**Интерактивная дидактическая квест - игра «Путешествие Белоснежки».**

Кто занимается математикой, тот развивает внимание, тренирует свой мозг, свою волю, воспитывает настойчивость и упорство в достижении цели.

*(А. Маркушевич)*

В настоящее время в дошкольном образовании стало актуальным применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в учебном процессе. Все более популярными становятся  интерактивные дидактические игры – это современный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями.  Интерактивные игры можно использовать, как средство обучения, воспитания и развития на занятиях, так и в свободной деятельности. Дети с большим удовольствием играют в такие игры, выполняя поэтапно задания. Актуальность работы заключается в распространении интерактивных игр по математике для дошкольников и их родителей в качестве получения и закрепления знаний. Цель  и задачи игр соответствуют знаниям, полученным на занятиях, возрастным особенностям детей,  Программе «От рождения до школы» под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой.

**Цель:** формирование элементарных математических представлений посредством интерактивной игровой деятельности.

**Задачи:**

Обучающие:

* Закрепить умение детей считать до 5;
* Совершенствовать умение ориентироваться в **пространстве**;
* Упражнять детей сравнивать предметы, находить отличия;
* Упражнять в умении сравнивать предметы по величине (в пределах 3), обозначать результаты сравнения словами: большой, меньше, ещё меньше.

Развивающие:

* Развивать логическое мышление, сообразительность, внимание, зрительную память, любознательность.
* Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи.

Воспитывающие:

* Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно;
* Воспитывать желание принимать участие в развивающих играх;
* Воспитывать стремление оказывать помощь другим, которые оказались в трудной ситуации, прививать доброжелательное отношение к сказочным героям.

**Оборудование –**мультимедиапроектор, экран, компьютер, по возможности, интерактивная доска.

**Форма использования –**проецирование на экран при фронтальной работе с группой, использование как тренажёра на индивидуальных компьютерах с родителями.

Представляю вашему вниманию авторские игры по математике для детей 4 – 5 лет, созданные в программе «MS Power Point».

1. «Найди 5 отличий».

Цель: Совершенствовать умение сравнивать предметы.

Задачи: Упражнять детей сравнивать предметы, находить отличия.

Задание: - Рассмотрите картинку. Что на ней нарисовано?  Сколько зайчиков? Найди отличия? Сколько отличий ты нашел?

2. «Найди путь к косточке».

Цель: Совершенствовать умение ориентироваться в пространстве.

Задачи: Упражнять детей ориентироваться в пространстве.

Задание: - Рассмотрите картинку. Кто на ней изображен? Найди путь к косточке.

3. «Какой предмет забыли нарисовать в пустой клетке?»

Цель: Формировать умение  сравнивать предметы по величине.

Задачи: Упражнять в умении сравнивать предметы по величине (в пределах 3), обозначать результаты сравнения словами: большой, меньше, ещё меньше.

Задание: - Рассмотрите картинку. Что на ней нарисовано?  Одинаковые ли по величине изображены предметы в клетках? Перетяни в пустую клетку подходящий предмет.

Спасибо за внимание!