**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПРОЕКТОМ**

**«В стране увлекательной математики»**

Возраст: Старший дошкольный возраст (5-7 лет)

Автор проекта: Александрова Елена Викторовна – воспитатель ГБДОУ детский сад № 11 Кировского района Санкт-Петербурга

**Цель проекта**:продолжать формировать элементарные математические представления в совместной игровой деятельности, обобщить и систематизировать знания детей.

**Задачи:**

Образовательные:

- закрепить знание цифр от 1 до 10; упражнять в количественном счете в прямом и обратном порядке;

- закреплять представления о геометрических фигурах;

Воспитательные:

-воспитывать интерес к математике;

- воспитывать отзывчивость, наблюдательность, настойчивость, любознательность;

- воспитывать чувство взаимопомощи, взаимоконтроля;

Развивающие:

- развивать умение различать геометрические фигуры;

- развивать логическое мышление, память, воображение;

- развивать навыки взаимодействия детей друг с другом;

- развивать умение детей понимать поставленную задачу и выполнять её самостоятельно

- развивать связную речь, умение высказывать и обосновывать свои суждения;

**Реализуемые образовательные области:**

Познавательное развитие

Речевое развитие

Социально-коммуникативное развитие

Проект носит обучающий и закрепляющий характер и рассчитан на работу с детьми старшего дошкольного возраста (5-7 лет). Проект состоит из 14 слайдов, 11 из которых являются непосредственно развивающими играми. Первый слайд – титульный лист, второй – содержание, Заключительный 14 слайд.

Перед началом работы необходимо включить макросы, без них выполнение некоторых заданий будет невозможно. Информация о необходимости запуска макросов появляется автоматически. При запуске первого слайда в окне-предупреждении следует выбрать пункт «Включить это содержимое». Гиперссылка с изображением серой мыши, расположенная внизу слева каждого слайда, ведёт к «Содержанию» – слайд 2, а справа внизу (белая мышь) – к следующему слайду. На каждом слайде, при щелчке по картинке с Леопольдом появляется текст с заданием.

Герои проекта взяты из мультфильма про кота Леопольда.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название игры** | **Задачи** | **Технические рекомендации** |
| **1.** | **Найди 10 отличий** | Способствовать развитию умения сравнивать две похожие картинки, устанавливать их сходство и различие, развивать внимание и память. | При щелчке ЛКМ по левой картинке вокруг мест отличий появляются овалы с оранжевым контуром и слышится звук «Камера». Если отличия не все найдены, то при щелчке по значку «ОК» проигрывается звук «Подумай еще». Если 10 отличий найдены, то при щелчке по значку «ОК» проигрывается звук «Молодец». |
| **2.** | **Помоги Леопольду отыскать цифры от 1 до 10** | Закрепить умение расставлять цифры по порядку от 1 до 10. Способствовать развитию внимания, памяти, наблюдательности. | При щелчке ЛКМ по картинке с Леопольдом появляется задание со звуком, при втором щелчке задание исчезает и появляются облака со звуком «Ветер».  Следует находить на картинке спрятавшиеся цифры и щелкать по ним ЛКМ. При щелчке по цифре она летит на облачко со звуковым сопровождением «Колокольчики». |
| **3.** | **Дойди до клада** | Способствовать развитию внимания, логического мышления, умения ориентироваться на экране доски, развитие мелкой моторики рук. | Выбираем любой цвет маркера ЛКМ и «проходим лабиринт» от мышей до сундука. При щелчке по «ESC» выходим в режим стрелки. Щелчок по картинке с Мышами поможет проверить правильность прохождения лабиринта. |
| **4.** | **Собери картинку** | Учить детей собирать разрезные картинки, поворачивая их на 90 градусов. Развивать внимание, память, мышление, координацию движений. | При каждом щелчке ЛКМ по любому фрагменту картинки, она последовательно поворачивается на 90 градусов и сопровождается звуком «Перелистывания». После того, как картинка будет собрана, можно нажать на значок динамика в правом верхнем углу и прослушать звук «победы» |
| **5.** | **Найди фигуру: не синюю, не круглую, не квадрат** | Способствовать развитию внимания, логического мышления. | Следует действовать методом исключения, щелкать ЛКМ по фигурам, они исчезают со звуком «Лопнувшего шарика». А если фигура найдена правильно, в данном случае «овал», то она увеличивается со звуком «Аплодисменты» |
| **6.** | **Построй дом из нужных фигур** | Способствовать развитию внимания и наблюдательности. | Щелчком ЛКМ нужно выбрать соответствующую фигуру для «постройки» дома и щелкнуть в соответствующее место на доме. Фигура перескочит на это место. |
| **7.** | **Заполни таблицу, чтобы в каждом столбце фигура встречалась только один раз** | Способствовать развитию внимания, логического мышления. | На слайде использованы макросы MoveHim MoveTo. При включенных макросах необходимо выбрать фигуру справа, щелкнуть по ней ЛКМ один раз. Далее надо щелкнуть ЛКМ по ячейке в таблице, в которую надо поставить фигуру. Фигура перепрыгнет в ячейку. Если ходов больше нет, а нужно скинуть фигуру, можно использовать пустой квадрат в нижнем правом углу.  Правильность соответствия фигур контролирует педагог. |
| **8.** | **Помоги Леопольду обвести картинку** | Способствовать умению ориентироваться на плоскости, вести количественный счет в пределах 20, а также вести линию, не отрывая руки, развивать мелкую моторику, внимание. | Выбираем любой цвет маркера ЛКМ и соединяем цифры по порядку. При щелчке по «ESC» выходим в режим стрелки. С помощью гиперссылки «Поплавок» со звуковым сопровождением проверяем правильность соединений. |
| **9.** | **Посчитай все фигуры и запиши в квадратах** | Способствовать закреплению знания ребенка о двухмерных геометрических фигурах, развитию мелкой моторики рук и вниманию. | Щелчком ЛКМ по прямоугольнику с цветом выбирают цвет маркера и вписывают цифру, соответствующую количеству фигур, в пустой квадрат.  При необходимости нарисованные линии можно стереть, переключившись на ластик. Чтобы перейти в режим указателя мыши надо переключиться на стрелку. Для проверки следует щелкнуть ЛКМ по солнышку. |
| **10.** | **Найди пары** | Способствовать развитию умения запоминать и находить одинаковые картинки, развитию памяти, внимания, наблюдательности**.** | При щелчке ЛКМ по шторке открывается картинка. При повторном щелчке ЛКМ по этой картинке, она закрывается шторкой. Нужно открывать по 2 картинки. Если они не совпадают, то шторки надо закрыть и открыть другую пару. |
| **11.** | **Построй мост, сосчитай количество точек и подбери цифру** | Закреплять знание цифр от 1 до 10, продолжать учить соотносить количество точек с цифрой. | При щелчке ЛКМ по бревну, оно начинаются крутиться. Пока бревно крутится (примерно 3 сек), нужно найти соответствующую цифру на мосту и щелкнуть ЛКМ по ней. Бревно переместится с эффектом увеличения. Если количество точек не совпадает с цифрой, то звучит звуковой сигнал «Ошибочка», а если правильно, то - «Молодец». При полной постройке моста, педагог нажимает на изображение солнышка, появляется Леопольд и проходит по мосту со звуковым сопровождением. |