Муниципальное автономное образовательное учреждение

«Детский сад № 63»

**Коробейникова Татьяна Геннадьевна**

**Мультимедийное пособие по развитию элементарных математических представлений**

**Игра «Засели домик»**

**Подготовительная к школе группа (6-7 лет)**

**Ижевск, 2020 г.**

**Методическая разработка игры «Засели домики» с использование программы Tux Paint.**

**Цель:** закрепление зрительного образа чисел второго десятка и их соотношение с количеством предметов.

**Задачи:** - формировать представления детей о числах второго десятка;

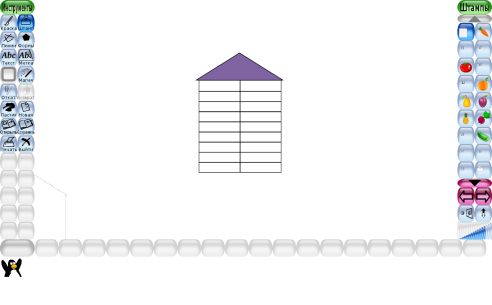
**-**создать условия для наглядного восприятия информации;

-способствовать закреплению навыка работы в программе Tux Paint.

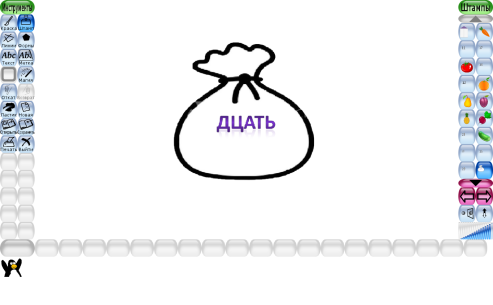
Мультимедийное пособие выполнено в программе Tux Paint. Данная программа заинтересовала нас своими возможностями: быстро скачивается и устанавливается на компьютере, можно внести изменения в инструменты, сохранить полученный результат.

С программой Tux Paint дети познакомились на занятиях по конструированию при составлении схем (знакомство с понятием «симметричность»). Работа в графическом редакторе ребят заинтересовала, что стало поводом для создания игры «Засели домик».

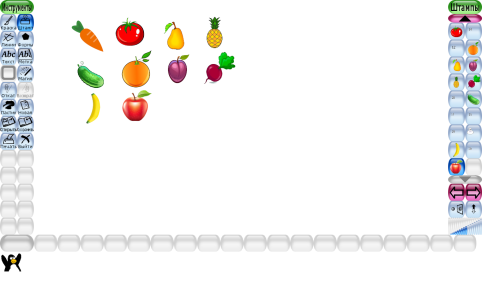
Для создания игры необходимо скачать и установить программу Tux Paint. В папке «data» выбрать папку «stamps» и внести свои штампы: домик



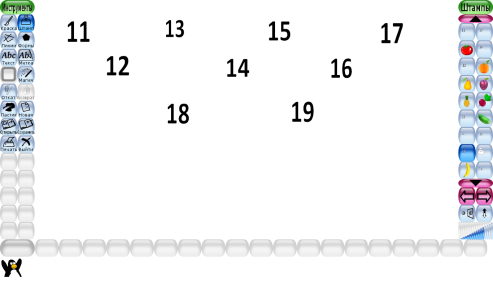
мешок с надписью «дцать»



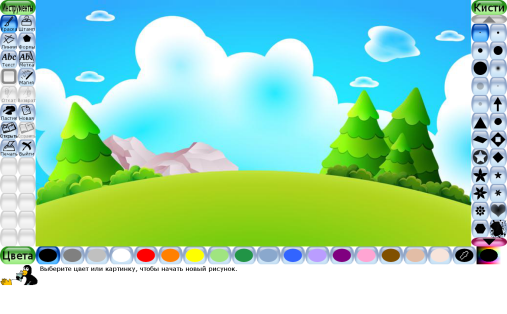
овощи и фрукты



числа



В папке «data» выбрать папку «templates» внести фон, на котором будут размещены дома.



После внесения изменений в графический редактор открываем программу Tux Paint.

**Как запустить игру:**

1.скопируйте папку Tux Paint себе в компьютер;

2.откройте папку;

3.откройте ярлык «tuxpaint-config» (Ярлык «Гаечный ключ);

4.щелкните мышкой по всем белым окошкам-квадратикам, чтобы появилась галочка;

5.выберите «применить»;

6.закройте окно.

-В инструментах выбираем кнопку «новая», появляются фоны, выбираем нужный фон.

-Заходим в «штампы» и с помощью мышки размещаем домик на выбранный фон. Размер домика и других штампов можно изменять с помощью шкалы, расположенной под штампами.

Суть игры заключается в заполнении окошечек дома справа соответствующими числами. Например, в первое окошечко справа, напротив «мешочка с надписью «дцать» и «морковка», дети с помощью мышки выбирают «число» 11. Это самый простой вариант игры.

В «штампе» второго домика необходимо заполнить окошечки и справа, и слева так, чтобы число соответствовало количеству предметов.