

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА - ДЕТСКИЙ САД №5
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ УСТЬ - ЛАБИНСКИЙ РАЙОН

«Электронные дидактические игры по формированию элементарных
математических представлений для дошкольного возраста».

Воспитатель-педагог:
Сомер Е.А.

Данная дидактическая игра является авторским пособием, которая предназначена для детей дошкольного возраста от 5 до 7 лет.

Дидактическая игра – это вид учебного занятия, организуемого в виде учебной игры, реализующей ряд принципов игрового, активного обучения и отличающейся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания.

Электронная дидактическая игра – современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в единственном виде.

В дидактических играх дети не автоматически запоминают, а должны осмысливать, как и какие лучше применить полученные ранее знания, самостоятельно ищут пути решения дидактической задачи. У них развивается умение рассуждать, доказывать, доводить начатое до конца, что очень важно для подготовки к школе.

ПАСПОРТ

<p>Наименование работы (тема)</p>	<p>«Электронные дидактические игры по формированию элементарных математических способностей для дошкольного возраста». Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение центр развития ребенка – детский сад № 5 муниципального образования Усть-Лабинский район</p>
<p>Разработчик дидактической игры</p>	<p>Воспитатель Сомер Елизавета Андреевна. Муниципальное дошкольное образовательное учреждение центр развития ребенка – детский сад № 5 муниципального образования Усть-Лабинский район</p>
<p>Пояснительная записка:</p>	<p>Использование ИКТ является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуального подхода в обучении детей, развития у них творческих способностей и создания благоприятного эмоционального фона. Обучение для детей становится более привлекательным и захватывающим. Для первоначального уровня, важно сформировать познавательный интерес к математической деятельности. Показатели познавательного интереса:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Частота выбора игр математического содержания; • Уровень самостоятельности и активности ребенка в игре; • Уровень развития речи при общении детей друг с другом во время игры.
<p>Цель работы</p>	<p>Повышение уровня познавательной активности в процессе ФЭМП, с применением информационно-коммуникативных технологий</p>
<p>Основные задачи</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Формирование умения решать проблемно-поисковые, игровые задачи в процессе развития элементарных математических представлений, используя ИКТ. 2. Создание условий для развития самостоятельной познавательной деятельности.

	3. Развитие воображения, логического мышления, внимания, зрительной памяти.
Ожидаемые результаты:	<ul style="list-style-type: none">• При использовании ИКТ для развития познавательного интереса дети будут активно использовать математические понятия в познавательно-речевой, игровой деятельности, в повседневной жизни.• Будут созданы условия для усвоения дошкольниками ФЭМП, обеспечивающие успешное развитие интеллектуальных способностей детей.

Дидактическая игра: «Засели числа в домики».

Задачи:

- развивать логическое мышление, внимание и умение анализировать;
- закреплять цифры и числа в пределах от 1 до 9, кроме этого, правильно называть предыдущее, последующее и пропущенные числа;
- развивать понимание независимости результата счета от его направления;

Цели:

- закрепить порядок чисел в пределах от 1 до 9;
- закрепить навыки порядкового счета;
- учить подбирать фигуры к соответствующим цифрам;

Ход игры:

В домике живут цифры, которые расставлены в последовательности натурального ряда.

Воспитатель предлагает детям посмотреть, как стоят цифры, не пропущено ли, какое-нибудь число. Затем, детям необходимо с помощью подсказок в виде геометрических фигур, назвать (определить) зашифрованное число. С помощью данной дидактической игры, дети закрепляют свои знания в счете от 1 до 9.





Дидактическая игра: «Запомни фигуры».

Задачи:

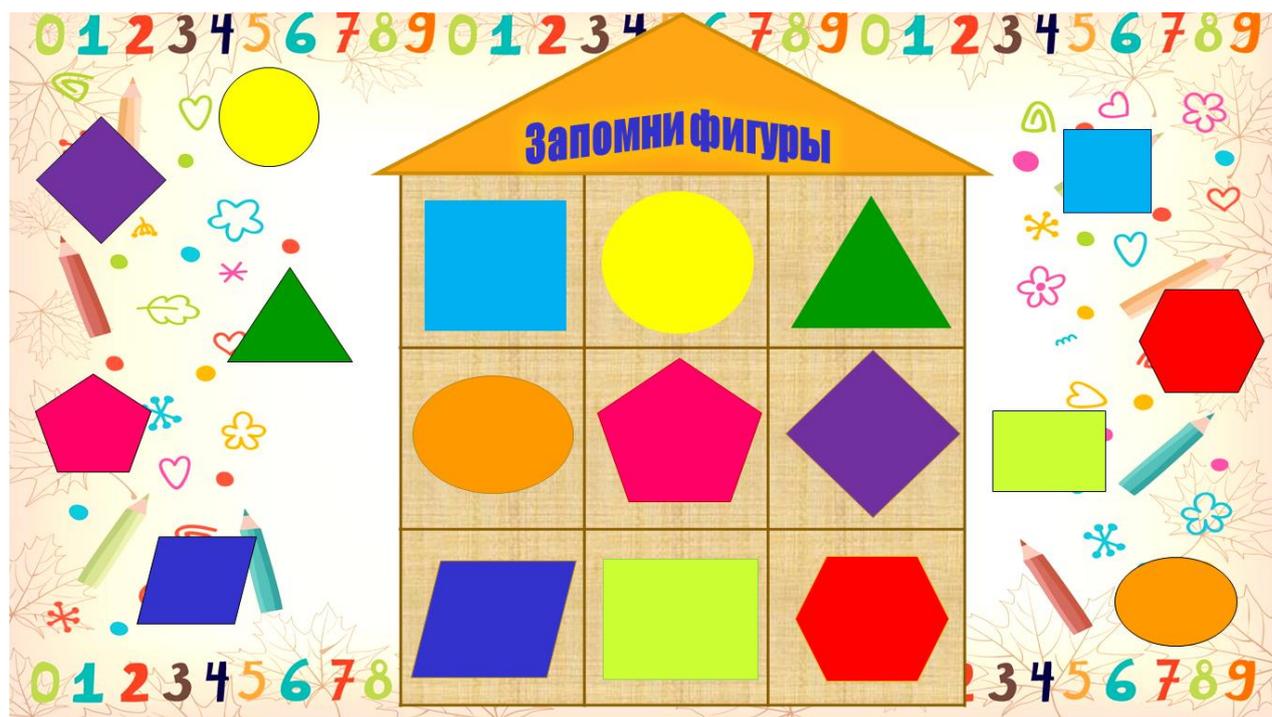
- развивать зрительное восприятие, мыслительные операции, внимание.
- формировать представления об основных геометрических фигурах;
- развивать зрительное восприятие формы плоскостных фигур;
- формировать умение различать и правильно называть геометрические фигуры;

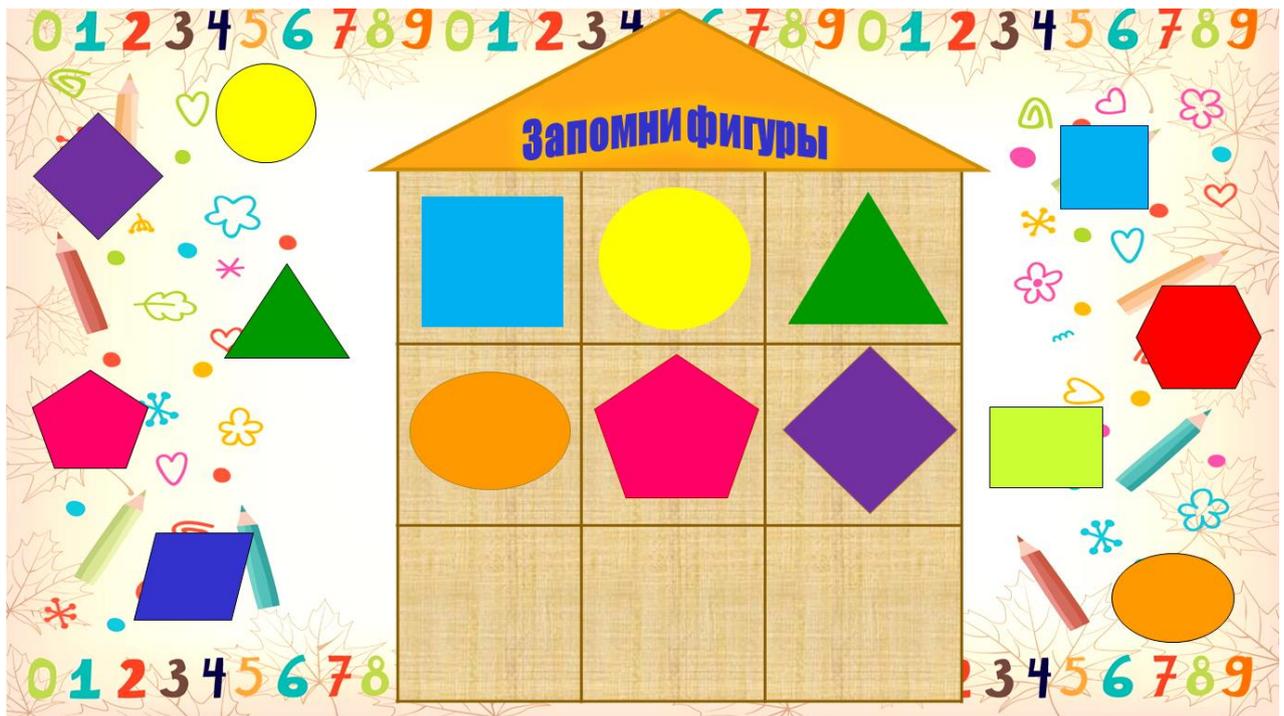
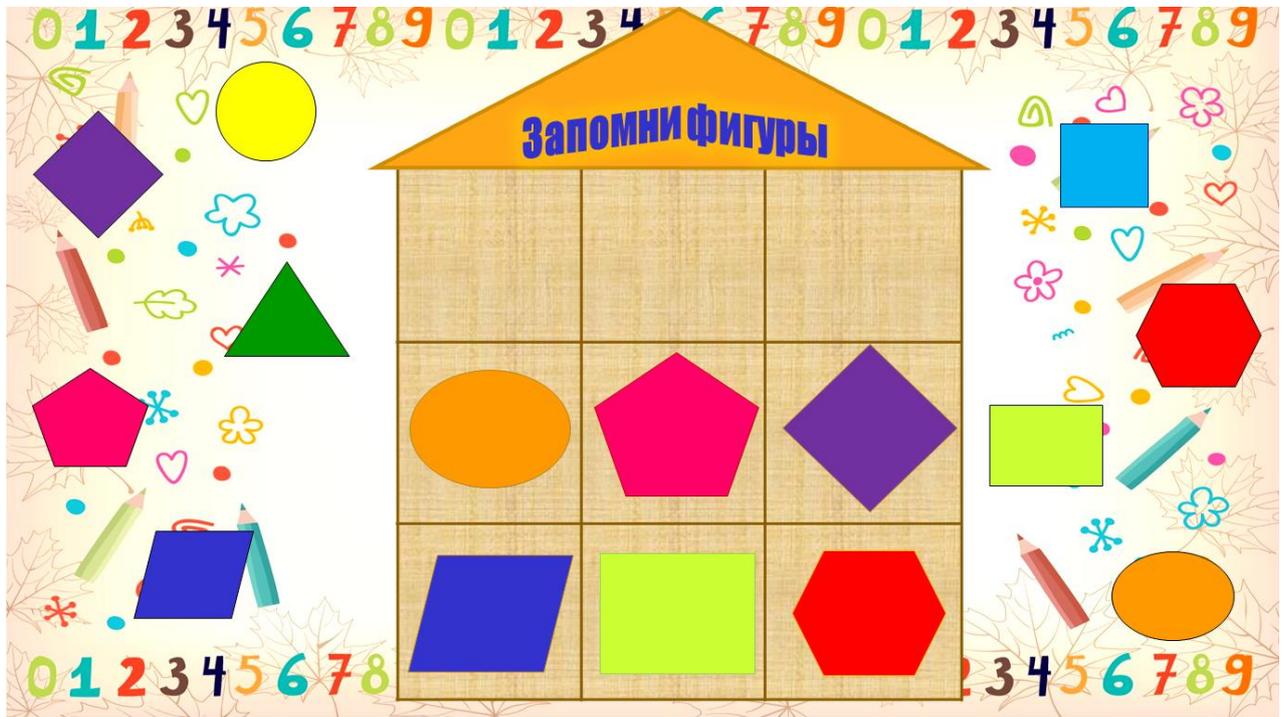
Ход игры:

Ребенку необходимо запомнить геометрические фигуры в домике. «Фигуры – это жильцы, которые должны поселиться в своих домиках».

Воспитатель предлагает ребятам закрыть глаза и через несколько секунд открыть их, и посмотреть, что изменилось. Далее необходимо разместить «жильцов» в домики, сначала на верхнем этаже. Каких геометрических фигур не хватает? Ответ детей (квадрат, круг, треугольник).

Затем, разместить «жильцов» так же в домики, но уже на последнем этаже. Каких фигур недостает на этом этаже? Ответ детей (четырёхугольник, прямоугольник, шестиугольник).





Дидактическая игра: «Какой фигуре соответствует предмет»

Вариант игры 1

Задачи:

- Развивать память, логическое мышление, внимание, а также воспитывать активную любознательность;
- Дополнить и закрепить знания детей о геометрических фигурах (квадрат, круг, треугольник, овал, пятиугольник, ромб, трапеция, а так же прямоугольник и шестиугольник).
- Формируем навыки соотношения формы и изображенного предмета с геометрической фигурой;
- Развиваем умение создавать в воображении образы на основе схематического изображения предметов.

Цели:

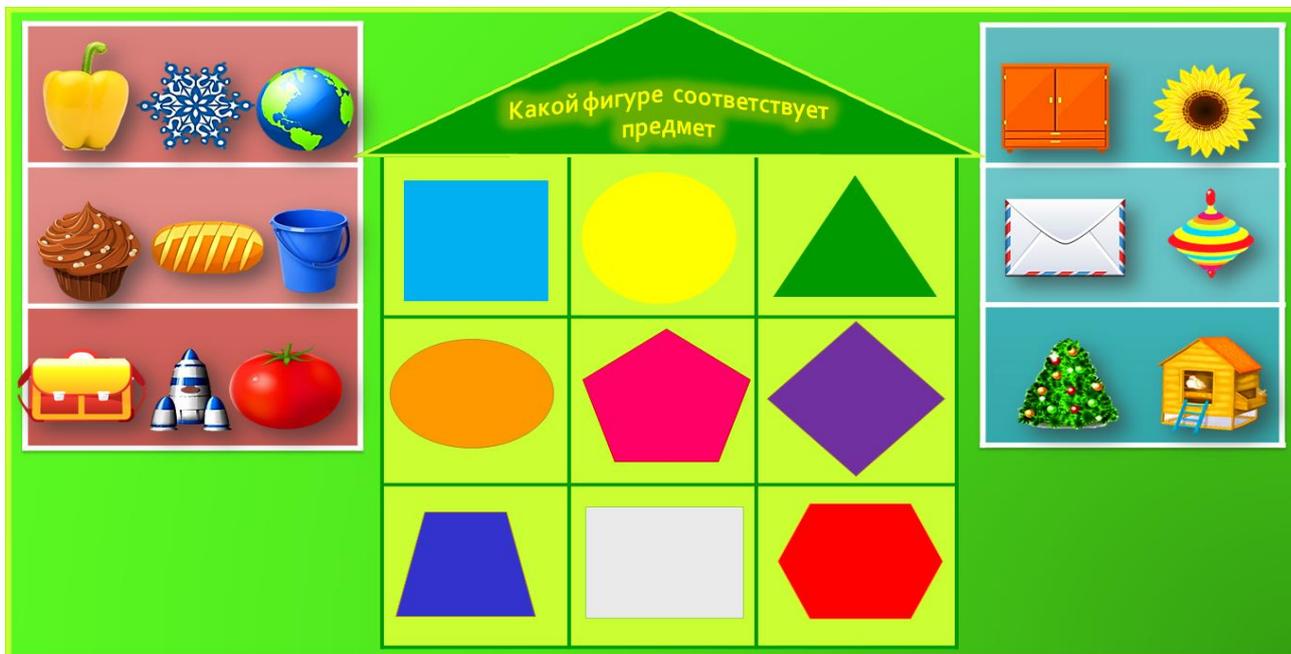
- Изучение основных геометрических фигур для детей 5-7 лет. ;
- закрепить знания детей о геометрических фигурах;

Ход игры:

Ребятам необходимо соотнести предмет к подходящей по форме геометрической фигуре, затем найти ей место в «домике».

Воспитатель спрашивает:

- Какие общие признаки имеют фигуры? (углы) Ответы детей.
 - Где вы встречали подобные геометрические фигуры? Ответы детей.
- А так же, классифицировать фигуры по группам (многоугольники).



Вариант игры 2

Дидактическая игра: «Ориентировка в пространстве»

Цели:

- развивать у детей способности ориентироваться в пространстве;
- развивать мыслительные операции, речь и воспитывать умение работать в группе и индивидуально;

Задачи:

- научить детей понимать и правильно использовать пространственные предлоги: в, на, над, перед, между, около.
- А так же, называть местоположения словами, указывающими направление (справа, слева, вверху, внизу).

Ход игры:

Ребятам важно уметь ориентироваться в пространстве. В данной дидактической игре, необходимо знать положение геометрических фигур. Например: Квадрат голубого цвета находится в левом верхнем углу.

Воспитатель спрашивает:

- Дети, какая фигура находится в центре домика? Ответ детей: (пятиугольник)
- Почему его так назвали? Ответ детей
- Где находится фигура треугольник? Ответ: (в правом верхнем углу)
- Какая по цвету эта фигура? (зеленым)
- Посмотрите внимательно, какая геометрическая фигура находится посередине слева? Ответ: (овал)

И так, дети продолжают описывать положение каждой геометрической фигуры и рассказывают ее значение.

Дидактическая игра: «Запомни, как припаркован транспорт».

Вариант игры 1

Задачи:

- Развивать зрительное восприятие цвета, внимание, логическое мышление и память;
- Закреплять умение ориентировки в пространстве.

Цели:

- Развитие ориентировки на экране компьютера;
- Сформировать представление о пространстве, форме и количестве.

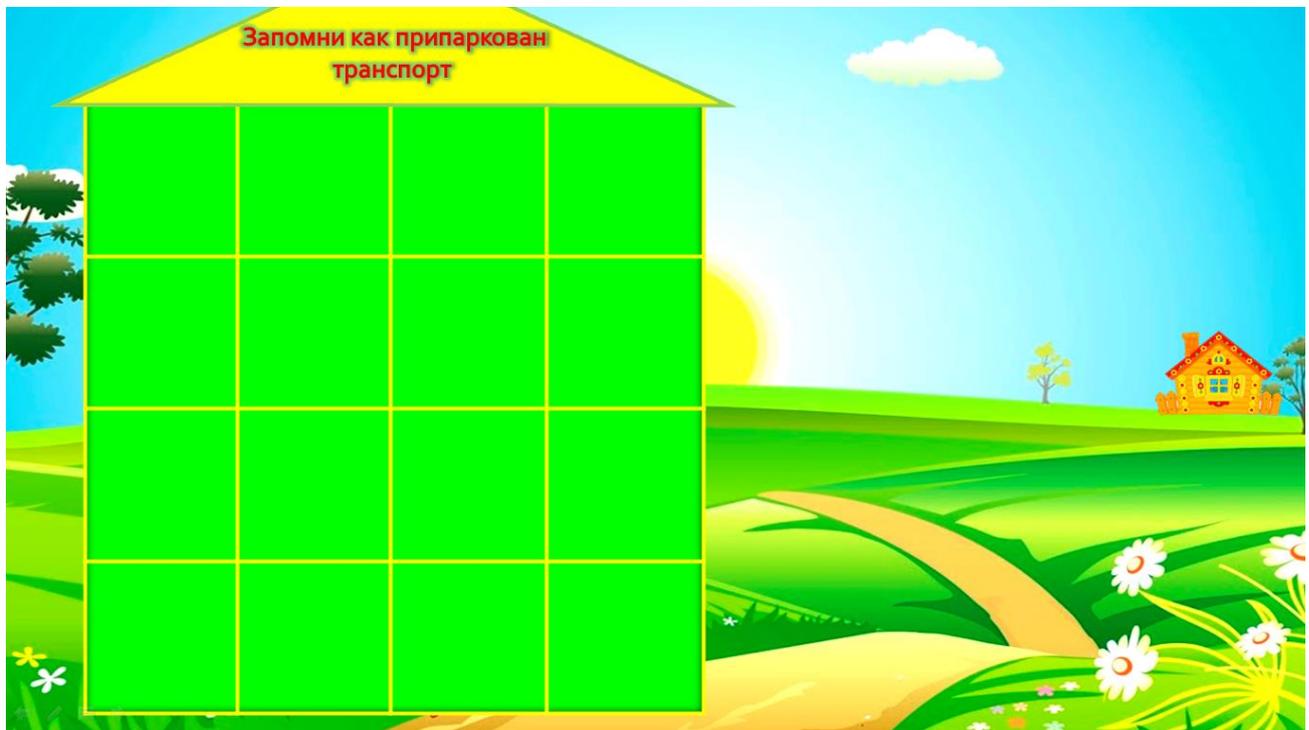
Ход игры:

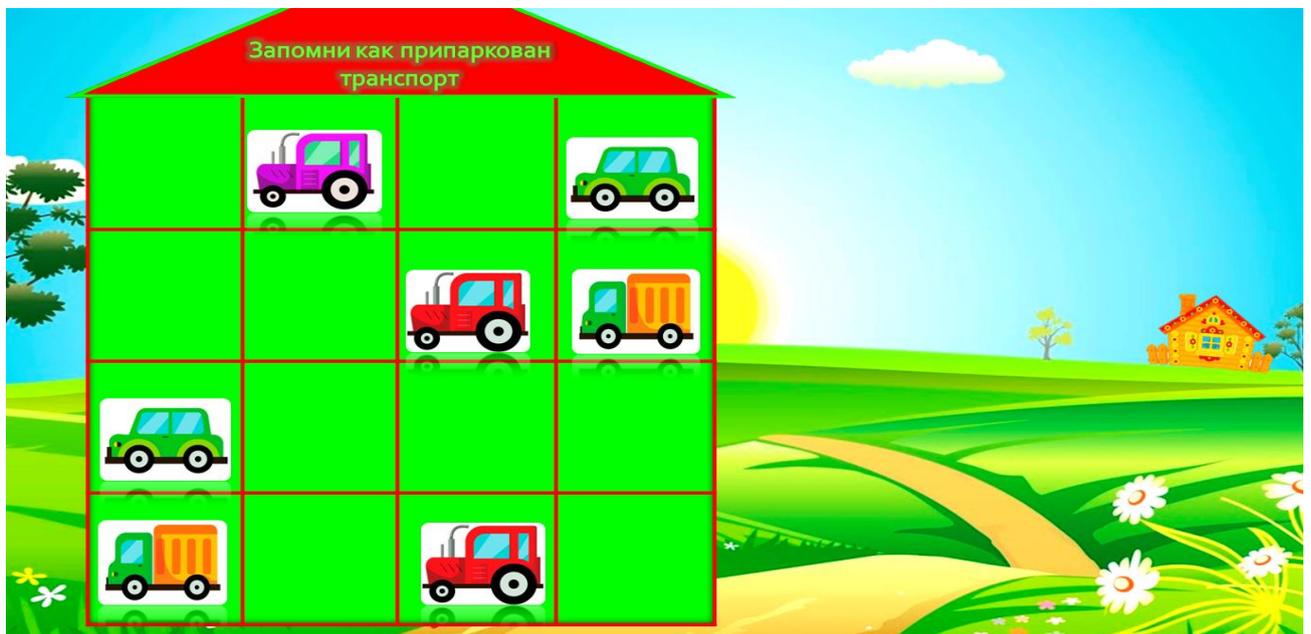
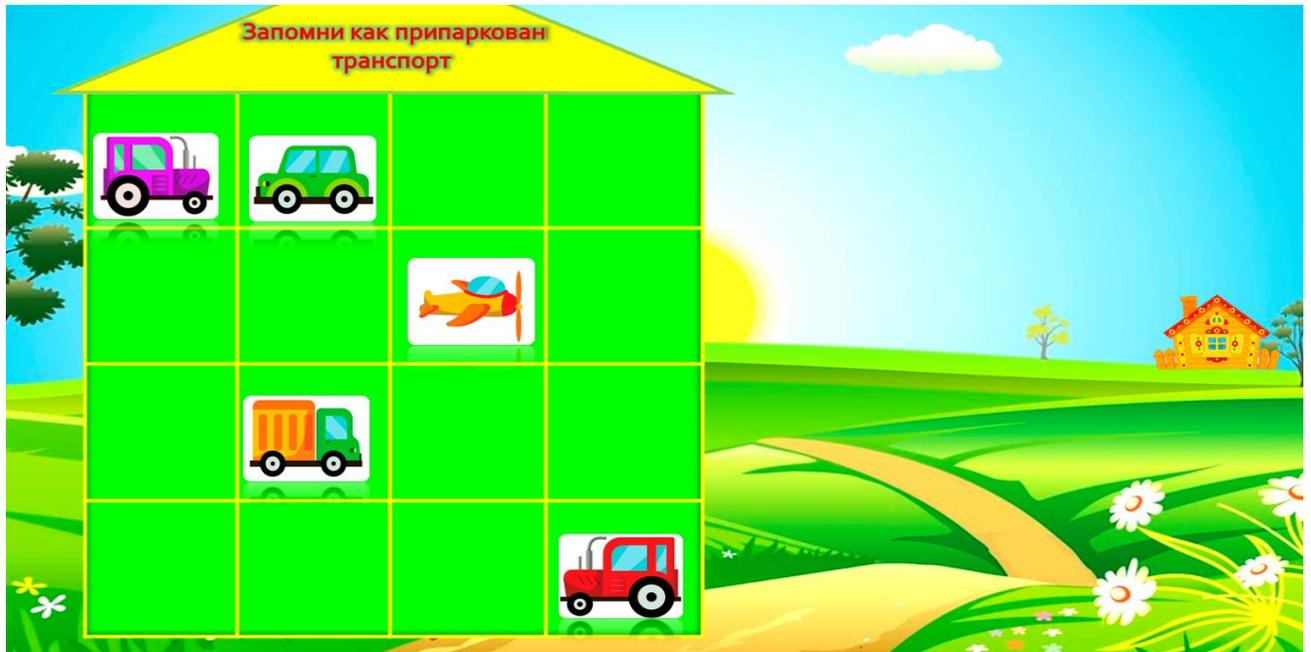
Воспитатель просит детей рассмотреть «домик» и спрашивает:

- «Сколько в домике этажей?» (четыре)
- Скажите, где нижний этаж? Это первый этаж (строка).
- Покажите верхний этаж. Это четвертый этаж (верхняя строка)
- Сколько квартир на каждом этаже? (четыре)
- Кто живет в домике? (машинки)
- Чем транспорт отличается друг от друга? (формой и цветом).

Ребятам предлагается внимательно рассмотреть каждый этаж и запомнить местоположение транспорта. Далее дети возвращаются в обычное положение и заселяют по памяти транспорт на свои этажи, объяснив словами местоположение.

Аналогично дети расселяют все виды транспорта на свои этажи.





Заключение

Занятия с применением игровых технологий всегда проходят удачно.

Ведь, игру можно включить как отдельным этапом занятия, так и полностью все занятие выстроить в форме интерактивной игры.

Основное обучающее воздействие принадлежит дидактическому материалу и игровым действиям, которые как бы автоматически ведут учебный процесс, направляя активность обучающихся в определенное русло.

Целесообразность использования интерактивных дидактических игр на разных этапах занятия различна. Игровые формы занятий чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и формировании умений.

Основными достоинствами интерактивных дидактических игр на занятиях, является ненавязчивость обучения, делающая этот процесс интересным и увлекательным.

В дидактических играх есть возможность формировать новые знания, знакомить детей со способами действий. Каждая из предоставленных игр решает конкретную задачу совершенствования математических представлений детей.