

## Авторское методическое пособие для сопровождения образовательного процесса «Белоснежки и гномы»

Автор – воспитатель МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад №138»  
Степанянц Карина Викторовна.

### Пояснительная записка.

Математические игры развивают способности ребенка, волевые и нравственные качества личности, формируют начальные формы самоконтроля, организованности, межличностных отношений среди сверстников, поэтому я считаю очень важным грамотно организовать образовательную деятельность дошкольников в процессе формирования элементарных математических представлений. Образовательная деятельность в детском саду должна быть яркой, эмоциональной, насыщенной большим количеством иллюстративного материала, использованием современных технологий, в том числе интерактивного оборудования. Применение ИКТ в образовательном процессе мотивирует детей к активному познанию, стимулирует мыслительные процессы, помогает педагогу заинтересовать дошкольников и формировать математические представления в доступной форме.

**Описание:** методическое пособие представляет собой серию интерактивных дидактических и развивающих игр, разработанных на основе программы Microsoft Power Point. Игры разработаны по мотивам сказки «Белоснежка и семь гномов», ее герои Белоснежка и гномы: Ворчун, Весельчак, Простак, Чихун, Тихоня, Умник, Соня. В данном пособии представлены игры из четырех разделов математического развития (количество и счет, величина, знакомство с геометрическими фигурами, ориентировка в пространстве). Предусмотрено музыкальное и анимационное сопровождение. Задания читаются воспитателем от лица героев.



**Цель:** развитие элементарных математических представлений у детей 5-6 лет.

## Задачи:

- совершенствовать умения считать до десяти (количественный счёт), отвечать на вопрос «Который по счету?» (порядковый счет); решать простые арифметические задачи на сложение;
- актуализировать знания о геометрических фигурах.
- упражнять в ориентировке в пространстве: слева, справа, вверху, внизу;
- совершенствовать умение определять величину предметов;
- формировать умение применять полученные знания в практической деятельности.

**Оборудование:** интерактивная доска, ноутбук, презентация Microsoft Power Point.

### Раздел 1 «Количество и счет».

#### 1. «Город мечты»

В этом задании детям необходимо сосчитать, сколько домиков изображено на картинке (10). При нажатии на кнопку с правильным ответом, звучит музыка «выигрыша». Если ответ был неправильный, играет музыка «проигрыша». Дополнительные задания: сосчитать, сколько домов с треугольной крышей (3); сколько домов с крышей в форме трапеции (7).



#### 2. «Математический сад»

На слайде изображены деревья с разным количеством яблок на них. Детям требуется найти пары деревьев с равным количеством яблок. При нахождении двух правильных пар их порядковые номера исчезают.



## Раздел «Геометрические фигуры»

### 1. «Логическая задача»

Задание представлено в виде логической задачи.

Простак нарисовал фигуру, у которой три угла. Весельчак не стал рисовать круг, а Чихун не сделал в своем рисунке ни одного угла. Детям необходимо сделать вывод, и определить, какие фигуры нарисовали герои. При нахождении правильного ответа соответствующая фигура исчезает, неправильный ответ сопровождается сигналом «проигрыша».



### 2. «Волшебный поезд»

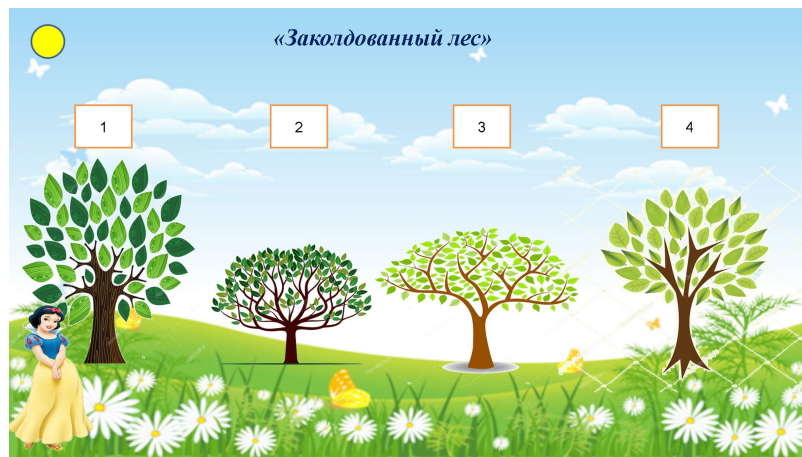
Задача детей назвать геометрические фигуры, из которых состоит поезд, сосчитать их и нажать соответствующую цифру. При нажатии на соответствующую вопросу фигуру она исчезает.



## Раздел 3 «Величина»

### 1. «Заколдованный лес»

В этом задании детям необходимо определить самое высокое дерево и нажать на соответствующую кнопку. Дополнительное задание: определить, которое по счету самое низкое.



## 2. «Веселое путешествие»

Задача детей: посчитать вагончики в каждом составе и выбрать самый длинный состав. Дополнительные вопросы: под каким номером он нарисован?; сколько вагонов в самом длинном поезде?; сколько вагонов в самом коротком составе?



## Раздел 4 «Ориентировка в пространстве»

### 1. «Грибная полянка»

Детям необходимо собрать все грибы, которые растут слева от тропинки. «Правильные» грибы исчезают со слайда. Неправильный ответ сопровождается сигналом «проигрыша».



## 2. «Запутанная дорога»

Задание на ориентирование на плоскости: детям необходимо провести Белоснежку к домику, по пути, нарисованному на схеме. «Правильные» шаги закрашиваются другим цветом.



Ценность данного пособия в том, что использование представленных в нем игр, помогает детям легче усваивать понятие формы, величины, количественный и порядковый счет. В результате использования данного пособия в практической деятельности у детей сформированы понятия числа и множества, они хорошо ориентируются на плоскости и в пространстве. Отмечается динамика в развитии внимания, памяти и логического мышления. Самым важным результатом считаем то, что у наших детей есть активный интерес к математической деятельности, что, несомненно, поможет им в дальнейшем при переходе на следующую ступень образования.