**Методические рекомендации к проекту**

**«Незнайка учит математику»**

**Автор проекта:** Елена Викторовна Алёхина – воспитатель высшей квалификационной категории ГБДОУ № 44 Пушкинского района Санкт-Петербурга.

**Тип проекта:** для дошкольников.

**Возрастная группа:** старший дошкольный возраст (5 – 7 лет).

Проект подготовлен, как итоговая работа на курсах по интерактивным заданиям и играм средствами PowerPoint и может использоваться педагогами, родителями в совместной деятельности с детьми 5 – 7 лет в детских дошкольных учреждениях и дома.

**Цель проекта:** Формирование у детей элементарных математических представлений.

**Задачи:**

Образовательные:

Совершенствовать навыки порядкового счёта в пределах 10, закреплять знания детей в составлении числа из двух меньших, закреплять умения составлять и решать арифметические действия на сложение; закреплять умения различать и называть знакомые геометрические фигуры, формировать умения конструировать из геометрических фигур, формировать умения соотносить форму (изображение) с фигурой; закреплять умения сравнивать предметы по величине; формировать представления о временных отношениях и закреплять умение обозначать их словами: сначала, потом, до, после, раньше, позже; закреплять названия и последовательность дней недели.

Развивающие:

Развивать речь, внимание, творческие способности, логическое мышление, память, мелкую моторику рук.

Воспитательные:

Воспитывать у детей самостоятельность, творческую активность, умение детей принимать игровую задачу.

Проект состоит из 11 слайдов, 8 из которых являются интерактивными играми. Проект оснащен гиперссылками. Синяя и красная стрелки ведут на предыдущую и следующую страницы. Изображение НЕЗНАЙКИ отправит на «Содержание». Проект содержит макросы, для выполнения заданий с макросами необходимо выбрать «Включить содержимое для этого сеанса» в окне предупреждения системы безопасности при запуске презентации.

На протяжении всего проекта присутствуют помощники:

* Главный герой - Незнайка, вместе с ним ты будешь выполнять задания и помогать ему.

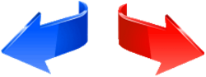
Так же Незнайка будет отправлять тебя на страницу с содержанием игр.



* Друзья Незнайки будут рассказывать тебе о задании.

Ты его увидишь, если щёлкнешь на .

При повторном щелчке задание закроется.

* Эти значки дадут тебе подсказку.
* Эти значки отправят тебя на предыдущую или следующую страницы.

**Содержание игры**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ СЛАЙДА** | **НАЗВАНИЕ ИГРЫ** | **ЗАДАЧИ** | **ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ** |
| 1 | Титульный лист |  | Изображение Незнайки снабжено гиперссылкой для перехода на содержание. Красная стрелка снабжена гиперссылкой для перехода на следующий слайд «Описание». |
| 2 | Описание |  | Описание назначения изображений на протяжении всего проекта. |
| 3 | Содержание |  | При щелчке по герою осуществляется переход на слайд с игрой. |
| 4 | Игра «Звёзды Астронома» | Закреплять умения различать и называть знакомые геометрические фигуры, развивать внимание, логическое мышление. | Для выполнения задания необходимо выбрать цвет и соединить звёзды между собой по цветам. При необходимости линии можно стереть, переключившись на ластик. Вернуться к указателю мыши можно по кнопке Esc на слайде.  Дети должны назвать, что получилось, желательно обобщающим словом «геометрические фигуры». Сравнить, чем отличаются друг от друга фигуры (количеством углов, сторон). Выяснить, каких фигур меньше, больше.  На слайде есть область проверки. |
| 5 | Игра «Весёлые пузыри» | Совершенствовать навыки порядкового счета в пределах 10. | Для выполнения задания необходимо щёлкать по пузырям по порядку. После того, как «пузырь лопнет», он появится в верхней части слайда. При правильном выполнении задания «пузыри» встают в числовую линию. |
| 6 | Игра «Танграм от Знайки» | Формировать умения конструировать из геометрических фигур, развивать внимание, память. | Для выполнения задания необходимо прочитать загадку, назвать отгадку, после того, как ребёнок отгадает, щелкнуть мышью по тексту, появится изображение ЛЕБЕДЯ. Таким образом выясняем, что необходимо собрать лебедя. Щелкаем по треугольникам, некоторые вращаются, подбираем нужное положение треугольника. При затруднении можно использовать область проверки (щёлкнуть по восклицательному знаку), чтобы включить на несколько секунд подсказку и выключить ее. |
| 7 | Игра «Чистота залог здоровья» | Формировать умения соотносить форму (изображение) с фигурой. | Для выполнения задания необходимо сортировать изображения в соответствующие контейнеры. Щёлкаем сначала на предмет, затем на контейнер. При правильном выборе предмет отправится в свой контейнер, и ребёнок услышит сигнал «колокольчики». При неправильном – предмет остаётся на месте, и звучит сигнал ошибки. |
| 8 | Игра «Небоська спрятал цифры» | Закреплять знания детей в составлении числа из двух меньших.  Закреплять умения составлять и решать арифметические действия на сложение. | Для выполнения задания необходимо проанализировать, какие цифры зашифрованы в картинках. Т. е., *арбуз – это цифра 8. Какие две одинаковые цифры мы должны сложить, чтоб получилось 8* и т. д.  При правильном выборе цифра отправится в прямоугольник под картинку, и ребёнок услышит сигнал «правильный ответ». При неправильном – цифра остаётся на месте, и звучит сигнал. |
| 9 | Игра «Найди пару» | Закреплять умения сравнивать предметы по величине. | Для выполнения задания необходимо щёлкать на карточки. За ними спрятаны фигуры. Когда ребёнок откроет по парам все карточки, нужно выяснить что изображено и чем отличается. |
| 10 | Игра «Загадки от Ромашки» | Формировать представления о временных отношениях и закреплять умение обозначать их словами: сначала, потом, до, после, раньше, позже. | Прочитав задание, для выполнения необходимо отгадать загадку и понять, о чём будет идти речь (времена года). Далее, отгадываем по очереди загадки. Для проверки щёлкаем по тексту, появляется изображение с отгадкой. Проговорить с ребёнком что сначала, потом, до, после, раньше, позже. |
| 11 | Игра «Кроссворд от Винтика» | Закреплять названия и последовательность дней недели. | Для выполнения задания необходимо щелкать мышью по цифре. Появляется описание слова, при повторном щелчке — убирается. Само слово появляется при щелчке по первой клетке. Для 7 – го слова нужно щёлкать на оставшиеся пустые клетки. После того, как отгадали все слова в кроссворде, назвать обобщающее слово. |