

# **ИГРАЕМ и СЧИТАЕМ**

**КОМПЛЕКС  
УЧЕБНО-РАЗВИВАЮЩИХ  
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРОВЫХ  
ТРЕНАЖЕРОВ  
по начальному обучению  
математике**

# **СИНТЕЗ ВЕДУЩИХ НАПРАВЛЕНИЙ ПСИХОЛОГО- ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ИННОВАТИКИ**

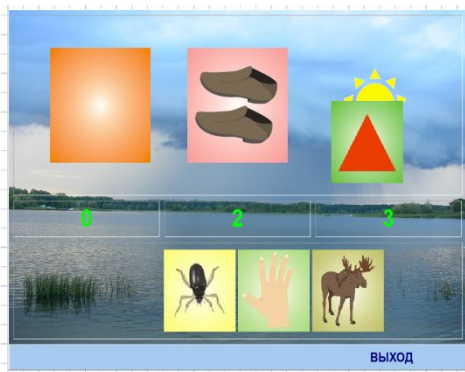
- **Синхронизированный учет требований Федеральных государственных образовательных стандартов**
- **Инновационные учебные материалы**
- **Субъектно-субъектная позиция участников обучения**
- **Ориентировка на современного ребенка**

# ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ КОНЦЕПЦИЯ

ИГРАЙ

УЧИСЬ

ДЕЙСТВУЙ



$8+1=9$

Сколько лиственных деревьев растет в лесу? Сколько - хвойных?  
Составь пример. Прочитай его.



# **Мы предлагаем РЕШЕНИЯ**

## **ДЛЯ: РУКОВОДСТВА**

**Эффективность. Имидж . Качество. Комфорт.**

## **ПЕДАГОГА**

**Содержательность. Методическая грамотность.**

**Оптимальная интенсивность освоения.**

**Все этапы усвоения и применения информации.**

## **РЕБЕНКА И РОДИТЕЛЕЙ**

**Интересно, эффективно, просто. Реальный успех.**

**Понятное и прозрачное взаимодействие в сообществе «ребенок-родители-педагог».**

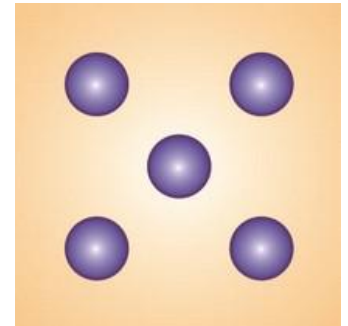
**Минимизация материальных затрат.**

# СОДЕРЖАНИЕ

❖ от 0 до 10;

❖ общая логика:

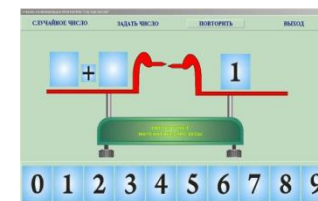
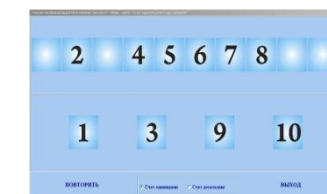
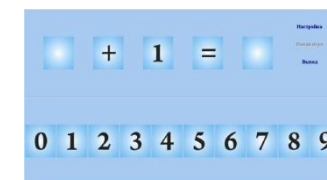
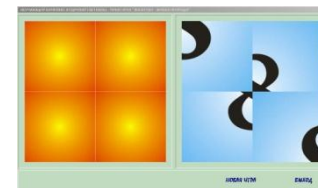
- графический образ цифры,
- соотношение числа и цифры,
- образование числа,
- место числа в числовом ряду, сравнение чисел,
- состав числа,
- решение примеров и задач.



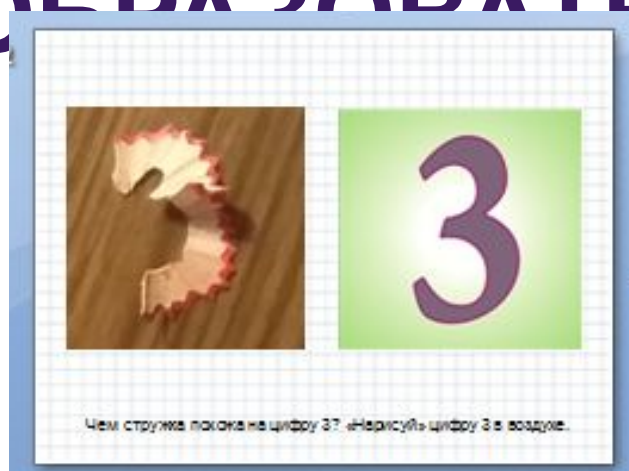
## ❖ Комплектность:

- **14 информационно-иллюстративных электронных образовательных ресурсов;**
- **16 компьютерных игр-тренажеров;**
- **электронная библиотека тренировочных материалов: более 150 различных заданий для формирования карточек;**
- **сборник задач и материалов для устного счета;**
- **методическая инструкция по работе с комплексом.**

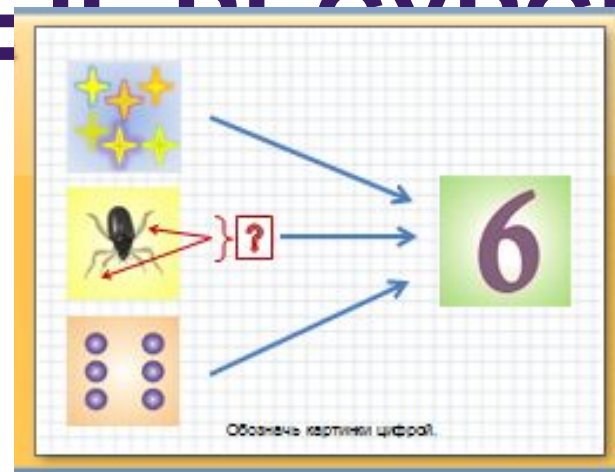
- Графический образ цифры
- Соотношение числа и цифры
- Образование числа
- Место числа в числовом ряду
- Состав числа
- Решение примеров и задач



# ИНФОРМАЦИОННО-ИЛЛЮСТРАТИВНЫЕ ЭЛЕКТРОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ



Чем стружка покажи на цифру 3? Нарисуй цифру 3 в воздухе.

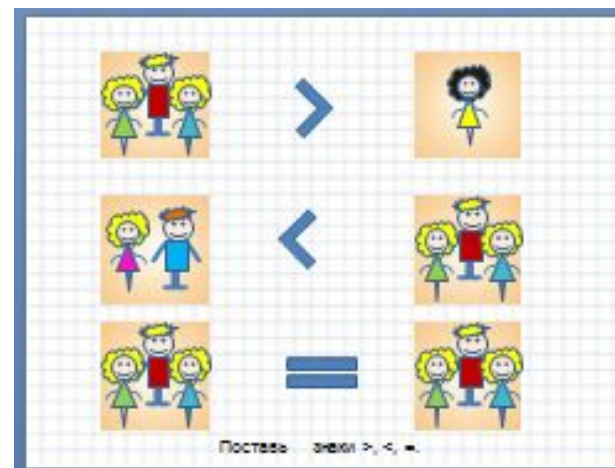


Обозначь картинки цифрой.

**«Равно, одинаково, поровну»**



Прочитай равенства.



Поставь знаки >, <, =.

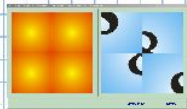


# УЧЕБНО-РАЗВИВАЮЩИЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ИГРОВОЙ ТРЕНАЖЕР

Комплект для работы педагога с  
учащимися

Индивидуальный комплект для  
самостоятельной или совместной  
с родителями работы ребенка

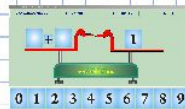
## ИГРАЕМ и СЧИТАЕМ



ОБРАЗ ЦИФРЫ



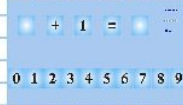
МЕСТО В ЧИСЛОВОМ РЯДУ



СОСТАВ ЧИСЛА



ЧИСЛО И ЦИФРА



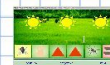
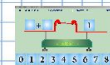
ОБРАЗОВАНИЕ ЧИСЛА



СРАВНЕНИЕ ЧИСЕЛ

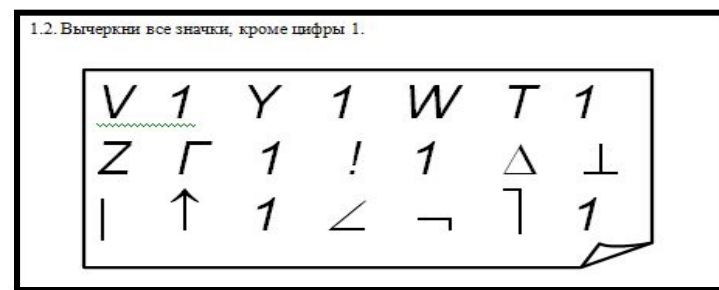
ВЫХОД

## ИГРАЕМ и СЧИТАЕМ



ВЫХОД

# ЭЛЕКТРОННАЯ БИБЛИОТЕКА ТРЕНИРОВОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ



Имя ребенка

№1.

№2

№3

# **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**

- **Общие рекомендации по работе с модулем**
- **Дополнительный материал для устного счета и текстовых арифметических задач**
- **Примерные конспекты занятий с различными группами детей**

# КАРТА ВНЕДРЕНИЯ



**На этой карте может появиться Ваш регион и Ваше учреждение!**

**Благодарим за внимание!**