**Описание работы с алгоритмом использования электронного дидактического пособия**

Название пособия: «Весёлая математика».

Возрастная группа: средняя.

**Пояснительная записка**

Актуальность: понятие о геометрических фигурах, изучение цветов, цифр важно для развития логического мышления и формирования образности и ассоциативности мышления детей среднего возраста. Использование электронно-дидактического пособия позволяет более наглядно проиллюстрировать детям различные геометрические фигуры, присутствующие в ближайшем предметном окружении, поскольку электронно-дидактическое пособие является новым и актуальным средством в развитии детей среднего дошкольного возраста, учитывающим специфику восприятия детьми данного возраста нового познавательного материала . Так же, легче и быстрее дошкольник воспринимает и запоминает цвета, а счёт по красочным и весёлым картинкам становится интересным и запоминающимся. Пособие способствует проявлению интереса и активизирует интеллектуальную деятельность детей.

Цель данного пособия: классификация предметов по форме, цвету, количеству. Развитие интереса по теме "Весёлая математика".

Задачи:

1. Знакомить с геометрическими фигурами.
2. Знакомить с новой цветовой палитрой.

 3. Знакомить с цифрами.

 4. Закрепить счёт до пяти.

 5. Развивать зрительное восприятие, внимание, усидчивость, память, воображение, фантазию.

1

6.Побуждать к новым поискам и решениям.

7.Формировать творческую активность, любознательность.

Методические рекомендации: данное электронно-дидактическое пособие можно использовать на занятиях в ДОУ с группой детей, а так же индивидуально. Длительность действия с пособием устанавливает и контролирует педагог, исходя из индивидуальных особенностей и потребностей воспитанников.

2

Пособие содержит 11 слайдов.

**Описание работы со слайдами:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №слайда | Содержание, методические приёмы | Анимационные эффекты |
| 1 | Воспитатель предлагает поиграть в игру с помощью «волшебного экрана» под названием «Весёлая математика». | По щелчку ЛКМ (левой кнопки мыши) появляется название игры «Весёлая математика». |
| 2 | Воспитатель загадывает загадки про цифры. Задаёт вопрос: « Какой цифры не хватает?» | По щелчку ЛКМ появляется картинка с цифрами. |
| 3 |  | По щелчку ЛКМ появляется следующий слайд с правильным ответом. |
| 4 | Воспитатель предлагает детям найти отличия на двух картинках. |  |
| 5 | Воспитатель спрашивает детей, что изображено на картинке; что здесь лишнее и почему. |  |
| 6 | Воспитатель предлагает детям отправиться в путешествие на волшебном поезде. Но прежде чем поезд тронется, дети должны угадать, из каких геометрических фигур он состоит. |  |
| 7 | Воспитатель предлагает рассмотреть цветные карандаши на слайде и перечислить цвета. А если назвать неправильно, то карандаши не будут рисовать. |  |
| 8 | Показывая слайд, воспитатель спрашивает детей на каком из градусников температура выше, а на каком – ниже. Беседа о температуре тела человека. |  |
| 9 | Воспитатель предлагает детям помочь собаке Дине определить, где лево, а где право; где верх, а где низ. А так же определить, сколько птенцов находиться в гнёздах. |  |

3

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 10 | Воспитатель просит детей помочь ей самой сосчитать, сколько на картинке изображено лягушек, божьих коровок, куриц и рыб, аргументируя тем, что « я совсем запуталась!». |  |
| 11 | На последнем слайде воспитатель обязательно хвалит детей. |  |

4