**Технологическая карта дидактической игры с применением ИКТ №1**

Тема: «Занимательная математика с тетушкой совой».

Возрастная группа: старшая группа.

Цель: закрепление изученного материала по математике в игровой форме.

Задачи (дидактическая):

Образовательные: закрепить знание числового ряда от 1 до 10; повторить порядковый, прямой, обратный и количественный счет; закреплять представления о знакомых плоских геометрических фигурах *(круг, квадрат, треугольник, прямоугольник)*; закрепить умение соотносить количество предметов с числом; устанавливать связь между числом и количеством; закреплять умение ориентироваться в пространстве; учить устанавливать размерные отношения между 5–10 предметами разной длины (высоты, ширины) или толщины: систематизировать предметы, располагая их в возрастающем (убывающем) порядке по величине; отражать в речи порядок расположения предметов и соотношение между ними по размеру (розовая лента — самая широкая, фиолетовая — немного уже, красная — еще уже, но она шире желтой, а зеленая уже желтой и всех остальных лент и т.д.).

Развивающие: развивать у детей геометрическую зоркость: умение анализировать и сравнивать предметы по форме, находить в ближайшем окружении, предметы одинаковой и разной формы: книги, картина, одеяла, крышки столов — прямоугольные, поднос и блюдо — овальные, тарелки — круглые и т. д; развивать логическое мышление, сообразительность, внимание.

Воспитательные: воспитывать самостоятельность, умение понимать задание и выполнять его самостоятельно; воспитывать интерес к математическим заданиям.

Игровая задача: справиться с заданиями, получить академическую шапочку и значок члена Академии математических наук.

Дополнительные задачи: закреплять правила пользования игровой доской; укреплять зрение детей с помощью гимнастики для глаз.

Материалы и оборудование: интерактивная доска.

Предварительная работа: повторение счета в пределах 10, геометрических фигур, решение математических задач.

Ожидаемые результаты: дети вовлечены в игровую деятельность, выполняют задания от тетушки совы с интересом.

|  |  |
| --- | --- |
| Игровые правила | Дисциплинарные: дети сидят на стульчиках в двух метрах от интерактивной доски, воспитатель объясняет детям о предстоящей деятельности, вспоминает с детьми правила пользования интерактивной доской.  Организационные: ребенок подходит к интерактивной доске или же ноутбуку воспитателя выбирают раздел, из которого будут выбирать задание, нажимают стилусом на экран икт доски, после чего появляется задание, ребенок выполняет задание – воспитатель записывает баллы. |
| Описание игры | Игра ИКТ с гиперссылками и триггерами, в игре представлены основные разделы ФЭМП: количество и счет; величина; форма; ориентировка в пространстве. Для каждого раздела есть 4 анимированных задания связанные с определенным разделом. |
| Варианты игры | Игра может проводиться в разных формах, как во фронтальной, так и в групповой форме.  Так же можно разделить детей на команды, главное учитывать условия деления в каждой команде должен находится ребенок – лидер в познавательном развитии. |