**Методические рекомендации к проекту**

**«Весёлая математика»**

**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 технологиям SMART и может использоваться воспитателями, родителями в совместной деятельности с детьми 5 – 7 лет в детских дошкольных учреждениях.

**Цель проекта:**

Формировать у детей элементарные математические представления.

**Задачи:**

Развивающие:

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

Образовательные:

Совершенствовать навыки порядкового и обратного счёта в пределах 10; умение называть соседей числа; закреплять знания о геометрических фигурах; умения ориентироваться в пространстве; решать простые примеры, сравнение величин.

Воспитательные:

Воспитывать у детей самостоятельность, творческую активность, развивать умение детей принимать игровую задачу, выполнять игровые действия.

Проект состоит из 20 слайдов.

На протяжении всего проекта присутствуют помощники, при помощи которых:

* на каждой странице можно узнать задание:
* правильные ответы скрыты за восклицательным знаком:
* переход со страницы на страницу укажет стрелочка:
* возвращение к содержанию по картинке:

**СЛАЙД 1: Титульный лист**

**СЛАЙД 2: Содержание**

**СЛАЙД 3: игра «Помоги гусенице».**Расставить цифры по порядку на прозрачную область. При неправильном действии цифра вернётся на место.

**СЛАЙД 4: игра «Испорченный телефон».**Поставить цифры на циферблате телефона по порядку (цифры можно перенести на середину диска, а потом расставлять). Проверить правильно выполненные действия поможет картинка, спрятанная под знаком.

**СЛАЙД 5: игра «Звёздочки».** Посчитать количество звёздочек в многоугольнике и поставить соответствующую цифру в квадратик. При неправильном действии цифра вернётся на место.

.**СЛАЙД 6: игра «Весёлый паровозик».** Расставить соседей чисел в окошки (к зелёным цифрам – зелёные, к красным - красные).При неправильном действии цифра вернётся на место.

**СЛАЙД 7: игра «Весёлые шарики».** Нажать на ………………. Перемещая шарики составить пример. При правильном решении примера появится слово «ОТЛИЧНО» (если не появится, то поменять местами слагаемое). Для перехода на следующий пример нажать

**СЛАЙД 8: игра «Мозаика».** Решить пример, для проверки нажать на прямоугольник, откроется цифра с правильным ответом.

**СЛАЙД 9: игра «Закончи узор».** Внизу расположены фигуры, из них вытащить нужную фигуру и поставить на линии для продолжения узора.

**СЛАЙД 10: игра «Собери картинку».** С помощью знака вытащить картинку, посмотреть рисунок, запомнить (картинку спрятать). Собрать рисунок из геометрических фигур. Снова вытащить картинку и проверить.

**СЛАЙД 11: игра «Лабиринт».**Выбрать на панели инструмент «Перо» и с помощью него пройти лабиринт.

**СЛАЙД 12: игра «Репка».** Расставить героев сказки по порядку. Выяснить с детьми, кто в каком порядке стоит: кто первый, кто второй… и т. д. Кто с какой стороны – справа, слева, между. При неправильном действии картинка с героем вернётся на место.

**СЛАЙД 13: игра «Посчитай-ка».**Сложить изображения, решить пример. Ответ можно проверить, сдвинув картинку чуть вправо. На синем фоне появится цифра со знаком =.

**СЛАЙД 14: игра «Собери игрушки».** Запомнить с детьми расположение игрушек в таблице. С помощью знака картинку убрать. Игрушки разложить по памяти. После того, как все игрушки займут места, поверить, вытянув знак.

**СЛАЙД 15: игра «Найди отличия».** Найти 12 отличий и помечать их желтой галочкой на картинке слева. Проверить отличия можно потянув за знак. На прозрачной области будут нанесены галочки.

**СЛАЙД 16: игра «Подбери шнурочки».** Подобрать шнурочки к ботиночкам: самый длинный к самому большому, средний – к среднему, самый короткий – к самому маленькому. Проверить можно, потянув за знак.

**СЛАЙД 17: игра «Собери пазлы».** Перетаскивая картинки, соберите пары фигура – картинка соответствующей формы.

**СЛАЙД 18: игра «Волшебный квадрат».** С помощью квадрата нужно сосчитать капельки и выбрать нужную цифру. Правильно выбранная цифра при нажатии сопровождается появлением зелёной галочки и звукового сигнала, а неправильная – красным крестиком и звуковым сигналом.

**СЛАЙД 19: игра «Волшебная лупа».** С помощью лупы посчитать, сколько высоких деревьев и сколько низких деревьев. Выбрать нужную цифру. Правильный ответ будет помечен зелёной галочкой, а неправильный – красным крестиком.

**СЛАЙД 20: игра «Четвёртый лишний».** Выбрать лишнюю картинку и объяснить. Правильный ответ будет помечен зелёной галочкой, а неправильный – красным крестиком.