

29-30 января 2019 г.

XIX международная научно-практическая конференция

**НОВЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В
ОБРАЗОВАНИИ**

**Организация познавательной
деятельности дошкольников
посредством математических
маршрутных игр на основе
использования программы
«1С:Школа. Дошкольное
образование, 6-7 лет»**

**Стафеева Елена Игоревна,
воспитатель**





Привлекательность для педагогов ЭОР «1С Школа. Дошкольное образование, 6-7 лет»:

- ❖ Разработан с учётом психолого-педагогических особенностей детей дошкольного возраста
- ❖ Получение новых знаний детьми в доступной для их возраста игровой форме
- ❖ Реалистичность представленных анимационных персонажей
- ❖ Универсальность (независимо от программы, которую реализует ДОО)
- ❖ Удобные навигация и интерфейс





Охват всех направлений развития и обучения дошкольников в соответствии с ФГОС ДО:

- Социально-коммуникативное развитие
- Познавательное развитие
- Речевое развитие
- Художественно-эстетическое развитие
- Физическое развитие





Маршрутная игра- это игра, в которой имеется определённый маршрут (в зависимости от темы игры), на протяжении которого дети выполняют различные задания, достигая конечной цели.

Дети выходят за рамки своей группы и игровой площадки (в зависимости от того, где проходит игра). Задания подобраны таким образом, что на каждой станции ребёнок может проявить инициативу в той или иной деятельности, в которой чувствует себя наиболее уверенно.



- **Цель:** создание условий для совместной деятельности детей и взрослых с использованием ЭОР «1С:Школа. Дошкольное образование, 6-7 лет»
- **Задачи:**
 - ✓ Закрепить знания детей о количестве, величине, числах, времени, пространстве, геометрических фигурах
 - ✓ Развить память, мышление, воображение, речь
 - ✓ Развить сообразительность, внимание, наблюдательность
 - ✓ Активизировать имеющиеся у детей ЗУН
 - ✓ Применить приобретённые ЗУН в изменённых игровых или жизненных ситуациях
 - ✓ Активизировать математический словарь



Методические рекомендации

Математические маршрутные игры проводятся 1 раз в месяц на основе ЭОР «1С: Школа. Дошкольное образование, 6-7 лет»

- **Определение времени и тематики** маршрутной игры творческой группой (педагоги, педагоги+ родители). **Разработка сценария** игры
- **Составление маршрута движения**
- **Распределение положения станций** (подбор материала, заданий для организации деятельности детей на каждой станции)
- **Привлечение помощников** на станциях, для изготовления атрибутов, КОСТЮМОВ
- **Подготовка сюрпризов и открытий** в конце маршрутной игры
- **Анализ** полученных результатов





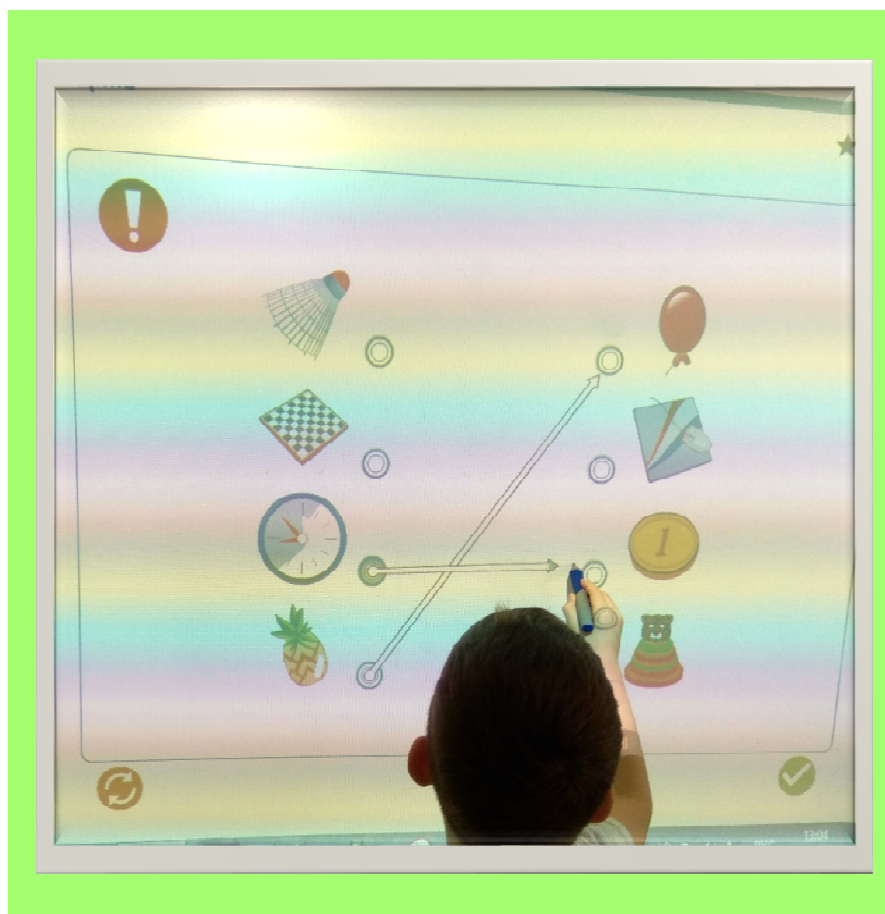
Математическая маршрутная игра «В поисках пиратского клада»





Задание

«Зоркий глаз»





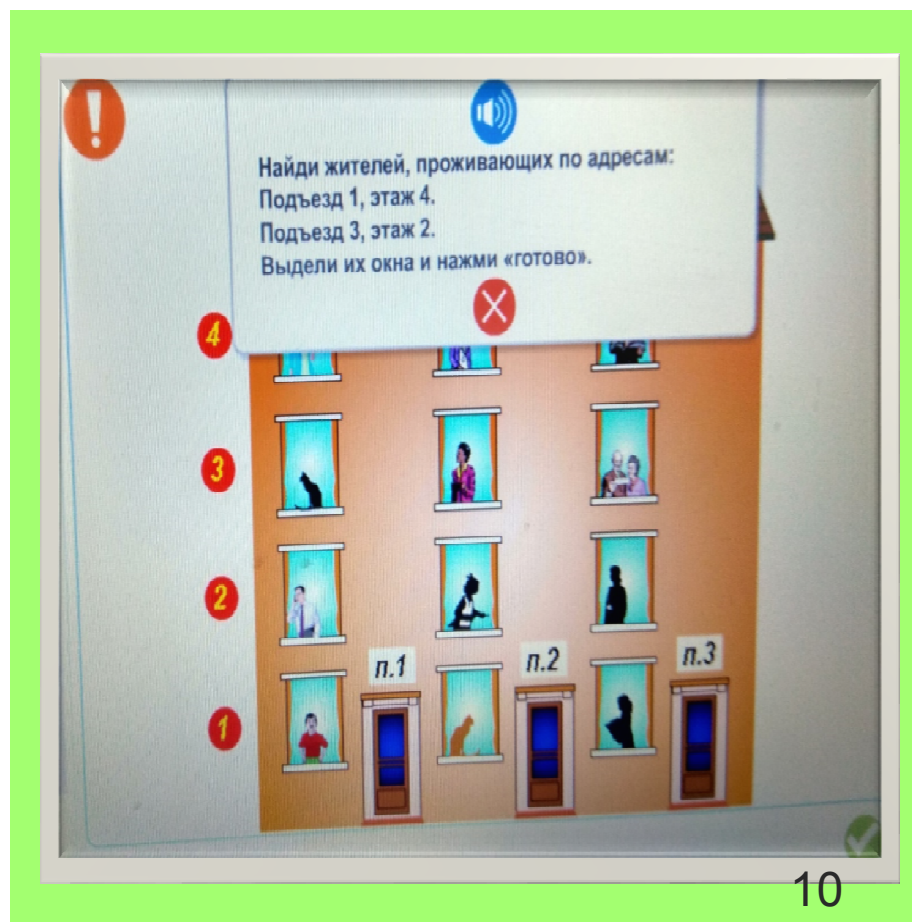
Посвящение в пираты





Задание

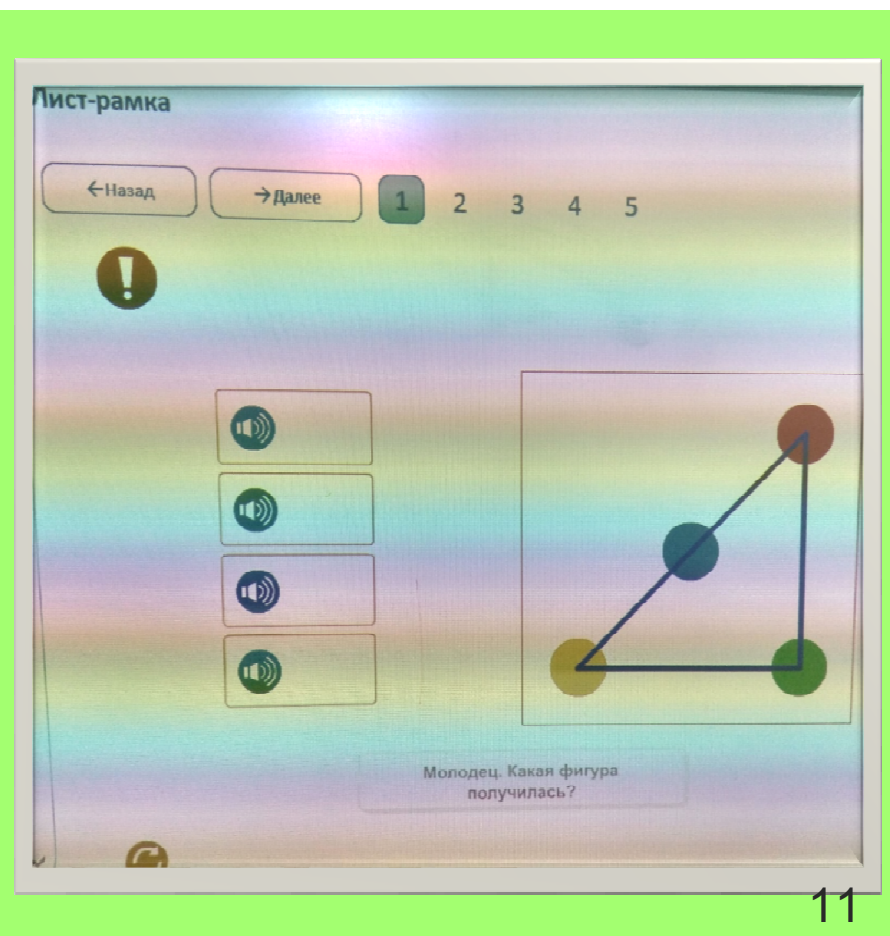
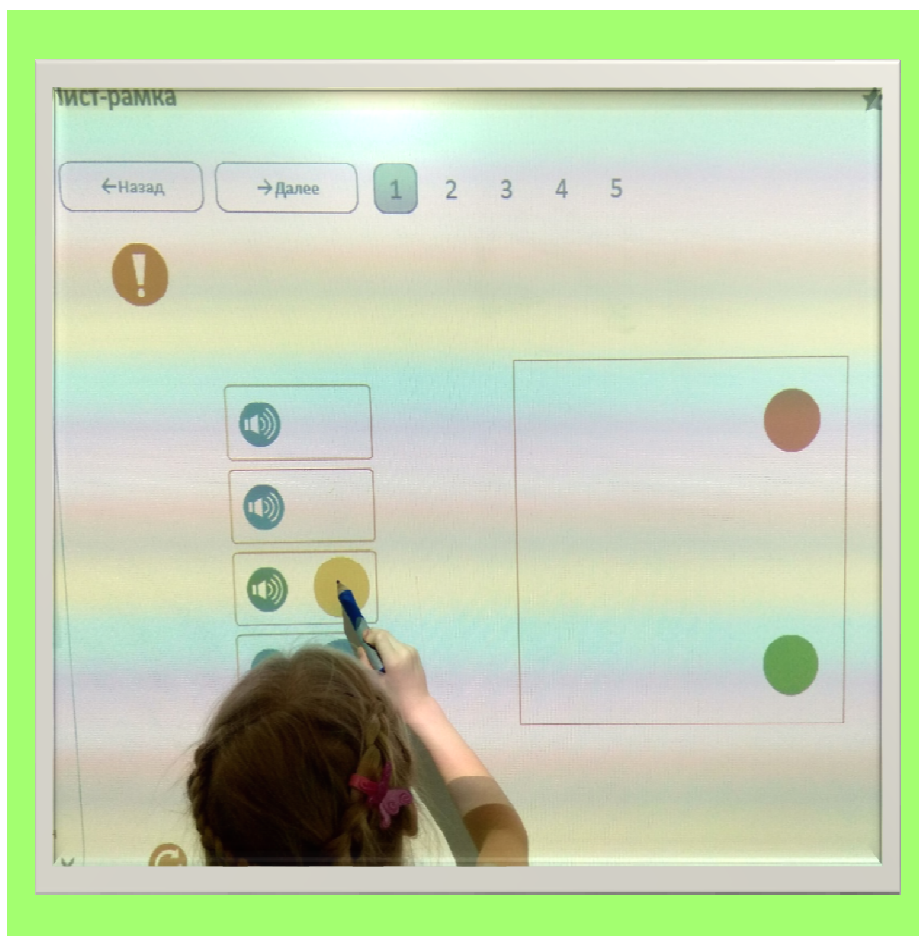
«SOS»





Задание

«Заколдованный остров»





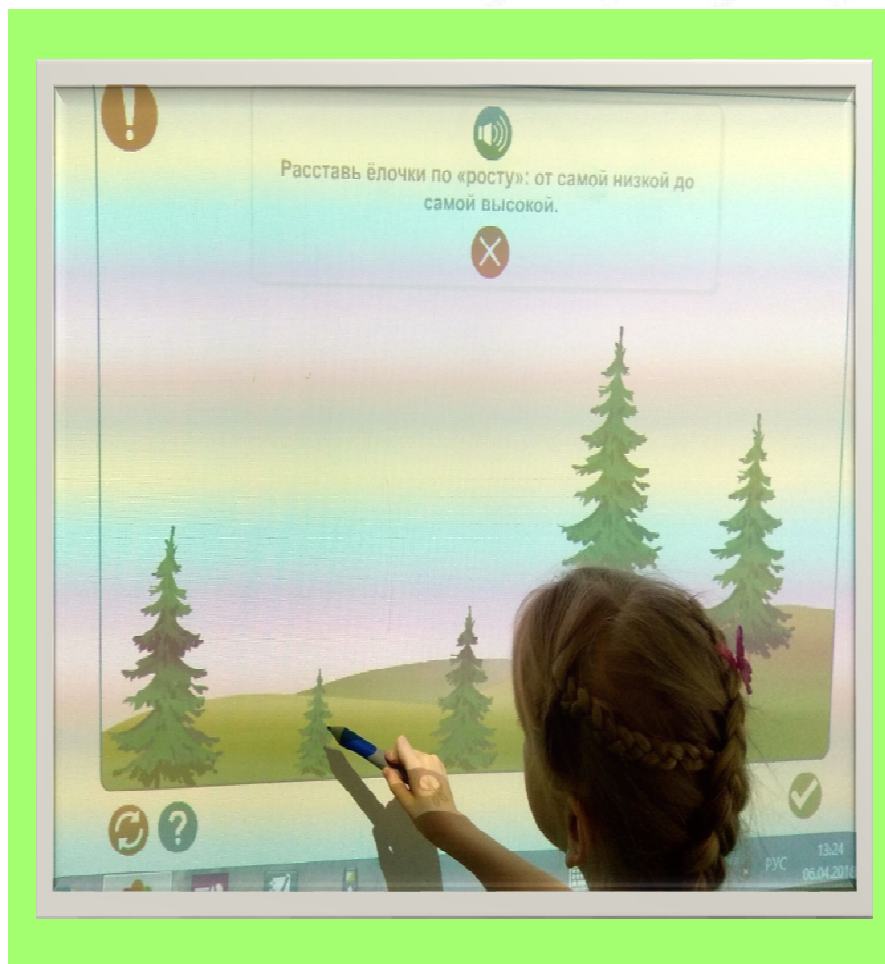
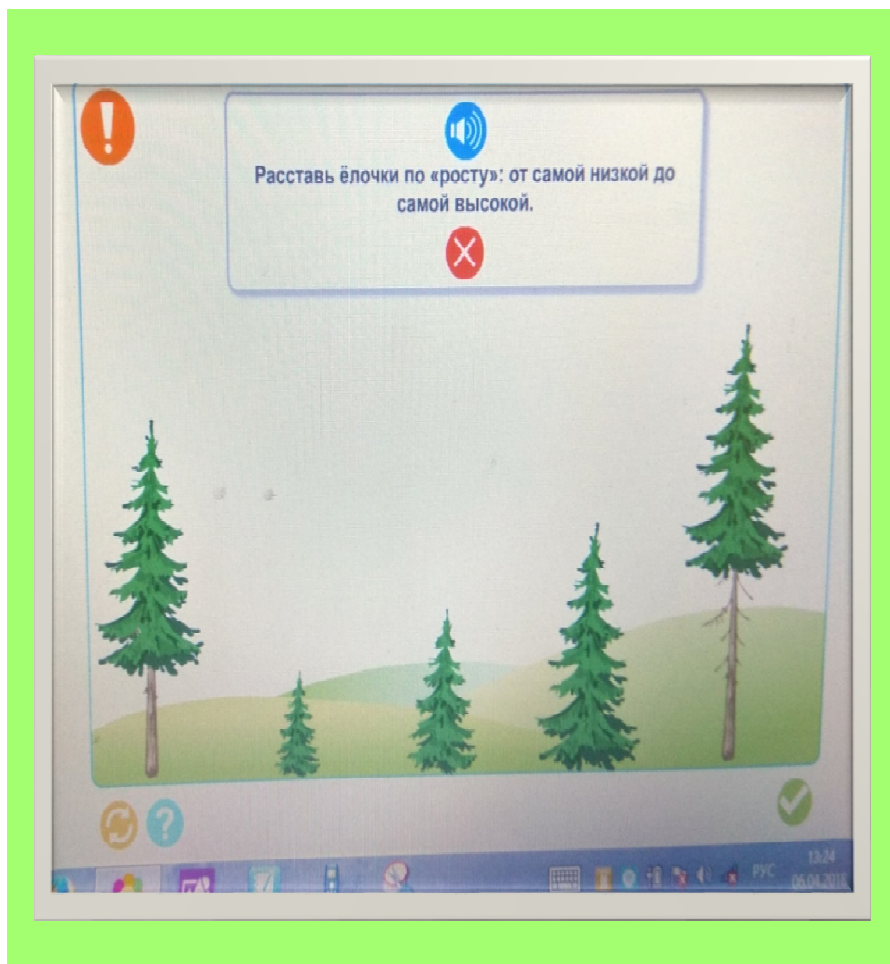
Где же спрятал сокровища капитан Флинт?





Задание

«Отыщи место, где
закопан клад»





**Только самые ловкие и смелые
смогут найти клад!**





**Благодарим за внимание,
желаем творческих успехов!**