

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Самарской области средняя общеобразовательная школа №1 п.г.т. Суходол  
муниципального района Сергиевский Самарской области  
структурное подразделение – детский сад «Сказка»

**Электронное дидактическое мультимедийное пособие**  
**«Интерактивная Монополия» (старший дошкольный возраст)**

Капитонова Марина Николаевна, воспитатель

Малева Ксения Викторовна, воспитатель

## Электронное дидактическое мультимедийное пособие «Интерактивная Монополия» (старший дошкольный возраст)

**Цель:** закрепить знания о многообразии профессий и работе учреждений.

**Задачи:** формировать первичные представления о труде взрослых, его роли в обществе и жизни каждого человека;

познакомить детей с учреждениями города.

### Пояснительная записка по использованию электронного интерактивного дидактического мультимедийного пособия

Тема: «Музей»

Возраст: старший дошкольный возраст

Цель пособия:

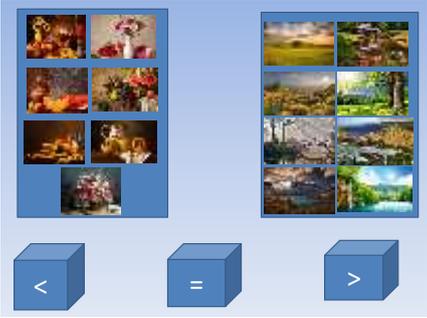
- познакомить детей с учреждением «Музей».

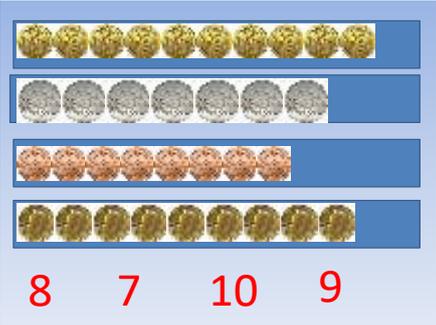
Задачи пособия:

1. доставлять детям радость, удовольствие, от игр и упражнений математического содержания;
2. учить на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание;
3. устанавливать связь между числом и количеством;
4. познакомить с монетами разного достоинства;
5. совершенствовать навыки счета в пределах 10;
6. сравнивать группу предметов по количеству (используя знак  $<$ ,  $>$ ,  $=$ );
7. закреплять умение ориентироваться в пространстве;
8. закреплять знания о временах года;
9. воспитывать эмоционально-положительное отношение к игре;

Алгоритм работы со слайдами:

№ слайда	Действия и возможный вариант пояснений педагога
№ 1	Слайд 1 1. Музей. <u>Воспитатель:</u> — Ребята, посмотрите, сегодня мы с вами поиграем в увлекательную игру, которая называется, «Музей»

	<p>-вы знаете, что такое музей? Зачем туда ходят? (Ответы детей)</p> <p><b>Музей</b> — учреждение, занимающееся сбором, изучением, хранением и экспонированием предметов — памятников естественной <u>истории</u>, материальной и духовной <u>культуры</u>.</p> <p>- Кто из Вас бывал в музее? (Ответы детей)</p>
<p>№ 2</p> 	<p>Слайд 2</p> <p><u>Воспитатель:</u> - Ребята, посмотрите, мы с вами зашли в здание музея , перед нами 4 двери. Каждая дверь ведет в зал, в котором проходят выставки экспонатов, давайте их перечислим. (Выставка картин, выставка росписи, монетный зал и выставка коллекций бабочек) (При нажатии на картинку открывается определенный слайд с заданием.)</p> <p><u>Воспитатель:</u> предлагаю пройти в зал, где проходит выставка картин.</p>
<p>№ 3</p> 	<p>Слайд 3</p> <p><u>Воспитатель:</u> Ребята, посмотрите на стене висят картины. Как вы думаете как они называются? (Ответы детей: натюрморт и пейзаж)</p> <p>Предлагаю Вам сосчитать сколько картин с натюрмортом и сколько с пейзажем висят на стенах и сравнить количество, выбрав знак &lt;, =,&gt;. При нажатии на правильный ответ, куб двигается в заданном направлении, а куб с неверным ответом меняет цвет.</p>
<p>№ 4</p> 	<p>Слайд 4</p> <p><u>Воспитатель:</u> Ребята посмотрите, пожалуйста на картины. Как вы думаете это натюрморт или пейзаж? (Ответ детей). Правильно, это пейзаж. Что на них изображено? (Ответ детей). Правильно, это времена года. Скажите, пожалуйста, с каким временем года находится картина в правом верхнем углу? При нажатии на не правильный ответ, картинка исчезает, а при нажатии на правильный ответ, мы возвращаемся в фее (слайд №2)</p>

 <p>№ 5</p>	<p>Слайд 5</p> <p><u>Воспитатель:</u> Ребята, посмотрите, мы с вами зашли в зал, где проходит выставка народного декоративно-прикладного искусства. Давайте вспомним, что к нему относится? (Ответы детей: хохломская роспись, гжель, дымковские игрушки)</p> <p>Посмотрите, на столах стоят экспонаты народного декоративно-прикладного искусства. Предлагаю сосчитать, сколько экспонатов каждого вида и соотнести с числом, находившемся внизу.</p>
<p>№ 6</p> 	<p>Слайд 6</p> <p><u>Воспитатель:</u> ребята, на слайде изображены экспонаты народного декоративно-прикладного искусства. Скажите, пожалуйста, в каком углу находится Гжель? (Ответ детей: верхний левый угол), при нажатии на не верный ответ. Картинка исчезает. При нажатии на верный ответ, игра возвращается к слайду №2.</p> <p>Выбирается следующая дверь.</p>
<p>№7</p> 	<p>Слайд 7</p> <p><u>Воспитатель:</u> Мы с вами зашли в монетный зал. Здесь проходит выставка монет (денег), которые были в обороте много лет назад и мы ими уже не пользуемся. Посмотрите, на полочках лежат разные монеты. Давайте сосчитаем сколько на каждой полочке монет и соотнесем с числом, находившемся в нижней части слайда. При нажатии на правильный ответ, цифра переместится в нужном направлении.</p>
<p>№8</p>	<p>Слайд 8</p> <p><u>Воспитатель:</u> ребята, а теперь я вам предлагаю решить примеры. Посмотрите, в мешочках лежат монеты разной стоимостью . нам необходимо решить примеры на сложение и вычитание и узнать остаток. ( при нажатии на верный ответ цифра перемещается по заданной траектории)</p>

<p>№9</p>	<p>Слайд 9</p> <p><u>Воспитатель:</u> Ребята, мы с вами зашли в зал, где проходит выставка коллекции бабочек. Перед нами две коллекции. Предлагаю вам сосчитать количество бабочек в каждой коллекции и сравнить, выбрав знак <math>&lt; = &gt;</math>. При нажатии на верный ответ, знак перемещается по заданной траектории.</p>
<p>№10</p>	<p><u>Воспитатель:</u> ребята, здесь также перед нами две коллекции. Предлагаю вам сосчитать количество бабочек в каждой коллекции и сравнить, выбрав знак <math>&lt; = &gt;</math>. При нажатии на верный ответ, знак перемещается по заданной траектории.</p> <p>А теперь нам с вами необходимо составить пример и тогда мы узнаем какова числовая разница между двумя коллекциями бабочек. (при нажатии на верный знак, он перемещается в пустое окно, другие знаки исчезают)</p>

**Пояснительная записка по использованию электронного  
интерактивного дидактического мультимедийного пособия**

Тема: «Скейт - парк»

Возраст: старший дошкольный возраст

Цель пособия:

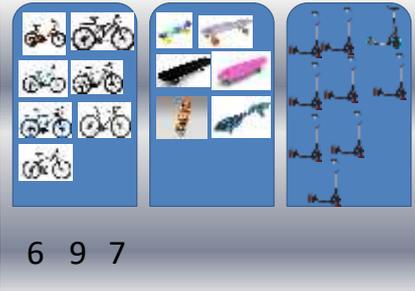
- познакомить детей с учреждением «Скейт - парк».

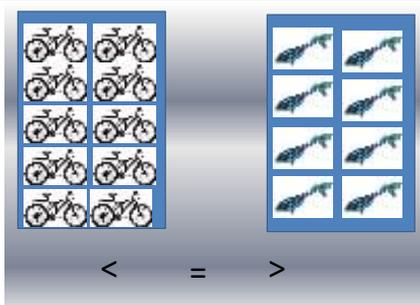
Задачи пособия:

1. учить на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание;
2. устанавливать связь между числом и количеством;
3. совершенствовать навыки счета в пределах 10;
4. сравнивать группу предметов по количеству (используя знак  $<$ ,  $>$ ,  $=$ )
5. закреплять представления о временах года;
6. закреплять умение ориентироваться в пространстве;
7. воспитывать эмоционально-положительное отношение к игре;

**Алгоритм работы со слайдами:**

№ слайда	Действия и возможный вариант пояснений педагога
<p>№ 1</p> 	<p>Слайд 1</p> <p>1. Скейт - парк.</p> <p><b>Воспитатель:</b> — Ребята, посмотрите, сегодня мы с вами познакомимся с таким учреждением как «Скейт – парк» -вы знаете, что такое скейт - парк? Зачем туда ходят? (Ответы детей)</p> <p><b>Скейт-парк</b>— это специально построенная площадка для людей, занимающихся экстремальными видами спорта, такими как <u>скейтборд</u>, <u>самокат</u>, <u>велосипеды МТВ</u>, чтобы кататься и совершенствовать трюки. Скейт-парк может включать в себя такие фигуры, как рампы, разгонки, перила, пирамиды, ступеньки и другие фигуры для выполнения трюков.</p> <p>Скейт-парки могут быть как частными, так и общественными. Частные скейт-парки чаще всего платны, тогда как общественные в основном свободны от платы за вход. Многие частные скейт-парки строятся в специальных помещениях, таких, как площадки для катания на роликах, складские помещения, стадионы; особенно это актуально в странах с холодными зимами. Как правило, муниципальные скейт-парки почти всегда строятся под открытым небом.</p>

<p>№ 2</p> 	<p>Слайд 2</p> <p><u>Воспитатель:</u> - Ребята, для того, что бы заниматься в скейт – парке, нужна специальная защитная экипировка. Как вы думаете для чего? (Ответы детей). Верно, для того, что бы в случае падения, не получить травму. Давайте посмотрим на экран и выберем предметы экипировки. (При нажатии на картинку, она вращается)</p>
<p>№ 3</p> 	<p>Слайд 3</p> <p><u>Воспитатель:</u> Ребята, как вы думаете, если скейт –парк построен под открытым небом, в какое время года заниматься в нем не получится? (Ответы детей). - верно, это зима. А как вы думаете почему? (ответы детей) - посмотрите на экран и скажите в каком углу находится картинка, на которой изображена зима? (В нижнем правом углу) При нажатии на верный ответ, картинка вращается. При нажатии на неверный ответ, картинка качается.</p>
<p>№ 4</p> 	<p>Слайд 4</p> <p><u>Воспитатель:</u> ребята, мы пришли с вами в скейт – парк. Предлагаю вам сосчитать, сколько в скейт – парке есть велосипедов, самокатов и скейтбордов. Количество необходимо сопоставить с числом. При нажатии на правильное число, оно движется по заданной траектории.</p>
<p>№ 5</p>	<p>Слайд 5</p> <p><u>Воспитатель:</u> а теперь давайте сосчитаем, сколько здесь находится велосипедов и скейтбордов и сравним их количество, выбрав знак &lt; = &gt;. При нажатии на верный ответ, знак переместится по заданной траектории. При нажатии на неверный ответ, знак исчезнет.</p>



№ 6

Слайд 6

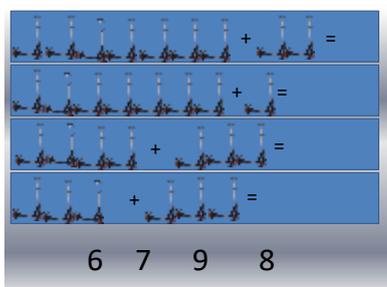
Воспитатель: ребята, а теперь я предлагаю вам поиграть. Посмотрите на экране расположены самокаты. Скажите, пожалуйста, какого цвета самокат находится в левом нижнем углу (Ответы детей: зеленый самокат)  
При нажатии на верный ответ, картинка вращается. При нажатии на неверный ответ, картинка качается.



№7

Слайд 7

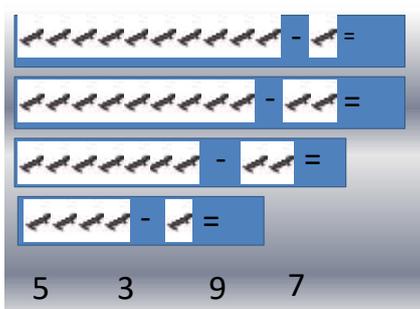
Воспитатель: следующая игра - решить примеры на сложение. На каждой ступеньке расположены самокаты, к ним прибавили еще самокаты, необходимо сосчитать сколько получилось.  
При нажатии на число, оно перемещается по заданной траектории.



№8

Слайд 8

Воспитатель: а теперь решим примеры на вычитание. При нажатии на число, оно перемещается по заданной траектории.

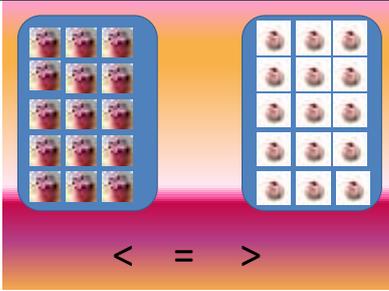




3. совершенствовать навыки счета в пределах 20;
4. сравнивать группу предметов по количеству ( используя знак  $<$ ,  $>$ ,  $=$ );
5. закреплять умение ориентироваться в пространстве;
6. воспитывать эмоционально-положительное отношение к игре;

Алгоритм работы со слайдами:

№ слайда	Действия и возможный вариант пояснений педагога
<p>№ 1</p> 	<p>Слайд 1 1. Магазин сладостей. <u>Воспитатель:</u> — Ребята, сегодня мы с вами отправимся в магазин сладостей. Вы хотите? (Ответы детей). А как вы думаете, что там продают? (Ответы детей). А что относится к сладостям? (ответы детей) Скажите, пожалуйста, кто работает в магазине? (Ответы детей: продавец, грузчик, маркетолог, директор)</p>
<p>№ 2</p> 	<p>Слайд 2 <u>Воспитатель:</u> - Ребята, посмотрите на витрине предоставлен ассортимент продуктов, которые продают в магазине сладостей. Но кое какие продукты здесь не должны лежать. Как вы думаете, все ли предоставленные продукты относятся к сладостям? (Ответ детей) Выберите под какими числами лежат продукты, которые не относятся к сладостям. При нажатии на верный ответ, картинка вращается. При нажатии на неверный ответ, картинка качается.</p>
<p>№ 3</p> 	<p>Слайд 3 <u>Воспитатель:</u> Ребята посмотрите в холодильнике лежат торты. Но цены нет. Но под каждым тортом пример, который нам надо решить. И тогда мы узнаем стоимость торта. При нажатии на верный ответ, картинка перемещается по заданной траектории.</p>
<p>№ 4</p>	<p>Слайд 4</p>

	<p><u>Воспитатель:</u> ребята, мы пришли в магазин сладостей. Перед нами два холодильника. В одном торты, а в другом пирожные. Предлагаю вам сосчитать их количество и сравнить чего больше, выбрав знак &lt; = &gt;. При нажатии на верный ответ, знак перемещается по заданной траектории. При нажатии на неверный ответ, знак исчезает.</p>
<p>№ 5</p> 	<p>Слайд 5</p> <p><u>Воспитатель:</u> ребята, а теперь я вам предлагаю выбрать, что лежит на третьей полке сверху (Торты) при нажатии на верный ответ, полка картинка мигает. При нажатии на неверный ответ, картинка качается и меняет цвет на красный.</p>
<p>№ 6</p> 	<p>Слайд 6</p> <p><u>Воспитатель:</u> ребята, а теперь я предлагаю вам сосчитать сколько на каждой полке лежит сладостей и сопоставить с числом. при нажатии на верный ответ, число перемещается по заданной траектории.</p>
<p>№7</p> 	<p>Слайд 7</p> <p><u>Воспитатель:</u> ребята, выберите сладость в верхнем правом углу. (Конфеты) при нажатии на верный ответ, картинка вращается. При нажатии на неверный ответ, картинка качается.</p>

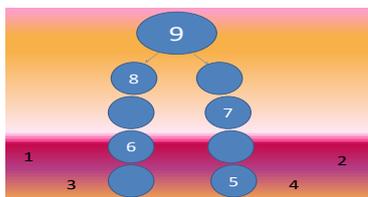
№8



Слайд 8

Воспитатель: ребята, а теперь посмотрите внимательно на экран. Справа расположены сладости, а слева геометрические фигуры (прямоугольник/, круг, треугольник и квадрат). Сопоставьте сладость и фигуру, на которую она похожа. При нажатии на картинку, она перемещается к геометрической фигуре.

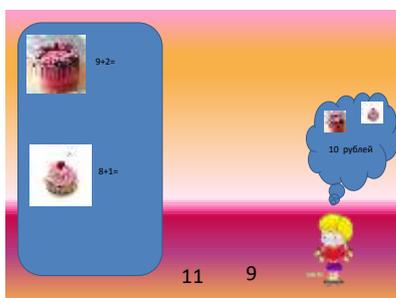
№9



Слайд 9

Воспитатель: следующая игра: найдите состав числа 9. При нажатии на число, оно перемещается в нужное окно.

№10



Воспитатель: Алиса пошла в магазин за тортом и пирожном. У нее есть 10 рублей. Решите примеры и узнайте, сколько стоит торт и пирожное. (Ответы детей: 11 и 9 рублей соответственно). При нажатии на число, оно движется по заданной траектории.

- как вы думаете, что может купить Алиса на свои 10 рублей?  
(Ответ детей: пирожное)

Почему она не может купить торт? (Ответ детей: так как  $11 > 10$ , ей не хватает денег)

Составьте неравенство. При нажатии на знак неравенства, верный знак передвигается, а неверный исчезает.

-- Что вы узнали сегодня нового?

- Что Вам больше всего понравилось из нашего путешествия?

Воспитатель: Мне очень понравилось с Вами сегодня путешествовать. Вы все молодцы. Спасибо вам ребята, за интересное путешествие.

## Пояснительная записка по использованию электронного интерактивного дидактического мультимедийного пособия

Тема: «Магазин мороженого»

Возраст: старший дошкольный возраст

Цель пособия:

- познакомить детей с учреждением «Магазин мороженого».

Задачи пособия:

1. учить на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание;
2. устанавливать связь между числом и количеством;
3. совершенствовать навыки счета в пределах 20;
4. сравнивать группу предметов по количеству используя знак  $<$ ,  $>$ ,  $=$ );
5. закреплять представления о временах года;
6. закреплять умение ориентироваться в пространстве;
7. воспитывать эмоционально-положительное отношение к игре;

Алгоритм работы со слайдами:

№ слайда	Действия и возможный вариант пояснений педагога
<p data-bbox="65 1263 121 1290">№ 1</p> 	<p data-bbox="549 1263 655 1290">Слайд 1</p> <p data-bbox="549 1301 884 1328">1. Магазин мороженого.</p> <p data-bbox="549 1339 1485 1442"><b>Воспитатель:</b> — Ребята, сегодня мы с вами отправимся в магазин мороженого. Вы хотите? (Ответы детей). А как вы думаете, что там продают? (Ответы детей).</p> <p data-bbox="549 1453 1091 1480">А что такое мороженое? (ответы детей)</p> <p data-bbox="549 1491 1461 1626"><b>Мороженое</b> — замороженная сладкая масса из молочных продуктов с различными добавками. <b>Мороженое</b> изготавливается обычно из: молока, сливок, масла, сахара, вкусовых и ароматических веществ, различных пищевых добавок.</p> <p data-bbox="549 1637 1406 1700">Скажите, пожалуйста, кто работает в магазине? (Ответы детей: продавец, грузчик, маркетолог, директор)</p>

№ 2



Слайд 2

Воспитатель: - Ребята, мороженое едят в жаркую погоду. Как вы думаете зачем? (Ответ детей: что бы не было жарко). Ребята, а как вы считаете в какое время года НЕ выгодно продавать мороженое? Посмотрите на экран, где расположены картинки с временами года и выберите верный ответ. При нажатии на верный ответ, картинка вращается. При нажатии на неверный ответ, картинка исчезает.  
- Как вы думаете почему? (Ответ детей: потому что на улице холодно и есть вероятность заболеть, т.к. мороженое холодное)

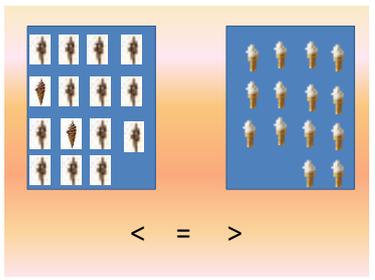
№ 3



Слайд 3

Воспитатель: Ребята посмотрите в холодильнике лежат мороженое. Но цены нет. Но под каждым мороженым пример, который нам надо решить. И тогда мы узнаем стоимость мороженого. При нажатии на верный ответ, картинка перемещается по заданной траектории.

№ 4



Слайд 4

Воспитатель: ребята, мы пришли в магазин мороженого. Перед нами два холодильника. В одном мороженое шоколадное, а в другом сливочное. Предлагаю вам сосчитать их количество и сравнить чего больше, выбрав знак < = >. При нажатии на верный ответ, знак перемещается по заданной траектории. При нажатии на неверный ответ, знак исчезает.

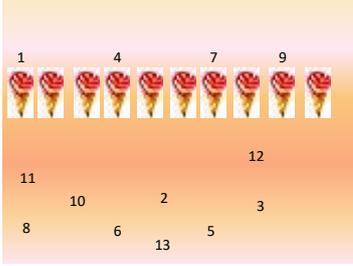
№ 5



Слайд 5

Воспитатель: ребята, а теперь я вам предлагаю выбрать самое дорогое мороженое. При нажатии на верный ответ картинка вращается. При нажатии на неверный ответ, картинка качается.

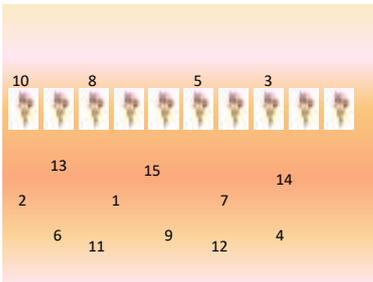
№ 6



Слайд 6

Воспитатель: ребята, а теперь я предлагаю вам поиграть. Посмотрите, на экране расположены мороженые с нумерацией. Но не все мороженые пронумерованы. Предлагаю вам расставить числа в нужном порядке. При нажатии на верное число, оно движется в заданной траектории. При нажатии на неверное число, оно улетает за край листа.

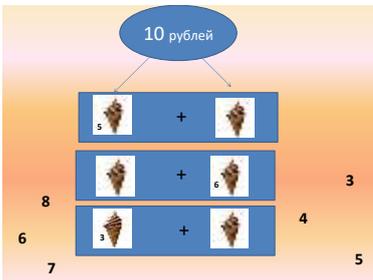
№7



Слайд 7

Воспитатель: а на этой картинке нумерация расположена в обратном порядке. При нажатии на верное число, оно перемещается по заданной траектории. При нажатии на неверное число, оно улетает за край листа.

№8



Слайд 8

Воспитатель: а теперь поиграем. Посмотрите на экран. Какое число стоит сверху? (Ответ детей: 10). Найдите числа и подставьте таким образом к мороженым, что бы сумма их была равна 10. При нажатии на верное число, оно перемещается по заданной траектории. При нажатии на неверное число, оно улетает за край листа.

№9



Слайд 9

Воспитатель: ребята, мы с вами пришли в магазин. И у нас есть 12 рублей. В холодильнике лежат мороженые разной ценовой категории. Нам надо купить мороженое на 12 рублей, потратив все деньги. Выберите мороженое. При нажатии на верный ответ, картинка вращается. При нажатии на неверный ответ, картинка качается.

-- Что вы узнали сегодня нового?

Воспитатель: Мне очень понравилось с Вами сегодня играть. Вы все молодцы.

**Пояснительная записка по использованию электронного  
интерактивного дидактического мультимедийного пособия**

Тема: «Клуб видеоигр»

Возраст: старший дошкольный возраст.

Цель пособия:

- познакомить детей с учреждением «Клуб видеоигр».

Задачи пособия:

- 10.учить на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание;
- 11.устанавливать связь между числом и количеством;
- 12.совершенствовать навыки счета в пределах 20;
- 13.сравнивать группу предметов по количеству( используя знак  $<$ ,  $>$ ,  $=$ );
- 14.формировать умение анализировать и сравнивать предметы по форме, находить предметы одинаковой и разной формы;
- 15.закреплять умение ориентироваться в пространстве;
- 16.воспитывать эмоционально-положительное отношение к игре;

Алгоритм работы со слайдами:

№ слайда	Действия и возможный вариант пояснений педагога
<p>№ 1</p> 	<p>Слайд 1</p> <p>1. Клуб видеоигр. <u>Воспитатель:</u> — Ребята, , сегодня я вам предлагаю поиграть в увлекательную игру, которая называется, «Клуб видеоигр» Как вы думаете, что это такое? (Ответы детей) А что такое видеоигра? (Ответы детей) <b>Видеоигра</b> – это компьютерная игра, воспроизводимая на экране телевизора с помощью игровой приставки. <b>Клуб видеоигр</b> – это учреждение, где можно поиграть в видеоигры.</p>

№ 2



Слайд 2

Воспитатель: - Ребята, посмотрите на табло. Здесь предоставлен ассортимент игр, но цены зашифрованы. Для того, что бы узнать сколько они стоят, надо решить примеры. Предлагаю вам выбрать решить примеры и самую дешевую игру . (Ответы детей) при нажатии на верный ответ, число передвигается к картинке. При выборе самой дешевой игре, картинка вращается, остальные исчезают.

Воспитатель: Молодцы, ребята. Вы выбрали самую дешевую игру, это Лего, давайте в нее поиграем.

№ 3

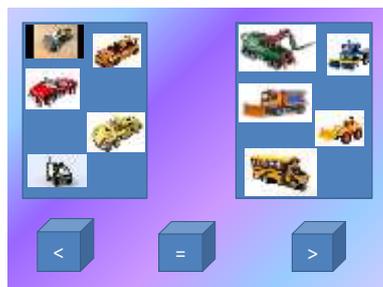


Слайд 3

Воспитатель: Ребята, что бы начать игру, нам необходимо выбрать героя. Посмотрите, на слайде изображены герои. А в центре число. Какое? (Ответы детей). Нам с вами нужно решить примеры, которые стоят под героями и найти верный ответ внизу слайда. Нашим героем будет тот, ответ в примере которого будет равен 15.

При нажатии на число, оно передвигается по заданной траектории.

№ 4



Слайд 4

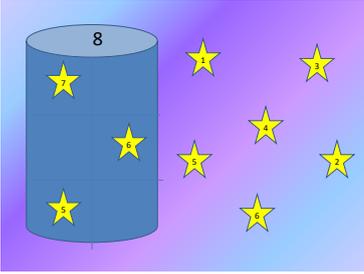
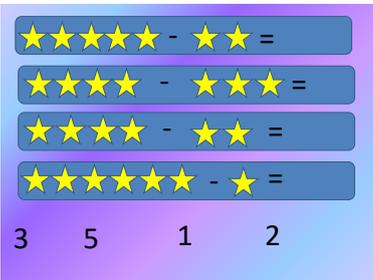
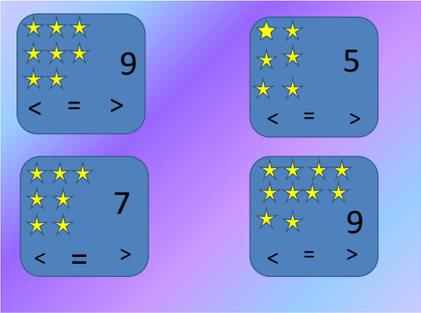
Воспитатель: Нашим героем стал Бетмен. Что бы ему отправиться на задание, он должен выбрать себе машину. У него два гаража. Вам необходимо сосчитать количество машин в каждом гараже и сравнить, выбрав знак  $< = >$ . При нажатии на верный ответ, знак перемещается по заданной траектории. При нажатии на неверный ответ, знак исчезает.

№ 5

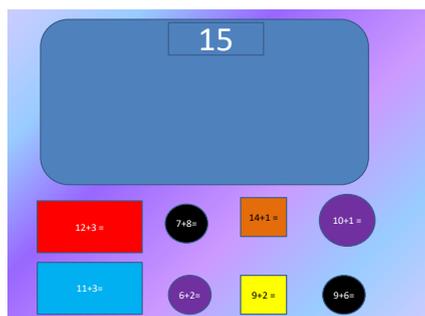


Слайд 5

Воспитатель: А теперь будем выбирать машину для Бетмена. Слушайте внимательно задание: Бетмен поедет на машине, которая находится в нижнем правом углу. (ответы детей). При нажатии на верный ответ, картинка вращается. При нажатии на неверный ответ, картинка качается.

<p>№ 6</p> 	<p>Слайд 6</p> <p><u>Воспитатель:</u> Бетмен отправился в путь. Он собирает звездочки. В его мешочке есть уже некоторое количество звезд давайте посмотрим сколько их? Ответ детей: 8. Бетмен хочет с вами поиграть: найдите состав числа 8. При выборе правильного ответа, звездочка перемещается по заданной траектории. При выборе неверного ответа, звездочка качается и меняет цвет.</p>
<p>№7</p> 	<p>Слайд 7</p> <p><u>Воспитатель:</u> а теперь предлагаю решить примеры на сложение. В мешочках заданны примеры о звездочками. Посмотрите на экран, решите задачи и сопоставьте полученный ответ с цифрой. (Цифры движутся по заданной траектории)</p>
<p>№8</p> 	<p>Слайд 8</p> <p><u>Воспитатель:</u> а теперь предлагаю решить примеры на вычитание. В мешочках заданны примеры о звездочками. Посмотрите на экран, решите задачи и сопоставьте полученный ответ с цифрой. (Цифры движутся по заданной траектории)</p>
<p>№9</p> 	<p>Слайд 9</p> <p><u>Воспитатель:</u> ребята здесь нам надо сосчитать звездочки в каждом мешочке и их количество сравнить с цифрой, выбрав знак &lt; + &gt;. При выборе верного ответа, знак переместится по заданной траектории. При выборе неверного ответа, знак будет мигать.</p>

№10



Воспитатель: ребята, а теперь я вам предлагаю поиграть в игру. Соберем для Бетмана машину из геометрических фигур. Посмотрите на экран, какие фигуры вы здесь видите? (Ответы детей) Давайте попробуем построить грузовой автомобиль. Какие фигуры нам для этого понадобятся? (Ответы детей). Только это не простые фигуры, а с задачами. Нам необходимо решить примеры и выбрать для машины только те фигуры, ответ на примеры которых будет равен 15. При нажатии на верную фигуру, она движется по заданной траектории. При нажатии на неверную фигуру, она исчезает. Вот и подошла к концу наша игра.

-- Что вы узнали сегодня нового?

Воспитатель: . Вы все молодцы.

### Пояснительная записка по использованию электронного интерактивного дидактического мультимедийного пособия

Тема: «Кинотеатр»

Возраст: старший дошкольный возраст.

Цель пособия:

- познакомить детей с учреждением «Кинотеатр».

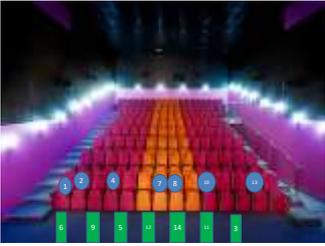
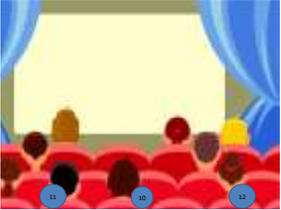
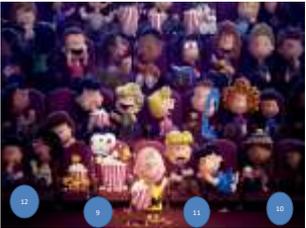
Задачи пособия:

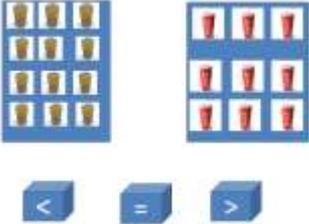
1. учить на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение;
2. устанавливать связь между числом и количеством;
3. совершенствовать навыки счета в пределах 20;
4. сравнивать группу предметов по количеству( используя знак  $<$ ,  $>$ ,  $=$ );
5. воспитывать эмоционально-положительное отношение к игре;

Алгоритм работы со слайдами:

№ слайда	Действия и возможный вариант пояснений педагога
----------	---

<p>№ 1</p> 	<p>Слайд 1</p> <p>1. Кинотеатр.</p> <p><u>Воспитатель:</u> — Ребята, посмотрите, сегодня мы с вами поиграем в увлекательную игру, которая называется, «Кинотеатр»</p> <p>-вы знаете, что такое кинотеатр? Зачем туда ходят? (Ответы детей)</p> <p><b>(Кинотеатр</b> – это общественное здание или его часть с оборудованием для публичной демонстрации кинофильмов. Главное помещение <b>кинотеатра</b> — зрительный зал с экраном большого размера и системой воспроизведения звука</p> <p>- Кто из Вас бывал в кинотеатре? (Ответы детей) давайте вспомним правила поведения в кинотеатре. (Ответы детей) В кинотеатре нужно вести себя тихо, не шуметь, не мешать другим посетителям, нельзя вставать и ходить по залу.</p>
<p>№ 2</p> 	<p>Слайд 2</p> <p><u>Воспитатель:</u> - Ребята как Вы думаете, что нам нужно, для того чтобы попасть в кинотеатр? (Ответы детей)</p> <p>-Где можно купить проходной билет в кинотеатр? (Ответы детей)</p> <p>- Что нужно для того чтобы купить билет?</p> <p>Билет покупают на кассе, на нем указан номер кресла, на который необходимо сесть.</p>
<p>№ 3</p> 	<p>Слайд 3</p> <p>- Ребята, вот мы с вами пришли в кинотеатр. Посмотрите на табло, здесь предоставлен ассортимент мультфильмов. У них разная цена. Давайте выберем тот мультфильм, билет на который стоит дешевле, чем на другие мультфильмы. (при нажатии на правильный ответ картинка вращается, а картинка с неверным ответом исчезает).</p>
<p>№ 4</p>	<p>Слайд 4</p> <p><u>Воспитатель:</u> а теперь предлагаю вам выбрать мультфильм, билет на который стоит дороже билетов на другие мультфильмы. (Ответы детей), (при нажатии на правильный ответ картинка вращается, а картинка с неверным ответом исчезает).</p>

	
<p>№5</p> 	<p>Слайд 5  <u>Воспитатель:</u> а теперь давайте займем места в соответствии с купленными билетами. (номера движутся по заданной траектории)</p>
<p>№6</p> 	<p>Слайд 6  <u>Воспитатель:</u> ребята мы с вами не одни находимся в кинотеатре. Посмотрите, пожалуйста, здесь еще есть посетители. Давайте посчитаем сколько их? И выберем то число, которое у нас получилось.</p>
<p>№7</p> 	<p>Слайд 7  <u>Воспитатель:</u> ребята, сейчас я вам предлагаю решить задачу. посмотрите на первом ряду сидят 3 человека. А на втором и третьем на 4 человека больше. Сколько сидит человек на 2 и 3 рядах?</p>
<p>№8</p> 	<p>Слайд8  <u>Воспитатель:</u>  Ребята, мультфильмы и фильмы в кинотеатре длятся долго и нам с вами зачастую хочется что-то перекусить. Это может быть попкорн, разные напитки, гамбургеры и сладости. Посмотрите на картинку, ребята едят попкорн и пьют лимонад.  Сколько баночек с попкорном вы видите?</p>
<p>№9</p>	<p>Слайд №9  <u>Воспитатель:</u> а теперь посчитайте сколько у ребят баночек с попкорном и стаканов с лимонадом и сравните.</p>

	<p>Выбрать знаки <math>&lt;</math>, <math>&gt;</math>, <math>=</math>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Вам понравилось?</li> <li>- Что вы узнали сегодня нового?</li> </ul> <p><u>Воспитатель:</u> Мне очень понравилось с Вами сегодня путешествовать. Вы все молодцы. Спасибо вам ребята, за интересное путешествие.</p>
---	---

**Пояснительная записка по использованию электронного интерактивного дидактического мультимедийного пособия**

Тема: «Библиотека»

Возраст: старший дошкольный возраст

Цель пособия:

- познакомить детей с учреждением «Библиотека».

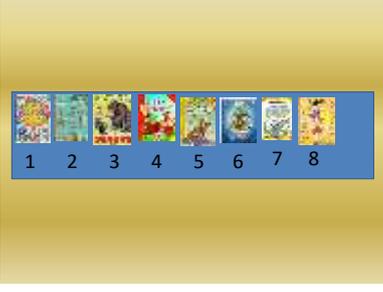
Задачи пособия:

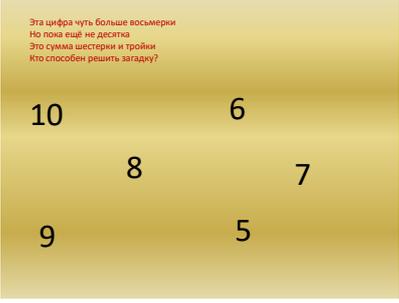
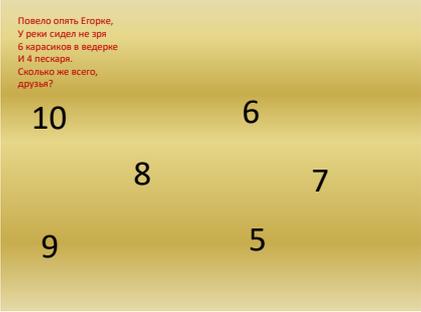
1. учить на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание;
2. устанавливать связь между числом и количеством;
3. совершенствовать навыки счета в пределах 10;
4. сравнивать группу предметов по количеству( используя знак  $<$ ,  $>$ ,  $=$ );
5. закреплять умение ориентироваться в пространстве;
6. воспитывать эмоционально-положительное отношение к игре;

Алгоритм работы со слайдами:

№ слайда	Действия и возможный вариант пояснений педагога
№ 1	<p>Слайд 1</p> <p>1. Библиотека</p> <p><u>Воспитатель:</u> — Ребята, посмотрите, сегодня мы с вами поиграем в увлекательную игру, которая называется, «Библиотека»</p>

	<p>-вы знаете, что такое Библиотека (Ответы детей)          Без хорошей книги не обойтись. А где ее взять? Можно выбрать книгу дома, можно попросить у товарища, а можно пойти в библиотеку. А что такое библиотека? (предположения детей).  <b>Библиотека</b> – это учреждение, в которое люди собирают и хранят произведения печати для общественного пользования. Сейчас в мире существует много библиотек. Есть школьные и районные, есть для взрослых и детей, есть для людей разных профессий, то есть научные.          Ребята, вы знаете, как называют человека, который работает в библиотеке? (Ответы детей: библиотекарь). Как вы думаете, есть ли правила как надо вести себя в библиотеке? (нельзя громко разговаривать, книги можно брать домой, но относится к ним бережно.) Предлагаю вам отправиться в детскую библиотеку.</p>
<p>№ 2</p> 	<p>Слайд 2</p> <p><u>Воспитатель:</u> - Ребята в библиотеке так много книг, что среди них трудно найти нужную. На помощь приходят указатели – каталоги. В них лежат карточки. На каждой – название книги и автор. А в углу знак – цифры. С их помощью библиотекарь легко может найти любую книгу на нужной полке.          Давайте и мы с вами найдем на какой же полке стоят книги. Посмотрите на слайде изображены полки, а рядом книги. Нам необходимо определить где же стоят эти книги. Каждая книга с цифрой, а на полке состав числа этих цифр. Предлагаю вам найти состав числа. (При нажатии на верный ответ, книга перемещается на нужную полку)</p>
<p>№ 3</p> 	<p>Слайд 3</p> <p><u>Воспитатель:</u> Ребята, посмотрите на полочке стоят книги. Нам необходимо сосчитать их количество. При нажатии на неверный ответ число пропадет, а верное число будет возвращаться.</p>
<p>№ 4</p>	<p>Слайд 4</p> <p><u>Воспитатель:</u> а теперь предлагаю вам сосчитать, сколько на полках стоят книг и сравнить количество с числом, выбрав знак &lt;, =, &gt;.</p>

	<p>При нажатии на правильный ответ, знак двигается в заданном направлении, а неверный знак улетает за край листа.</p>
<p>№ 5</p> 	<p>Слайд 5</p> <p><u>Воспитатель:</u> ребята, сосчитайте пожалуйста, сколько мальчиков и девочек находится в читальном зале библиотеке. (Ответы детей: 5 мальчиков и 5 девочек). А теперь давайте составим пример и узнаем сколько всего детей находится в читальном зале библиотеке.</p> <p>При нажатии на верное число и верный знак, они передвигаются в прямоугольник. При нажатии на неверное число и неверный знак, они исчезают.</p>
<p>№7</p> 	<p>Слайд 7</p> <p><u>Воспитатель:</u> на этой полке стоят книги. Скажите, пожалуйста, под каким номером стоит третья книга по счету, если считать слева на право. При нажатии на верный ответ, книга вращается. При нажатии на неверный ответ книга качается.</p>
<p>№8</p> 	<p>Слайд 8</p> <p><u>Воспитатель:</u> ребята, скажите, пожалуйста, под каким номером стоит пятая книга, если считать справа на лево. При нажатии на верный ответ, книга вращается. При нажатии на неверный ответ книга качается.</p> <p>Ребята нам попалась книга с загадками про числа.</p>

<p>№9</p> 	<p>Слайд 9</p> <p><b>Воспитатель:</b> . Отгадайте загадку про число.  Эта цифра чуть больше восьмерки  Но пока ещё не десятка  Это сумма шестерки и тройки  Кто способен решить загадку?  (Ответы детей). Правильно, молодцы. Покажите, пожалуйста, это число на картинке. При нажатии на правильный ответ, число возвращается. При нажатии на неверный ответ, число исчезает с экрана.</p>
<p>№10</p> 	<p><b>Воспитатель:</b> ребята, а теперь послушайте следующую загадку.  Повело опять Егорке,  У реки сидел не зря  6 карасиков в ведерке  И 4 пескаря.  Сколько же всего, друзья?  (Ответы детей). Правильно, молодцы. Покажите, пожалуйста, это число на картинке. При нажатии на правильный ответ, число возвращается. При нажатии на неверный ответ, число исчезает с экрана.  На этом наше путешествие в библиотеку закончилось. Нам с вами пора возвращаться в детский сад.</p>

**Пояснительная записка по использованию электронного  
интерактивного дидактического мультимедийного пособия**

Тема: «Бассейн»

Возраст: старший дошкольный возраст

Цель пособия:

- познакомить детей с учреждением «Бассейн».

Задачи пособия:

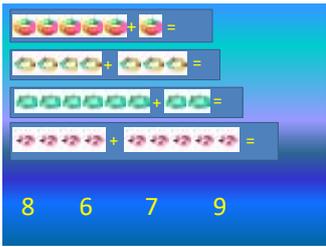
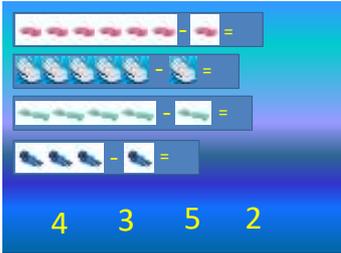
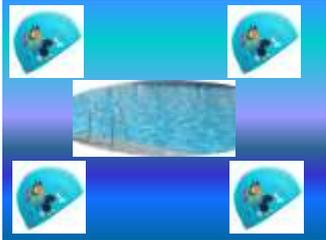
- 17.учить на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание;
- 18.устанавливать связь между числом и количеством;
- 19.совершенствовать навыки счета в пределах 10;

- 20.сравнивать группу предметов по количеству (используя знак <, >, =);
- 21.формировать умение анализировать и сравнивать предметы по форме;
- 22.закреплять умение ориентироваться в пространстве;
- 23.воспитывать эмоционально-положительное отношение к игре.

Алгоритм работы со слайдами:

№ слайда	Действия и возможный вариант пояснений педагога
<p>№ 1</p> 	<p>Слайд 1</p> <p>1. Бассейн.</p> <p><u>Воспитатель:</u> — Ребята, посмотрите, сегодня мы с вами поиграем в увлекательную игру, которая называется, «Бассейн»</p> <p>-вы знаете, что такое бассейн? Зачем туда ходят? (Ответы детей)</p> <p><b>Бассейн</b> –это учреждение, предназначенное для занятий водными видами спорта, такими как плавание, прыжки в воду, подводный спорт и др. бывают спортивные, купальные, смешанные, учебные бассейны детских дошкольных учреждений.</p> <p>- Кто из Вас бывал в бассейне? (Ответы детей)</p>
<p>№2</p> 	<p>Слайд 2</p> <p><u>Воспитатель:</u> ребята, как вы думаете, есть ли правила поведения в бассейне? (Ответы детей)</p> <p>Предлагаю вам разобрать, какие же существуют правила поведения. Посмотрите на экран. Здесь все картинки пронумерованы. Давайте обсудим правила поведения в порядке возрастания чисел.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Для того, что бы пойти в бассейн, нам необходимо посетить врача и взять справку, о том, что мы здоровы.</li> <li>2. Для посещения бассейна надо приобрести абонемент. (т.е. билет)</li> <li>3. Верхнюю одежду и уличную обувь мы оставляем в гардеробе.</li> <li>4. Ценные вещи: ключи, деньги и телефон мы оставляем в шкафчике.</li> <li>5. Перед посещением бассейна мы должны принять душ.</li> <li>6. Каждый посетитель строго следит за временем.</li> </ol>



<p>№ 7</p> 	<p>Слайд 7</p> <p><u>Воспитатель:</u> ребята, а теперь давайте решим примеры на сложение. В мешочках заданы примеры со спасательными кругами. Посмотрите на экран, составьте задачи и сопоставьте полученный ответ с цифрой внизу экрана. (Цифры движутся по заданной траектории)</p>
<p>№8</p> 	<p>Слайд 8</p> <p><u>Воспитатель:</u> а теперь предлагаю решить примеры на вычитание. В мешочках заданы примеры с надувными матрасами. Посмотрите на экран, составьте задачи и сопоставьте полученный ответ с цифрой внизу экрана. (Цифры движутся по заданной траектории)</p>
<p>№9</p> 	<p>Слайд 9</p> <p><u>Воспитатель:</u> ребята, посмотрите на следующую картинку, на ней изображены мячи. Покажите, пожалуйста, тот мяч, который находится в нижнем левом углу. ( При нажатии на правильный ответ, картинка вращается, а при нажатии на не верный ответ, картинка исчезает.)</p>
<p>№10</p> 	<p>Слайд 10</p> <p><u>Воспитатель:</u> ребята, а на этой картинке изображены шапочки для плавания в бассейне. Покажите, пожалуйста ту шапочку, которая находится в верхнем правом углу. ( При нажатии на правильный ответ, картинка вращается, а при нажатии на не верный ответ, картинка исчезает.)</p>
<p>№11</p>	<p><u>Воспитатель:</u> ребята, посмотрите, пожалуйста, очень внимательно на экран. Что на нем изображено? (ответы детей)</p> <p>- на экране изображены геометрические фигуры (прямоугольник, круг, треугольник и квадрат). А под ними предметы, напоминающие по форме данные геометрические фигуры. Предлагаю вам сравнить</p>



предметы по форме с геометрическими фигурами. ( При нажатии на предмет он движется к той геометрической фигуре, но которую он похож.)

Вот и подошла к концу наша игра.

-- Что вы узнали сегодня нового?

- Что Вам больше всего понравилось из нашего путешествия?

Воспитатель: Мне очень понравилось с Вами сегодня путешествовать. Вы все молодцы. Спасибо вам ребята, за интересное путешествие.