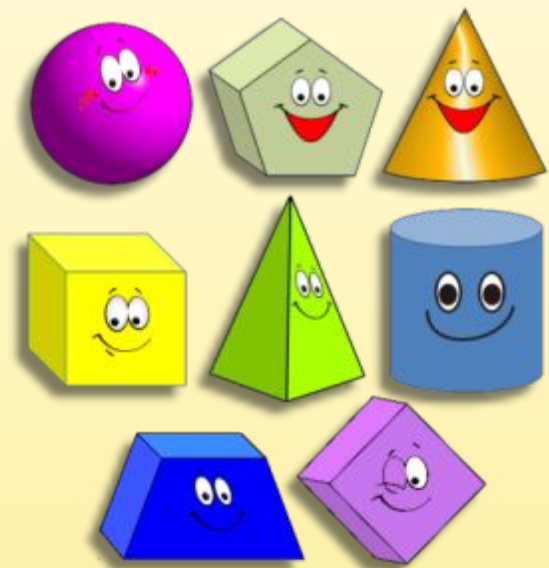


ПОСЧИТАЙ УГЛЫ У ФИГУРЫ



**МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ИГРА ПО ФОРМИРОВАНИЮ
ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ
ПРЕДСТАВЛЕНИЙ**

(ДЛЯ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА)

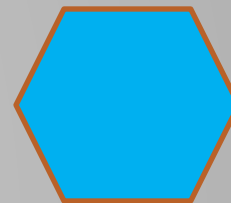
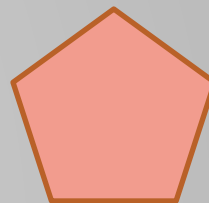
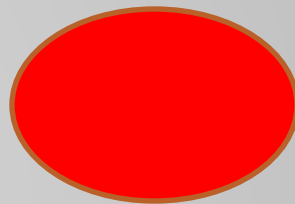
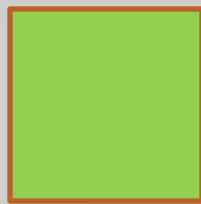
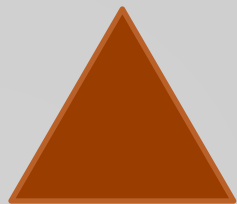
ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИГРЫ:

- 1.**Развить у ребенка интерес к математике в дошкольном возрасте через ИКТ.
- 2.**Приобщать к предмету в игровой и занимательной форме.
- 3.**Развивать память, внимание, мышление.
- 4.**Закрепить знания геометрических фигур, считать от 0 до 10.
- 5.**Воспитывать готовность к обучению в школе: развитие самостоятельности, ответственности, настойчивости в преодолении трудностей, координации движений глаз и мелкой моторики рук, умений самоконтроля и самооценки.



ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Посмотри на геометрическую фигуру.
2. Посчитай, сколько у нее углов.
3. Нажми на соответствующий овал с цифрой.
4. Правильный ответ будет выделен, при помощи анимации и звука (слайды 4-9).



Непосредственно образовательная деятельность по формированию (развитию) элементарных математических представлений у старшего дошкольного возраста с использованием интерактивной игры "На помощь принцессе Трапеции"

Цели:

- ❖ познакомить с новыми геометрическими фигурами (пятиугольник, шестиугольник, восьмиугольник);
- ❖ закрепить умение различать и называть плоские геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал).

Задачи:

Обучающие:

- ❖ совершенствовать навыки счета в пределах десяти;
- ❖ закреплять умение двигаться в заданном направлении и обозначать его словами: вперед, направо, налево;

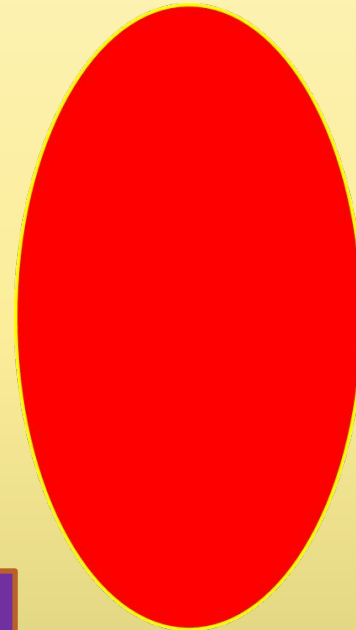
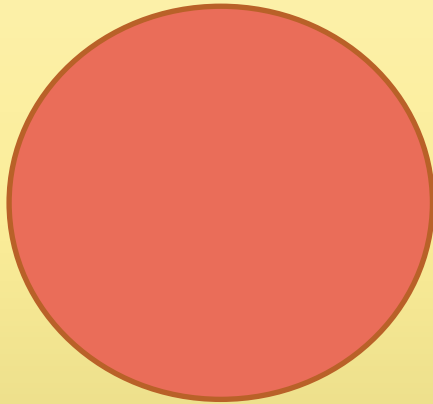
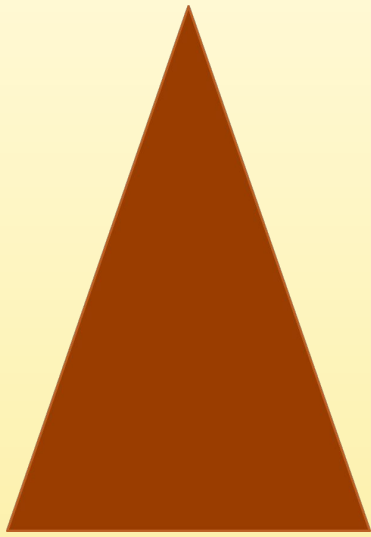
Развивающие:

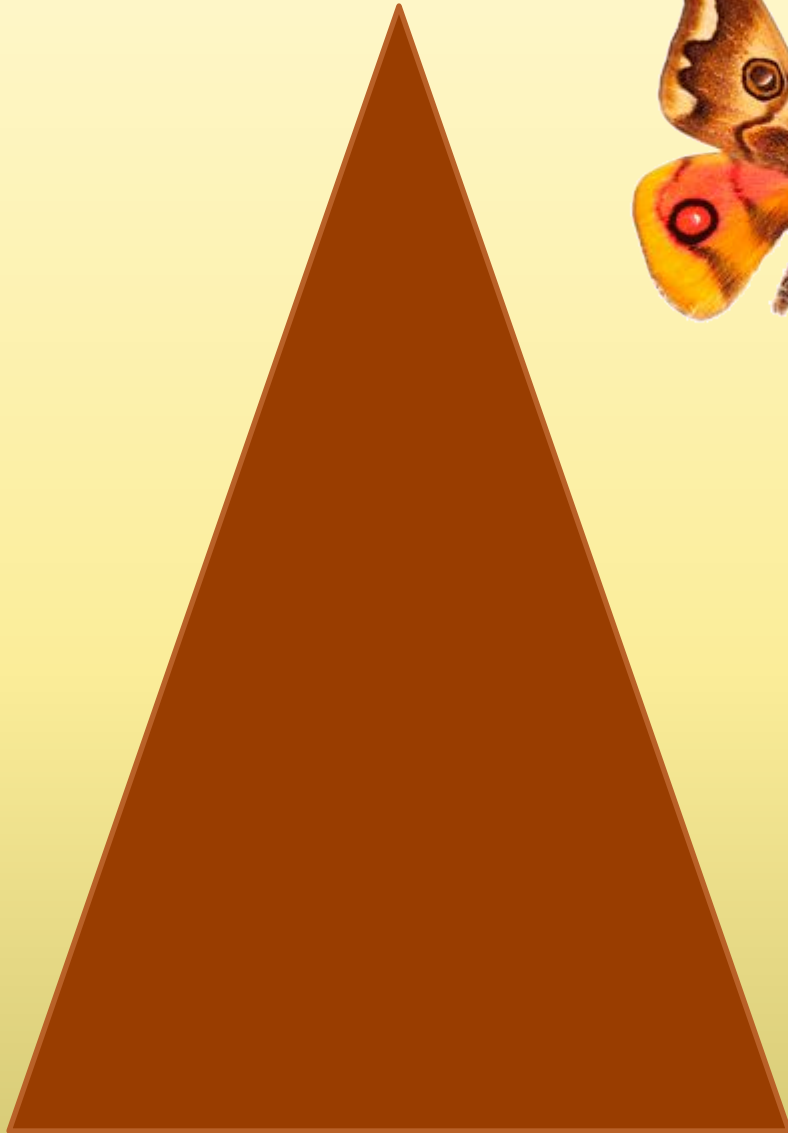
- ❖ развивать воображение;
- ❖ развивать общую и мелкую моторику руки;

Воспитательные:

- ❖ воспитывать отзывчивость, умение работать в коллективе;
- ❖ воспитывать аккуратность, самостоятельность.







1

6

4

8

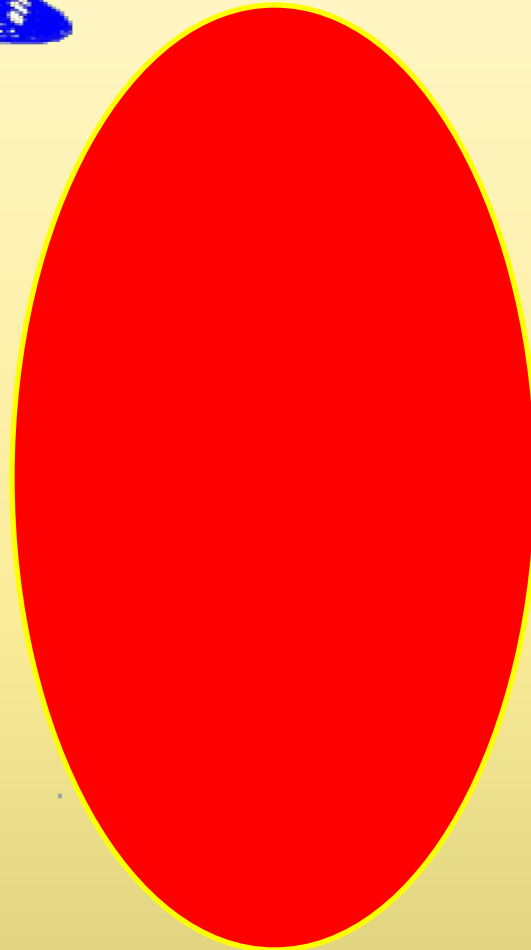
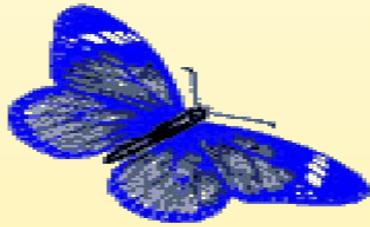


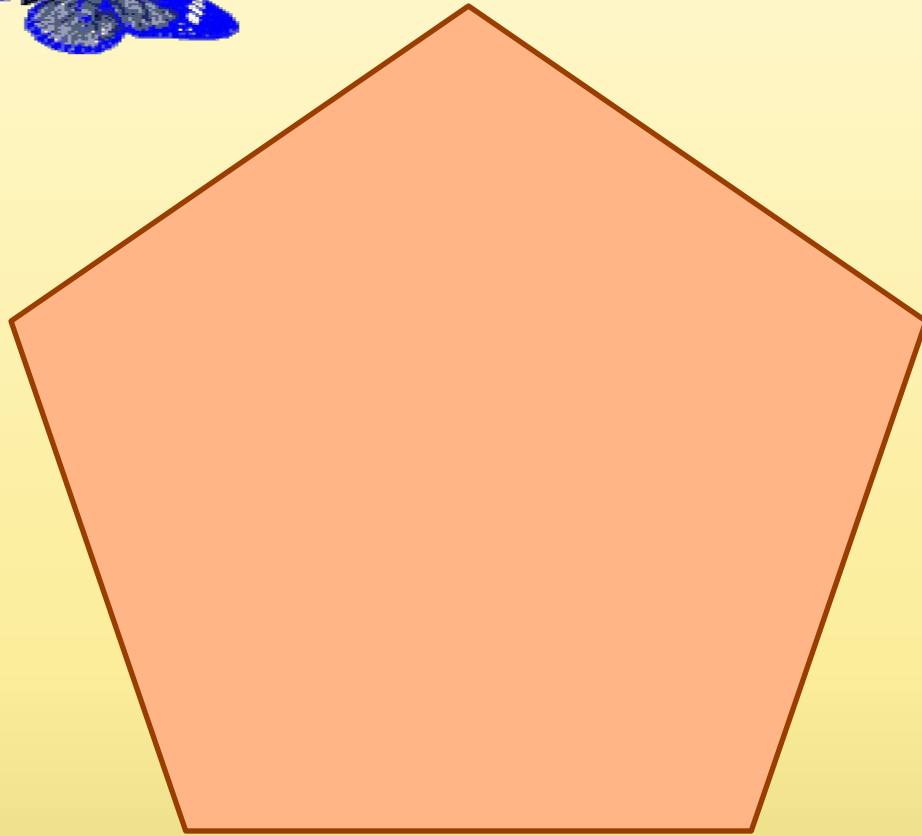
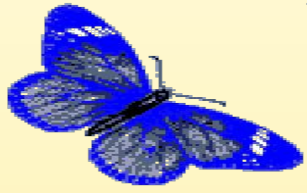
5

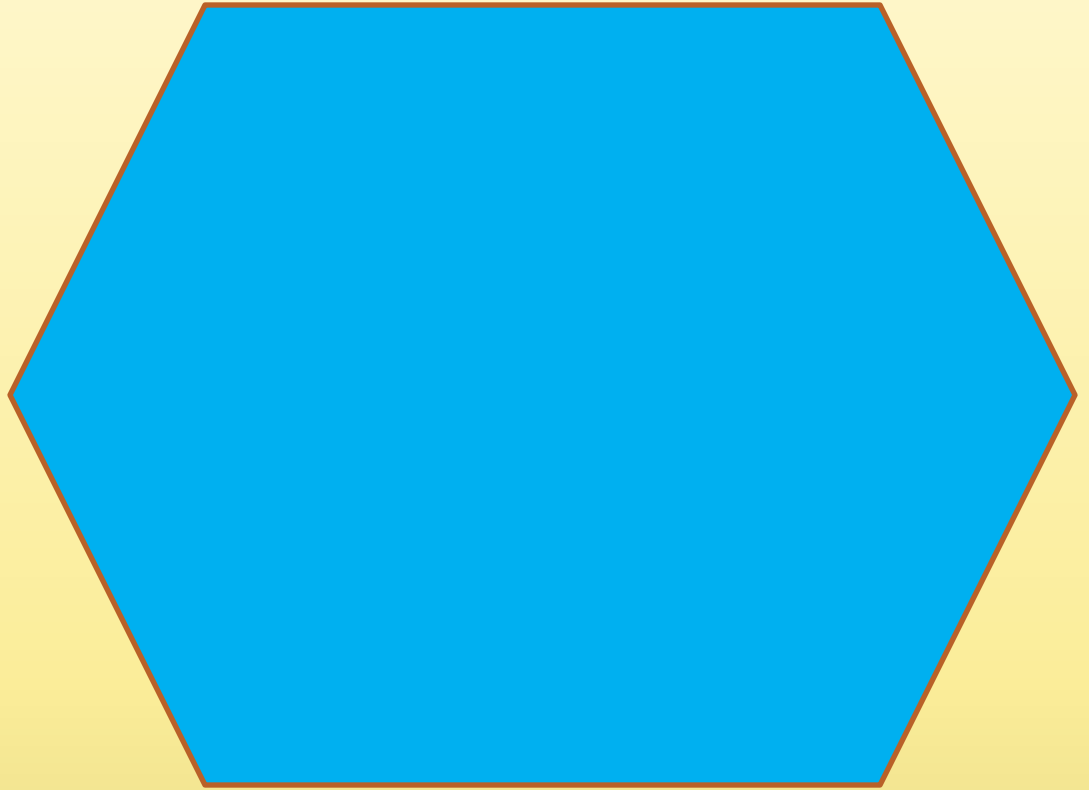
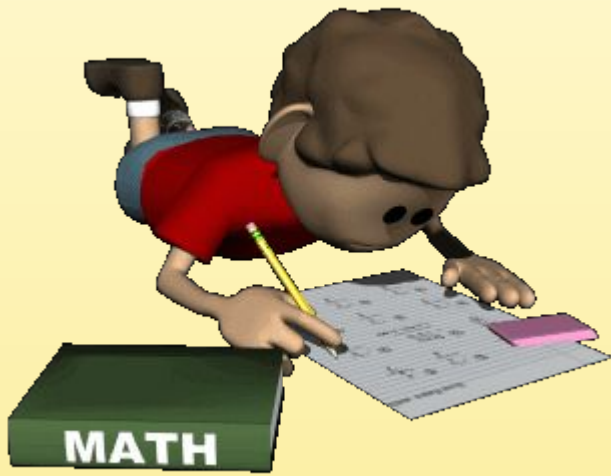
8

0

2







4

9

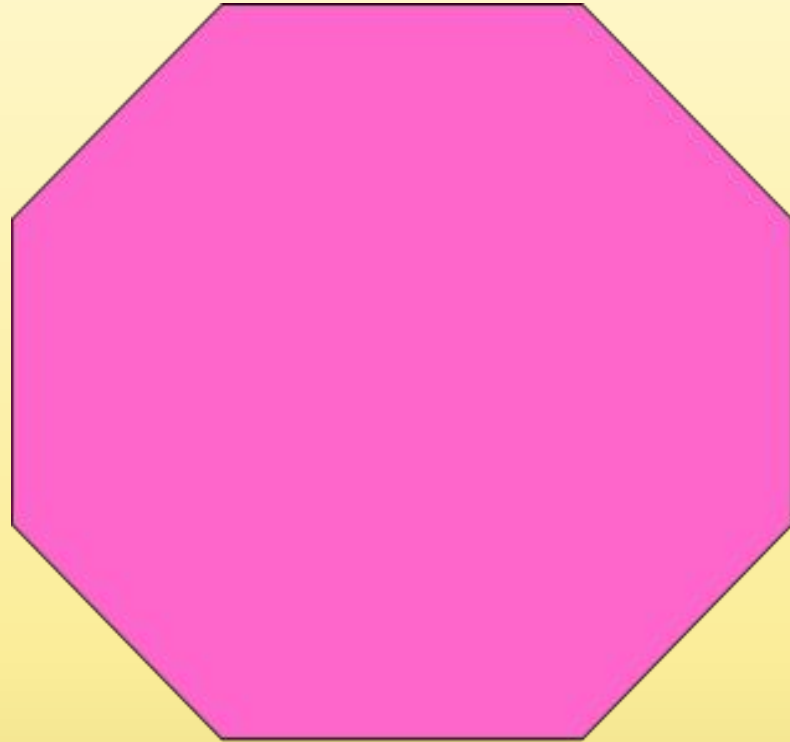
3

6





1



6



4

3

8

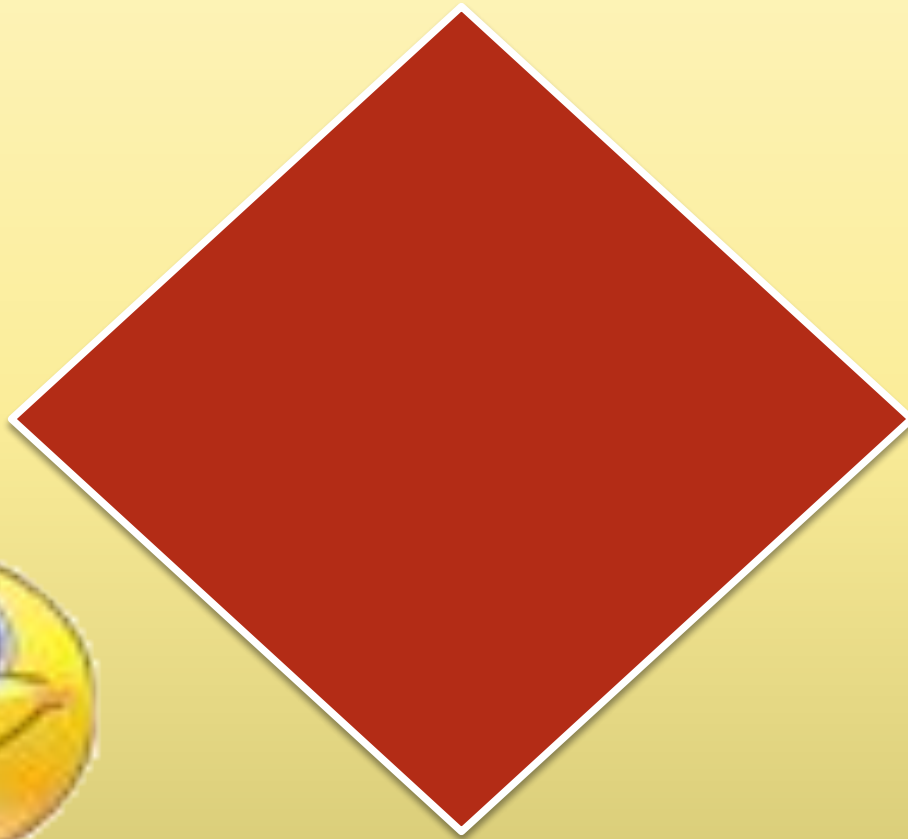


6

4

1

3



Назови фигуру

