

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад «Звёздочка»

Методические рекомендации к игре «Вторая половинка»



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

«Вторая половинка»

Цель: формирование математического мышления, понимание принципа отражения и осевой симметрии в мозаике, развивать зрительное восприятие.

Задачи:

1. Воспитывать самостоятельность, интерес к играм с помощью интерактивных игр, созданных в интерактивном редакторе «Сова»;
2. Совершенствовать навыки работы с интерактивным устройством;
3. Развивать коммуникативные навыки.

Правила игры:

- Перед ребенком на экране выложен фрагмент картинки – половина (она может быть любой). Ребёнок, используя кирпичики нужного размера и цвета должен достроить картинку, в соответствии с уже имеющейся на другой половине, таким образом, чтобы она стала симметричной;


- Перед ребенком на экране выложена картинка – состоящая из двух половин, они симметричны. Первая половина выложена полностью; на второй половине необходимо найти недостающие кирпичики и дополнить так, чтобы получилась симметричная картинка.

Сценарий к игре «Вторая половинка»



Слайд 1

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



Слайд 2

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


Слайд 3




Подробный рассказ и наглядный пример как можно выложить симметричную картинку 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 собрать вторую половинку. 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 внимательно рассмотреть картинку, найти недостающие кирпичики и дополнить узор так, чтобы получилась симметричная картинка. 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  .