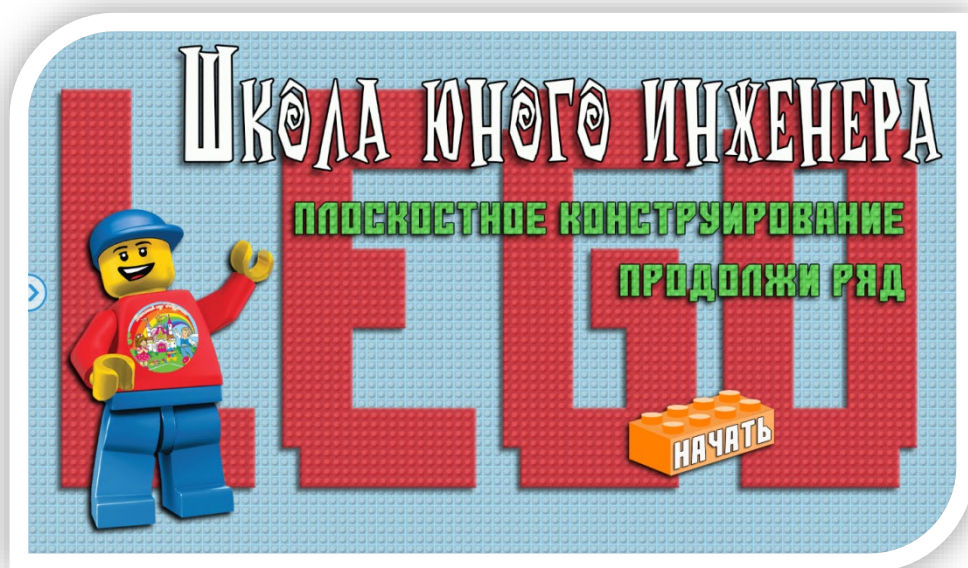


Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад «Звёздочка»

Методические рекомендации к игре «Продолжи ряд»



Разработчики:

Нагишева Мария Витальевна, педагог дополнительного образования
Салимова Альбина Рифовна, педагог дополнительного образования

Для связи с разработчиком:

e-mail: mkagal@bk.ru

bikbylatova86@bk.ru

Для связи с образовательной
организацией:

адрес: 629300, Ямало-
ненецкий автономный округ –

г. Новый Уренгой

мкр. Мирный 7/3

e-mail: zvezdochkaNUR@yandex.ru

сайт: <https://zvezdochka.caduk.ru/>

г. Новый Уренгой, 2019 год

«Продолжи ряд»

Игра направлена на развитие умения мысленно устанавливать связи между деталями и расположением их в определённой последовательности, самостоятельно объяснять связи между деталями, внимания, зрительного и слухового восприятия, доказательной речи.

Цель:

Развитие внимания, логического мышления, умения анализировать ряды элементов, сравнивать соседние объекты, обобщать, находить закономерности.

Задачи:

- Развивать навыки простейшего анализа (умение группировать фигуры на основании двух признаков: форма и размер);
- Развитие умения навыка внимательно слушать и выполнять задания;
- Совершенствовать навыки работы с интерактивным устройством.

Правила игры:

Легоша объясняет детям, что в логическом ряду кирпичики расположены в определённой последовательности.

Необходимо:


- найти закономерность и продолжить ряд;
- найти ошибку в закономерности и исправить ее, для правильной последовательности ряда.

Сценарий к игре «Продолжи ряд»



Слайд 1

Начало игры. Нажать на значок  (переход на слайд 2).



Слайд 2

Приветствие Легоши, сообщение темы игры. Переход на следующий слайд с помощью значка: .


Слайд 3




Подробный рассказ и наглядный пример как можно найти закономерность и продолжить ряд на рабочей пластине. Чтобы вернуться на слайд, нажимаем . Переход на следующий слайд: .

Слайд 4

Легоша предлагает поиграть. Чтобы вернуться на слайд, нажимаем . Переход на следующий слайд: .


Слайд 5, 6




Легоша предлагает помочь ему продолжить ряд. После того, как выполнено все задание вылетает сова , что означает о правильности выполнения задания.

Для того чтобы вернуться назад, используется значок: , поиграть еще раз в эту же игру: , перейти к следующей игре: .

Переходить на следующий слайд: .


Слайд 7, 8

Легоша предлагает найти ошибку в закономерности и исправить ее, найдя среди разных кирпичиков на полочке нужный. После того, как выполнено все задание вылетает сова , что означает о правильности выполнения задания.

Для того чтобы вернуться назад, используется значок:  , поиграть еще раз в эту же игру:  , перейти к следующей игре:  .

Переходить на следующий слайд:  .

Слайд 9

Легоша хвалит ребят, за выполнение всех заданий, чтобы выйти из игры необходимо нажать значок  .