

МАТЕМАТИЧНИЙ МУЛЬТИ - КВЕСТ

Автор: Шевченко Інна Олександрівна

"МАТЕМАТИЧНИЙ [МУЛЬТИ - КВЕСТ]"

Електронний навчальний посібник «Математичний Мульти-Квест» відповідає вимогам Базового компоненту дошкільної освіти України та освітній програмі для дітей від 2 до 7 років «Дитина» і сприяє формуванню сенсорно - пізнавальної та математичної компетенції, удосконаленню навички рахунку, вмінню працювати з цифрами і геометричними фігурами, орієнтуватися на площині і у величинах. А також, допомагає розвивати комунікативні здібності, розширювати словниковий запас і знання про навколишній світ.

Розробка містить методичні рекомендації щодо використання даного посібника в навчально - виховному процесі, а також інструкцію для користувача даним посібником.

Електронний навчальний посібник рекомендовано вихователям ДНЗ для використання у роботі з дітьми старшого дошкільного віку.

В основу електронного навчального посібника «Математичний Мульти - Квест» закладено **завдання освітньо-виховного характеру:**

- Формувати у дітей навички навчальної діяльності. Розвивати теоретичне мислення, здатність розмірковувати, варіювати, використовувати попередній досвід.
- Створювати передумови елементарного усвідомлення способів дій та розв'язання завдань за допомогою комп'ютера.
- Формувати елементарні математичні поняття, удосконалювати навички рахунку, вміння працювати з цифрами і геометричними фігурами, орієнтуватися на площині і у величинах, розвивати комунікативні здібності, розширювати словниковий запас і знання про навколишній світ та сенсорні можливості.
- Формувати вміння оперувати символами (знаками), узагальненими образами, здійснювати аналіз, порівняння і узагальнення.
- Розвивати емоційно-вольову сферу дитини (самостійність, зібраність, зосередженість, посидючість), прилучати до співробітництва, формувати естетичний смак.

А також, **завдання творчого характеру:**

- Збагачувати кількісний запас уявлень, розвивати потребу до пізнання, розвивати психічні процеси: пам'ять, увагу, уяву, стимулювати розвиток інтелектуальних процесів (якісних характеристик дитячого мислення: наочно-образне, абстрактне, логічне, творче, теоретичне...).
- Вчити виділяти суттєве в явищах оточуючої дійсності, порівнювати, бачити схоже та відмінне, вчитись розмірковувати, знаходити причини явищ, аналізувати та

робити висновки.

- Створювати умови для найшвидшого, перспективного розвитку дитини, становлення її творчих здібностей.
- Навчати дітей вирішувати завдання конструктивної діяльності, допомогти у розвитку просторових уявлень.

Результатом роботи з електронним ресурсом є показники компетенції дитини за Базовим компонентом дошкільної освіти:

- **Сенсорно-пізнавальна компетенція:** виявляє пізнавальну активність, спостережливість, винахідливість у довір'ї; вирізняється позитивною пізнавальною мотивацією; моделює, експериментує в довір'ї за допомогою вихователя і самостійно, використовуючи умовно-символічні зображення, схеми. Орієнтується в сенсорних еталонах (колір, форма, величина), їх видах, ознаках, властивостях; у часі і просторі; оволодіває прийомами узагальнення, класифікації, порівняння і зіставлення.

- **Математична компетенція:** Виявляє інтерес до математичних понять, усвідомлює і запам'ятовує їх; розуміє відношення між числами і цифрами, склад числа з одиниць і двох менших (у межах 10); обізнана зі структурою арифметичної задачі; вміє розв'язувати приклади на додавання і віднімання в межах 10.

Велике значення має правильний підбір ігор та вправ. Вони мають відповідати віковим особливостям і можливостям дошкільнят.

Дидактичні вправи серії «Математичний Мульти - Квест», де навчальний матеріал розбитий на блоки, допоможе дітям краще засвоювати знання, отримані на заняттях, стимулюють інтерес до нових знань. Так проявляється компетентнісний підхід у формуванні елементарних математичних уявлень.

Для швидкого опанування гри велике значення має правильна постановка ігрового завдання.

Неодмінною умовою організації комп'ютерних ігор, вправ є високий рівень сформованості творчої гри. Саме у творчій грі в дитини розвивається здатність наділяти той або інший предмет певним ігровим значенням, що вкрай необхідно для осмислених дій з символами на екрані монітору.

Важливим моментом, є те, що комп'ютерні ігри (особливо математичні) є своєрідною діагностикою діяльності вихователя, тому що відразу виявляють недоліки в наданні освітніх послуг.

□□□□□□