

Методическая разработка на тему:

«Интерактивные игры и задания, как средство формирования элементарных математических представлений у детей старшего возраста»

**Воспитатель МБДОУ МО г. Краснодар
«Центр – детский сад № 122
Машина Людмила Михайловна**

Интерактивная игра по ФЭМП для детей 5–6 лет

«К Смешарикам на день рождение!»

Актуальность

Включение информационно-коммуникативных технологий (ИКТ) в воспитательно-образовательный процесс в дошкольном образовательном учреждении — это одна из новых и актуальных проблем в отечественной дошкольной педагогике.

В условиях современного развития общества и производства невозможно представить мир без информационных ресурсов, не менее значимых, чем материальные, энергетические и трудовые. Современное информационное пространство требует владения компьютером, умения работать на интерактивной доске не только в начальной школе, но и в дошкольном детстве.

Существующие образовательные программы дают огромные возможности для развития детей. Однако приходится констатировать, что используемые методы и средства в обучении дошкольников в ДООУ реализуют далеко не все возможности, заложенные в них. Внедрение информационно-коммуникативных технологий может разрешить это противоречие.

В отличие от обычных технических средств обучения информационно-коммуникативные технологии позволяют не только насытить ребенка большим количеством готовых, строго отобранных, соответствующим образом организованных знаний, но и развивать интеллектуальные, творческие способности, и что очень актуально в раннем детстве – умение самостоятельно приобретать новые знания.

Задачи:

По сравнению с традиционными формами обучения дошкольников информационно-коммуникативные технологии обладают рядом преимуществ:

- предъявление информации на экране - несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам;
- движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;
- проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;
- предоставляет возможность индивидуализации обучения;
- в процессе своей деятельности за компьютером, около интерактивной доски дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может.

Использование ИКТ в дошкольном образовании позволяет :

- развивать умение детей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира, овладевать практическими способами работы с информацией,

-развивать умения, позволяющие обмениваться информацией с помощью современных технических средств.

-Использование ИКТ позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия. Это способствует осознанному усвоению знаний дошкольниками, их умственному и речевому развитию.

За последние десятилетия существенно изменилась скорость восприятия информации за счет концентрации внимания на подаче зрительных образов. Современные дети отлично адаптируются в цифровом мире. Сознание детей способно воспринимать достаточно большой объем визуальной информации в виде картинок, рисунков, ярко оформленных текстов, быстро сменяющихся слайдов.

Новые информационные технологии позволяют строить познавательный процесс более высокого уровня на основе восприятия зрительного (графика, анимация, текст), слухового (звук, видео), осязательного (клавиатура, интерактивная доска).

Интерактивная игра : «К Смешарикам на день рождение»

Цель: формировать математические представления старших дошкольников через игру.

Задачи:

- закреплять представления о знакомых плоских геометрических фигурах (*круг, квадрат, треугольник, прямоугольник*);
- развивать умение видеть в окружающих предметах форму знакомых геометрических фигур;
- сравнивать группу предметов по количеству (*«одинаково», «столько же», «больше», «меньше»*);
- совершенствовать навыки счета в пределах 10;
- устанавливать связь между числом и количеством;
- закреплять умение ориентироваться в пространстве;
- доставлять детям радость, удовольствие, от игр и упражнений математического содержания;
- воспитывать стремление к преодолению трудностей, уверенность в себе;
- воспитывать интерес к математике.

Вход в программу: Название игры. «К Смешарикам на день рождение»
Задание №2» Сюрприз в конверте»

Цель: Создать у детей эмоциональное настроение.

Герои мультфильма «Смешарики» получают от Ежика письмо с приглашением на **день рождения**.

Задание №3» Подбери колесо для поезда»

Цель: Развивать умение видеть в окружающем , знакомые геометрические фигуры, закреплять названия геометрических фигур.

Для того, чтобы отправиться в путешествие, героям нужно подобрать колесо для поезда нужной формы. Нажав на нужную фигуру, выполняется переход на следующий

При переходе на слайд дети видят круги разного размера, при щелчке мышкой на колёса, колёса *«становятся»* на места.

Упражнение: *«Это было так интересно»*

Правильно выполнив задание, мы видим, что герои отправляются в путь.

Задание: *«Подбери недостающую фигуру»*. Для того чтобы добраться до цели героям необходимо выполнить ряд заданий.

Цель: закреплять знания детей о геометрических фигурах.

При нажатии на правильную фигуру, она перемещается вверх, при нажатии на неверную, фигура меняет цвет и остаётся на месте. Выполнив все задания появляется стрелка для перехода на следующий слайд.

Задание: *«Назови фигуры квадратной формы»*. На слайд помещены фигуры различной формы.

Цель: Закрепить знания геометрических фигур: квадрат.

Нужные нам фигуры увеличиваются в размере, остальные исчезают.

Задание: *«Что похоже на овал?»*.

Цель: Продолжать закреплять знание о геометрических фигурах-овале.

Нужные нам фигуры увеличиваются в размере, остальные исчезают.

Задание: *«Назови предметы прямоугольной формы»*.

Цель: Закрепить знания о прямоугольнике.

Задание: *«Что похоже на треугольник?»*.

Цель: закрепить знание о треугольнике.

На слайде 5 тыкв и 4 капусты.

Задание: Сравни и поставь нужный знак.

Цель: Учить устанавливать соответствие между количеством предметов и цифрой. Закреплять знания о математических знаках.

При нажатии на знаки « $<$ » и « $>$ » выполняется действие перехода на слайд 13, *«Попробуй ещё раз»*. При правильном ответе выполняется переход на слайд 12, *«Молодец!»*. Нажав стрелку, переходим на следующий слайд.

Задание: Сравни и поставь нужный знак (6 груш и 6 баклажан).

Цель: Учить сравнивать группы предметов и обозначать это математическими знаками.

Нажав знаки « $<$ » и « $>$ » выполняется действие перехода на слайд 13, *«Попробуй ещё раз»*. Нажав знак « $<$ » переходим на слайд 15, *«Молодец!»* и переходим к следующему заданию.

Задание: *«Помоги Ньюше сосчитать цветы»*.

При щелчке на цветок появляются цифры от 1 до 10. После выполнения всего задания появляется стрелка перехода на следующий слайд.

Задание: *«Сосчитай бабочек и покажи число, обозначающее их количество»*.

Цель: Учить сравнивать группы предметов и обозначать цифрами.

При нажатии на неверные ответы «4» и «6» прямоугольники, в которых они находятся, меняют свой цвет на красный. Нажав ответ «5» прямоугольник мигает зелёным цветом, появляется стрелка перехода на следующий слайд.

Упражнение: «Сосчитай цветы и покажи число, обозначающее их количество»

Цель: Продолжать закреплять представления о числах.

При нажатии на неверные ответы «5» и «7» прямоугольники, в которых они находятся, меняют свой цвет на красный. Нажав ответ «6» прямоугольник мигает зелёным цветом, появляется стрелка перехода на следующий слайд.

Упражнение: «Сосчитай свечи для торта и покажи число, обозначающее их количество».

Цель: Продолжать учить считать детей по образцу, закрепить представления о числах.

При нажатии на неверные ответы «9» и «10» прямоугольники, в которых они находятся, меняют свой цвет на красный. Нажав ответ «8» прямоугольник мигает зелёным цветом, появляется стрелка перехода на следующий слайд.

Задание: «Поверни налево».

Цель: Закрепить ориентировку в пространстве

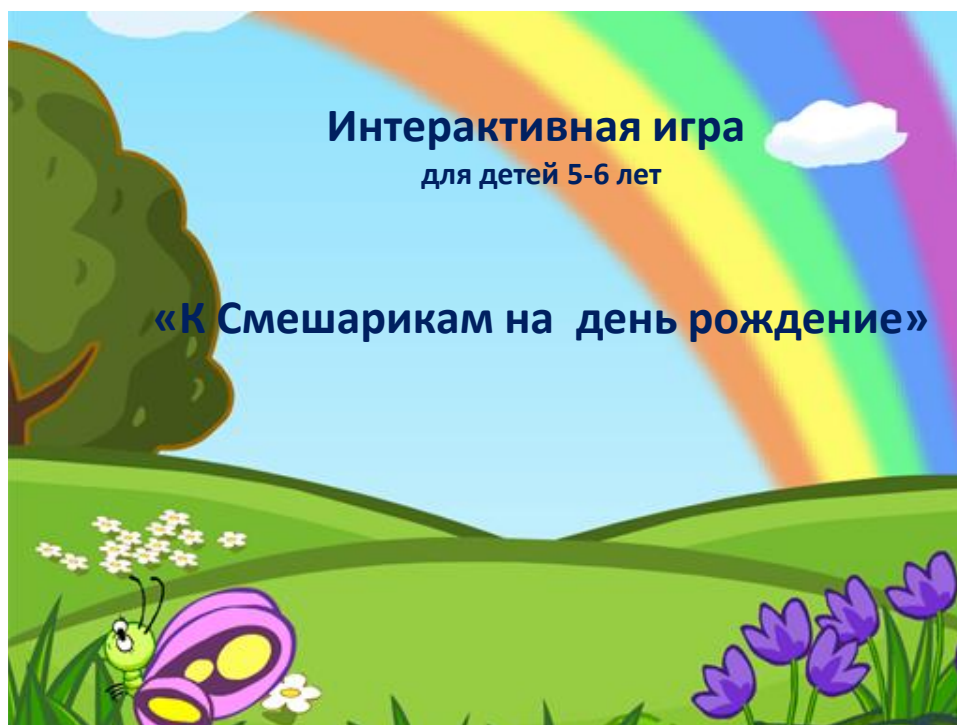
При щелчке на правую стрелку происходит цветовая пульсация. При щелчке на левую переходим на следующий слайд.

Конец игры.

Появляется **Ёжик**. По стрелке переходим на 1 слайд.

Используемые источники.

В данной **интерактивной игре**, используя сказочный сюжет, дети закрепляют представления о знакомых плоских геометрических фигурах (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, учатся видеть в окружающих предметах форму знакомых геометрических фигур, сравнивают группу предметов по количеству («одинаково», «столько же», «больше», «меньше»), совершенствуют навыки счета в пределах 10, устанавливают связь между числом и количеством, закрепляют умение ориентироваться в пространстве.



Актуальность выбранной темы:

Сегодня, а тем более, завтра, математика необходима огромному числу людей различных профессий. Для умственного развития детей существенное значение имеет приобретение математических представлений, которые активно влияют на формирование умственной деятельности. Все полученные знания и умения закрепляются в дидактических играх. Дидактическая игра требует усидчивости, использования мыслительного процесса, в игре ребенок легко раскрывает свои творческие способности, осваивает новые знания, развивает наблюдательность, учится размышлять, анализировать, преодолевать трудности. Данная игра актуальна для решения математических задач и закрепления знаний детей о составе числа

В настоящее время современные мультимедийные технологии в полной мере реализуют на занятиях важнейший дидактический принцип - принцип наглядности. Одним из очевидных достоинств мультимедийного занятия является многократное усиление эффекта наглядности. Объекты, представленные посредством мультимедийных технологий, более информативные, красочные, позволяют рассмотреть процессы разносторонне, близость же знаний к реальной жизни делает эти знания более понятными. Кроме того, информационно-коммуникационные технологии позволяют сделать обучение проблемным, творческим, ориентированным на исследовательскую активность. Используя мультимедийные технологии, проектор, интерактивную доску я могу создавать многоуровневые, интерактивные авторские наглядно-дидактические разработки. Мультимедийные обучающие презентации помогают мне логически построить занятие и позволяют удобно и наглядно представить материал. Благодаря использованию мультимедиа-технологий,

учебный материал становится более наглядным, понятным и запоминающимся.

Данное задание предназначена для детей 5-6 лет (старшая группа).

Аннотация:

Интерактивная игра «Состав числа 5» позволяет не только познакомить детей с составом числа из двух меньших чисел, но и дает ребенку понятие абстрактной сущности числа. Число в каком-то смысле похоже на матрешку, в ней, оказывается, находятся еще числа – матрешки поменьше. К тому же, когда ребенок учится просто складывать и вычитать, он тренирует навык счета, а когда ему приходится находить все варианты состава числа, он учится подбирать несколько решений, то есть он развивает вариативность мышления, а это умение ему пригодится в будущем для вычислений, решения не только арифметических, но и алгебраических примеров. Задания разработаны для занятия по формированию математических представлений в форме сказки про «Пингвиненка» для детей в возрасте от 5 лет, где воспитанникам необходимо выполнять математические задания в форме интерактивной игры.

Игровая цель – изучение состава числа 5, помочь развеселить персонажа (пингвиненка), выполняя предложенные задания.

Методическая цель:

- Формирование умения решать задачи на сложение;
- закрепление состава числа 5 из двух меньших чисел, знание цифры 5.

Задачи :

- формировать умение сравнивать количество элементов в двух группах предметов методом соотнесения и пересчета.
- закрепить знание числового ряда от 0 до 10
- закрепить состав числа 5, из двух меньших чисел
- совершенствовать навыки счета
- закрепить умение использовать полученные знания на практике.
- умение работать в составе группы, сопереживать героям сказки, воспитывать взаимопонимание, взаимопомощь, культуру поведения на занятии, аккуратность, самостоятельность, терпение друг к другу;
- воспитывать интерес к математике.

Ход игры :

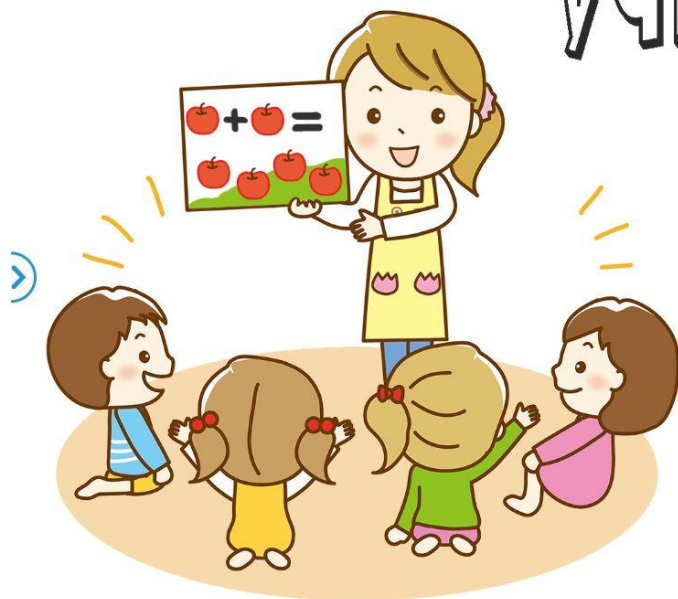
Задание №1 «Запуск игры»

Начало игры:

Учимся, играя «Состав числа 5». Ребенок нажатием на клавишу «начать» запускает игру. Переход на следующий слайд

УЧИМСЯ ИГРАЯ

«Состав числа 5»



НАЧАТЬ

Задание №1 «Сколько всего яблок?»

Цель: Закрепить счет до 5, продолжать знакомить с цифрой 5.

На экране появляются яблоки и цифры. При нажатии на клавишу «Задание 1» происходит «озвучка». Атрибут «викторина» позволит каждому элементу отметить верный или не верный ответ. Ребенок нажатием выбирает все большие яблоки. При нажатии на клавишу «Задание 2» происходит «озвучка». Ребенок нажатием выбирает цифру 5, соответствующую количеству яблок, также используется атрибут «викторина».

Выбери большие яблоки



Сколько всего яблок?



Задание №3»

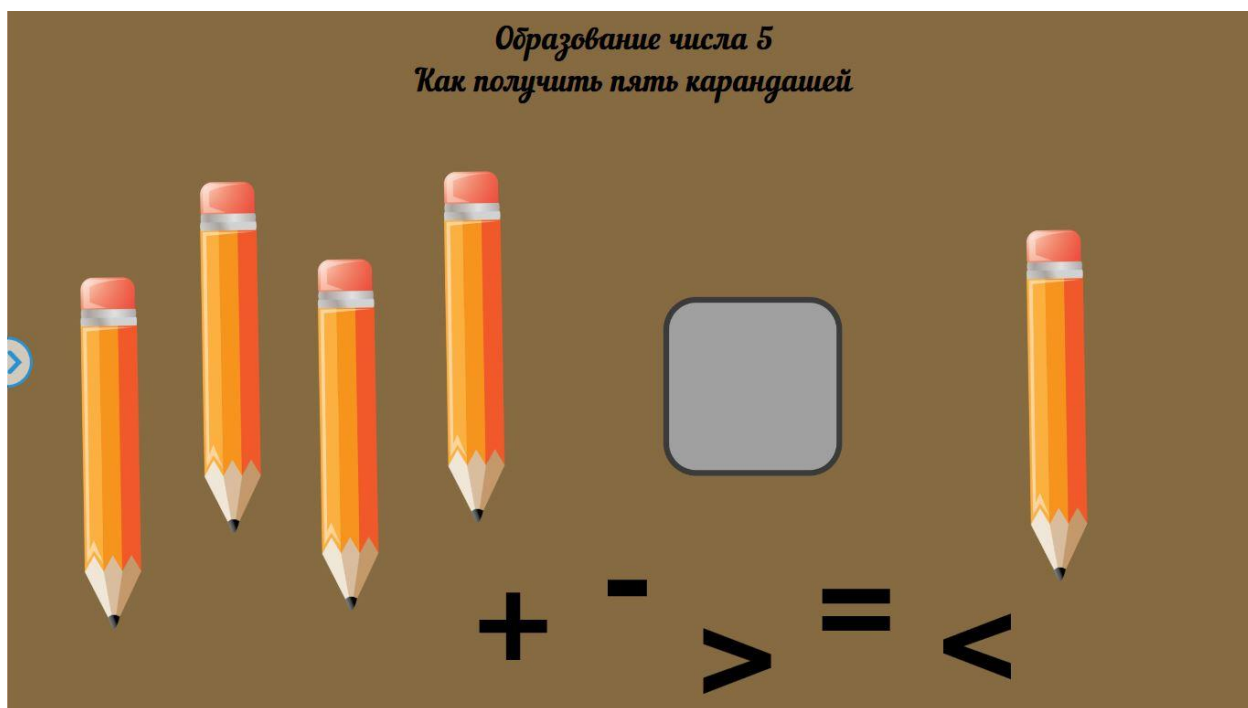
Цель: Знакомить детей с составом числа 5, формировать умение понимать учебную задачу, формировать навыки самоконтроля.

На экране появляются различные пары цифр. Диктор озвучивает задание «Выбери пары чисел, входящих в состав числа 5». Используя атрибут «викторина», игрок нажатием отмечает верные пары чисел.

Задание: «Как получить 5 карандашей?».

Цель: Продолжать знакомить детей с составом числа 5, продолжать учить решать простые задачи на сложение»

На экране появляется графический пример с карандашами. Диктор озвучивает задание: «Какой знак нужно поместить в окошко, чтобы получилось 5 карандашей?». Для верного элемента использована функция «классификация», что позволяет ему «примагнититься» к пустому окошку. Ребенок самостоятельно перемещает математический символ в окошко. Для остальных элементов использована функция «викторина», которая показывает, что ответ выбран не верно.



Задание №5 «Напиши правильно знаки»

Цель: Закреплять знания правильно пользоваться знаками «+», «-», «=».

Учить понимать учебную задачу.

На экране появляется графический пример с мячами. Диктор озвучивает задание «Какой знак нужно поместить в окошко, чтобы получилось 5 мячей?». Для верного элемента использована функция «классификация», что позволяет ему «примагнититься» к пустому окошку. Ребенок самостоятельно перемещает математический символ в окошко. Для

остальных элементов использована функция «викторина», которая показывает, что ответ выбран не верно.

Задание №6 «Вставь пропущенное число»

Цель: Закреплять знания детей порядкового счета. Развивать логическое мышление.

На экране появляются примеры с пропущенными цифрами. Диктор озвучивает задание «Вставь пропущенное число так, чтобы получился верный пример». Ребенок самостоятельно перемещает цифры в окошко. Для остальных цифр (не верных) использована функция «викторина», которая показывает, что ответ выбран не верно.

Вставь пропущенное число

1	+		=	5	
2	+	3	=		
3	+		=	5	3
4	+		=	5	4
5	+		=	5	0

8
7
1
6

5
2

Задание №7 «Реши задачу»

Цель: Учить решать математическую загадку, записывать решение с помощью цифровых знаков.

На экране появляется задача в стихотворной форме. Диктор озвучивает задание «Реши задачу».

Три цыпленка стоят. На скорлупки глядят.

Два яичка в гнезде. У наседки лежат.

Сосчитай поверней, Отвечай поскорей:

Сколько будет цыплят. У наседки моей?»

При нажатии на клавишу «Задание 1» происходит «озвучка»: «Из предложенных цифр и знаков составь пример к задаче». Для верных элементов использована функция «классификация», что позволяет им «примагнититься» к пустому окошку. Для остальных цифр и математических знаков (не верных) использована функция «викторина», которая показывает, что ответ выбран не верно.

Задание №8 «Реши задачу»

Цель : Учить отгадывать математическую загадку, записывать решение с помощью цифр и знаков., развивать логическое мышление.

На экране появляется задача в стихотворной форме. Диктор озвучивает задание «Реши задачу».

В садике гулял павлин
 Словно важный господин.
 И четыре павлина за кустами
 Сколько их? Сосчитайте сами!»

При нажатии на клавишу «Задание 2» происходит «озвучка»: «Из предложенных цифр и знаков составь пример к задаче». Для верных элементов использована функция «классификация», что позволяет им «примагнититься» к пустому окошку. Для остальных цифр и математических знаков (не верных) использована функция «викторина», которая показывает, что ответ выбран не верно.

Реши задачу

*В садике гулял павлин,
 Словно важный господин.
 И четыре павлина за кустами.
 Сколько их? Сосчитайте сами!*

Решение:

□ □ □ □ □

2 = 0 6 > 1
 3 + - 4 * 5 <

« Молодцы»

Цель: Создать радостное настроение, воспитывать интерес к математике.

На экране появляется радостный «смайлик». При нажатии на клавишу «переход на главную» игрок попадает на 1 слайд.

Данную игру можно использовать как во время занятия по формированию элементарных математических представлений в форме сказки про пингвиненка, для которой и была создана эта игра, так и отдельно от нее, используя в качестве вспомогательного материала для закрепления состава числа 5.

