнопку далее (стрелочку) и переходим к следующей игре. |
| 11 | Воспитатель предлагает ребенку решить веселые задачки от Маши. Сколько хвостов у трех котов? | По щелчку ЛКМ на кружок с правильным ответом кружок оказывается над кошками. По щелчку ЛКМ на кружки с неправильным ответом кружки исчезают. Щелчком ЛКМ управляющею кнопку далее (стрелочку) и переходим к следующей задаче. |
| 12 | Ребенок продолжает решать веселые задачки. Сколько ушей у двух мышей? | По щелчку ЛКМ на облако с правильным ответом облако остается на слайде. По щелчку ЛКМ на облако с неправильным ответом облако исчезают. Щелчком ЛКМ управляющею кнопку далее (стрелочку) и переходим к следующей задаче. |
| 13 | Ребенок продолжает решать веселые задачки. Сколько носиков у восьми песиков? | По щелчку ЛКМ на кружок с правильным ответом кружок остается на слайде. По щелчку ЛКМ на кружки с неправильным ответом кружки исчезают. Щелчком ЛКМ управляющею кнопку далее (стрелочку) и переходим к следующей задаче. |
| 14 | Ребенок продолжает решать веселые задачки. Сколько пальчиков на руках у мальчиков? | По щелчку ЛКМ на кружок с цифрой с правильным ответом кружок с цифрой остается на слайде. По щелчку ЛКМ на кружки с цифрой с неправильным ответом кружки исчезают. Щелчком ЛКМ управляющею кнопку далее (стрелочку) и переходим к слайду № 15. |
| 15 | Умничка | По щелчку ЛКМ на управляющею кнопку домой (домик) (гиперссылка отсылает на слайд №1) |