МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

детский сад №184



Авторы: Лагутина Наталья Александровна

Ермоленко Ирина Валентиновна

воспитатели МДОУ №184

Август

2019г.

**Введение в тему проекта**

Проблема обучения математике в современной жизни приобретает все большее значение. Это объясняется, прежде всего, бурным развитием математической науки и проникновение ее в различные области знаний. Повышение уровня творческой активности, проблемы автоматизации производства и многое другое предполагает наличие у специалистов большинства современных профессий достаточно развитого умения четко и последовательно анализировать изучаемые процессы. Поэтому обучение в детском саду направлено, прежде всего, на воспитание у детей привычки полноценной логической аргументации окружающего. Опыт обучения свидетельствует о том, развитию логического мышления дошкольников в наибольшей мере способствует изучение начальной математики. Для математического стиля мышления характерны четкость, кратность, расчлененность, точность и логичность мысли, умение пользоваться символикой.

**Вид проекта:** информационно-творческий

**Продолжительность проекта:** краткосрочный (1 неделя)

**Участники проекта:** дети подготовительной группы

**Актуальность проекта**

Проблема усвоения знаний по математике актуальна из-за недостаточности занятий, дети быстро забывают пройденный материал. Необходимость создания данного проекта направлено на более углубленное усвоение знаний и умений, применение знаний в данной ситуации, в повседневной жизни. Для этого создаются специальные условия, подключаются родители. Важно привить детям любовь к математике. Показать ее значимость вокруг нас. Ее важное участие во всех видах деятельности. Проводя занятия по другим видам деятельности доказать детям, что и здесь необходимы знания по математике. В наше время математика в той или иной мере нужна огромному числу людей различных профессий. Особая роль математики – в умственном воспитании, в развитии интеллекта. Это объясняется тем, что результатами обучения математики являются не только знания , но и определенный стиль мышления. Математика по праву занимает очень большое место в системе дошкольного образования. Она оттачивает ум ребенка, развивает гибкость мышления, учит логике.

**Цель проекта:** Развитие элементов логического мышления и творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста.

**Задачи проекта:**

**Образовательные**

* Расширить и систематизировать знания детей по разделу ФЭМП.
* Учить способам практической деятельности в области математики.

**Развивающие**

* Развивать познавательные процессы: восприятие, память, логическое мышление, внимание, воображение, волю;
* Развивать творческие способности детей.

**Воспитательные**

* формировать у детей интерес к разнообразной интеллектуальной деятельности.

**Основные принципы реализации проекта**

* **Доступность** (соответствие дидактической задачи возрастным и индивидуальным возможностям дошкольников);
* **Повторяемость** (закрепление и усложнение одной и той же игры);
* **Актуальность дидактического материала** (актуальные формулировки математических задач, наглядные пособия и др.) собственно помогает детям воспринимать задания как игру, чувствовать заинтересованность в получении верного результата, стремиться к лучшему из возможных решений;
* **Коллективность** (позволяет сплотить детский коллектив в единую группу, в единый организм, способный решать задачи более высокого уровня, нежели доступные одному ребенку, и зачастую – более сложные);
* **Соревновательность** (создает у ребёнка или подгруппы стремление выполнить задание быстрее и качественнее конкурентов, что позволяет сократить время на выполнение задания с одной стороны, и добиться реально приемлемого результата с другой);

**Элемент новизны** (внесение новых атрибутов, схем, образцов, возможность проявления творчества, изменение правил).

**Средства обучения:**

В качестве средств обучения, с учётом возрастных особенностей детей, используются следующие развивающие игры с математическим содержанием:

**Методы и приемы взаимодействия педагога с детьми в ходе проекта:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Словесные** | Вопросы, побуждающие к мыслительной деятельности, указание, пояснение, объяснение, педагогическая оценка (поощрение, порицание, одобрение; похвала), разъяснение. |
| **Наглядные** | Демонстрация наглядных пособий, показ способа действий, показ образца |
| **Практические** | Игровые действия, внезапное появление объектов, выполнение воспитателем игровых действий, загадывание и отгадывание загадок, введение элементов соревнования, создание игровой ситуации, упражнение, тренировка, моделирование. |

**Предполагаемый результат:**

* совершенствование уровня профессионального мастерства педагога по теме проекта;
* становление готовности детей самостоятельно применять знания в общественной жизни, применять знания в играх;
* участие родителей группы в организации работы по проекту;
* желание поделиться с педагогами и детьми своими знаниями;
* размещение проекта в интернете;
* накопление методической литературы и дидактического материала;
* расширение взаимодействия с образовательными учреждениями.

**Оценка результатов проекта:**

В ходе реализации совместного проекта достигнуты определенные результаты:

* в группе создан математический уголок, в котором собраны наглядно-дидактические пособия, игры, методическая и художественная литература;
* у детей появился интерес к занимательной математике;
* установлены взаимоотношения между детьми и родителями.
* Проведено итоговое мероприятие «Математическое развлечение»

**Список литературы:**

* «Логика и математика для дошкольников». Е.А. Носова, Г.Л. Непомнящая.
* «Дидактические игры и занятия в ДОУ». Е.Н. Панова.
* «Ступеньки творчества или развивающие игры». Б.П. Никитин.
* «Дидактические игры в детском саду». А.И. Сорокина.
* «Давайте поиграем». А.А. Столяр.
* «Игровые задачи для дошкольников». З.А. Михайлова.
* «Методика обучения математике в детском саду». Е.И. Щербакова.
* «Игровые занимательные задачи для дошкольников». З.А. Михайлова.

**День 1. Веселый счет.**

***Задачи:***

1. Закреплять умение:

• создавать множества (группы предметов) из разных по качеству элементов (предметов разного цвета, размера, формы, назначения; звуков, движений) ;

• считать до 10 (в прямом и обратном порядке,

• отсчитывать предметы из большого количества по образцу и заданному числу (в пределах 10,

• считать и воспроизводить количество звуков, движений по образцу и заданному числу (в пределах 10) .

• получать равенство из неравенства (неравенство из равенства, добавляя к меньшему количеству один предмет или убирая из большего количества один предмет;

2. Упражнять детей в понимании того, что число не зависит от величины

предметов, расстояния между предметами, формы, их расположения, а также направления счета (справа налево, слева направо, с любого предмета) .

Интеграция образовательных областей

***Утро***

Беседа «Как люди научились считать? »

Д/игра «Подбери игрушку», «Числовые домики», «Соседи»

Рисование на тему «Портрет любимой цифры»

Чтение сказки В. Сутеева «Про Козленка, который умел считать до 10», беседа по содержанию сказки.

***Прогулка***

Использование считалок при организации подвижных игр, подвижные игры «Будь внимателен, не ленись и по двое (трое, четверо и т. д.) становись! »

***Вечер***

Театрализация русской народной сказки «Волк и семеро козлят».

Выставка работ «Раскрашиваем по цифрам»

**День второй «Мир геометрических фигур»**

***Задачи:***

1. Закреплять представления о геометрических фигурах разной формы (круге, квадрате, треугольнике, прямоугольнике, овале) .

Развивать у детей геометрическую зоркость: умение анализировать и сравнивать предметы по форме, находить в ближайшем окружениипредметы одинаковой и разной формы: книги, картина, одеяла, крышки столов — прямоугольные, поднос и блюдо — овальные, тарелки — круглые и т. д.

2. Развивать умение в ходе анализа изображения предмета выделять его части, на основе сходства с геометрическими фигурами (человечек: голова-круг, туловище – овал или широкий прямоугольник, руки, ноги –узкие прямоугольники т. д.)

Интеграция образовательных областей

***Утро***

Просмотр и анализ презентации «Веселая геометрия»

Д/игра «Волшебные бусы», «Подбери нужное», «Что изменилось»

Коллективная аппликация «Город геометрических фигур»

***Прогулка***

Подвижные игры с использованием геометрических фигур («1, 2, 3 круг (треугольник, квадрат и т. д.) найди! », «Найди пару! » и т. д.

***Вечер***

Знакомство с авторской сказкой Сытовой Н. Б. «Как геометрические фигуры город строили».

С/р игра «Больница»

Домашнее задание (совместная работа с родителями) составление плана-схемы «Мой дом» (с помощью геометрических фигур)

**День третий «Измеряй-ка! »**

***Задачи:***

1. Закреплять умение устанавливать размерные отношения между 5-10 предметами разной длины (высоты, ширины) или толщины: сис-тематизировать предметы, располагая их в возрастающем (убывающем) порядке по величине; отражать в речи порядок расположения предметов и соотношение между ними по размеру;

2. Развивать глазомер, умение находить предметы длиннее (короче, выше (ниже, шире (уже, толще (тоньше) образца и равные ему;

3. Формировать понятие о том, что предмет (лист бумаги, лента, круг, квадрат и др.) можно разделить на несколько равных частей (на две, четыре) .

4. Учить называть части, полученные от деления, сравнивать целое и части, понимать, что целый предмет больше каждой своей части, а часть меньше целого.

Интеграция образовательных областей

***Утро***

Игровая ситуация: «В гостях у профессора Измеряйкина»

Просмотр мультфильма «38 попугаев», беседа по содержанию мультфильма

Д/игры «Ателье», «Угощение для всех» и т. д.

Конструирование из бумаги «Коврик»

*Прогулка*

П/игра «Ходилки-мерилки» (измеряются различные расстояния в групповом помещении, на улице и т. д. используя индивидуальную длину шагов воспитанников)

***Вечер***

Речевые игры «Что вокруг нас дальше-ближе (шире-уже, тоньше-толще? »

Игровая ситуация «Книжкина больница» (ручной труд)

С/р игра «Магазин»

Домашнее задание (совместная работа с родителями) :с помощью 3 необычных мерок измерить рост каждого члена семьи.

**День четвертый «Пространство и время»**

***Задачи:***

1. Совершенствовать умение

• ориентироваться в окружающем пространстве; понимать смысл пространственных отношений (вверху—внизу, впереди (спереди) — сзади (за, слева — справа, между, рядом с, около) ;

• двигаться в заданном направлении, меняя его по сигналу, а также в соответствии со знаками —указателями направления движения (вперед, назад, налево, направо и т. п.) ;

• определять свое местонахождение среди окружающих людей и предметов;

• ориентироваться на листе бумаги (справа — слева, вверху — внизу, в середине, в углу) .

2. Закреплять навык помощью сюжетных картинок устанавливать последовательность различных событий: что было раньше (сначала, что позже (потом) .

Интеграция образовательных областей

***Утро***

Дидактические игры: «Когда это бывает? », «Было, есть, будет… », «Что сначала, что потом? », «Морской бой»

Рисование по клеткам

Чтение сказки Е. Шварца «Сказка о потерянном времени», беседа по содержанию сказки

***Прогулка***

Игра-путешествие «Кладоискатели» (ориентировка на местности по карте и указательным знакам)

***Вечер***

Рассматривание иллюстраций различных видов часов

Изготовление конструкции «машины времени»

**День пятый «Математическое развлечение»**

***Задачи:***

1. Формировать у детей интерес к интеллектуальной деятельности, желание играть в игры с математическим содержанием;

2. Способствовать общению и взаимодействию ребенка со взрослыми и сверстниками

3. Воспитывать уважительное отношение и чувство принадлежности к своей семье

Поддерживать интерес родителей к решению образовательных задач в ходе непосредственного общения с детьми.

Интеграция образовательных областей

***Утро***

«Математическое развлечение»

***Прогулка***

«Веселые старты»

***Вечер***

Выставка творческих работ и дидактических игр, созданных детьми совместно с родителями в ходе выполнения домашних заданий

Итоговый продукт проекта:

Дидактическое пособие «Веселый счет»

Развлечение «Путешествие в страну математики»

Приложение 1.

**Итоговое мероприятие:**

*Конспект математического досуга «Путешествие в страну Математики»*

**Цель:**  
Проверка математических знаний в игровой занимательной форме: в счёте, умении самостоятельно выполнять задания в условиях соревнования.

**Задачи:**  
***Обучающие:*** Учить решению задач на увеличение и уменьшение числа на несколько единиц. Закреплять счет в пределах 10, знание цифр до 10.  
***Развивающее:*** Формировать у детей представления об отношениях чисел в числовом ряду, определять и называть предыдущее и последующее по отношению к названному числу (числа и «соседи»). Развивать внимание, память, мышление.  
***Воспитывающие:*** Воспитывать умение работать в коллективе, оказывать помощь, поддержку, выдержку и терпение.

**Материал, инструменты, оборудование:**  
Демонстрационный материал: набор цифр от 1 до 10, кубики, 3 обруча.  
Раздаточный материал: геометрические фигуры, карточки с цифрами.

**Словарная работа:** Цифроград, числа «соседи», путешествие, справа, слева, внизу, вверх, около, предыдущее, последующее.

**Предварительная работа:** знакомство детей с числом и цифрой 10, временем суток, решение задач.

**Методы и приемы:** игровая мотивация, вопросы к детям, объяснение, инструкция по выполнению, практические действия детей, музыкальное сопровождение, дидактические игры.

**Ход ООД:**

**1. Организационный момент**

Воспитатель. Сегодня мы отправляемся в удивительную страну Математику. В столице страны Математики-Цифрограде – мы будем играть, считать и решать весёлые задачки. А чтобы попасть в страну Математику, нужно закрыть глазки и произнести волшебные слова:  
«1, 2, 3, 4, 5  
Начинаем мы играть!  
Глазки закрываем,  
В страну Математику  
Мы попадаем!  
Появляется Незнайка. Я рад приветствовать вас в моём городе Цифрограде! Но просто так сюда не зайти. Нужно решить весёлые задачи, а ответы показать цифрой.

1. **Разминка.**  
   Решение задач на увеличение и уменьшение числа на несколько единиц.  
   1) Сколько сапожек Оля купила,  
   Чтобы кошка лапок не замочила. (4)  
   2) В снег упал Сережка, а за ним – Алешка,  
   А за ним – Иринка, а за ней – Маринка,  
   А потом упал Игнат,  
   Сколько на снегу ребят? (5)  
   3) На блюдце у Андрюши  
   Четыре желтых груши.  
   Есть ребенок захотел,  
   И одну из груш он съел.  
   Теперь считайте груши  
   На блюдце у Андрюши. (3)  
   4) Ёжик по лесу шёл,  
   На обед грибы нашёл:  
   Два под берёзой,  
   Один – у осинки,  
   Сколько их будет  
   В плетёной корзинке? (3)  
   5) Пять щенят  
   Плюс мама – лайка.  
   Сколько будет?  
   Сосчитай – ка! (6)  
   6) Шесть веселых медвежат  
   За малиной в лес спешат,  
   Но один малыш устал,  
   От товарищей отстал,  
   А теперь ответ найди:  
   Сколько мишек впереди? (5)  
   (карточки с цифрами расположены на магнитной доске в разнобой)

Незнайка: Ребята, вы правильно решили задачи! Поэтому, я приглашаю вас в страну Математики. А сейчас предлагаю вам отгадать загадки.

1. **Загадки**.

1. Нет углов у меня

И похож на блюдце я,

На тарелку и на крышку,

На кольцо, на колесо

Кто же я такой, друзья?   (круг)

2. Он давно знаком со мной

Каждый угол в нем -  прямой

Все четыре стороны

Одинаковой длины.

Вам его представить рад,

А зовут его…(квадрат)

3. Три угла, три стороны

Могут разной быть длины.

Если станешь по углам

То скорей подскочишь сам.     (треугольник)

4. Я, как круг, почти как он,

Но приплюснут с двух сторон. (овал)

5. У меня углы прямые,

Как и у квадрата.

Но длина у двух сторон

Разная, ребята.

Знает меня каждый школьник.

А зовусь… (прямоугольник)

Во время отгадывания загадок воспитатель выкладывает изображения геометрических фигур на магнитную доску.

**3. Дидактическая игра «Сложи дом».**  
Незнайка: У одного медвежонка, в моей стране, нет своего домика. Он знает много геометрических фигур, хочет построить из них домик, но не знает как. Поможем ему?  
Геометрические фигуры ждут вас на столе.  
Незнайка: Чудесные дома у вас получились! А какие геометрические фигуры вы использовали? Домов так много, а мишка один. Он выберет себе дом, а что делать с остальными домами? А можно я эти домики подарю жителям моей сказочной страны?

**4. Дидактическая игра « Найди число».**  
А сейчас мы с вами поиграем (дети встают в 2 команды)  
Правила игры:  
Подойдите ко мне! Перед вами кубики. Кубики жёлтые и кубики зелёные. Мне бы хотелось, чтобы вы их сосчитали. А для этого нужно разделиться на две команды. 1-ая команда обходит желтые кубики и считает их. 2-ая команда обходит зелёные кубики и считает их. Каждый участник берёт карточку с цифрой соответствующей количеству пройденных кубиков.  
1-ая команда, покажите карточки с цифрами. Сколько кубиков? Как проверить, кто посчитал правильно?  
2-ая команда, покажите карточки с цифрами. Сколько кубиков? Как проверить, кто посчитал правильно?

**5**. Ребята, у меня для вас есть  весёлые задания на смекалку.

1. Сколько хвостов  у двух  ослов?

2. Сколько ушей у двух мышей?

3. Сколько  ног  у двух кошек? (нисколько, у кошки лапы )

4. Сколько лап у курицы?

5. У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок, собака  Дружок. Сколько у бабушки  внуков? (одна внучка Маша)

6. Петух снёс яйцо. Кому оно  достанется? (никому)

7. В зоопарке было 4 медведя и 3 барана. Сколько  диких животных было в зоопарке?

8. На берёзе росло 5 яблок.3 яблока упали на землю. Сколько  яблок осталось на берёзе? (нисколько, на  берёзе яблоки не растут)

Ребята, вы хорошо справились с заданиями. Молодцы!

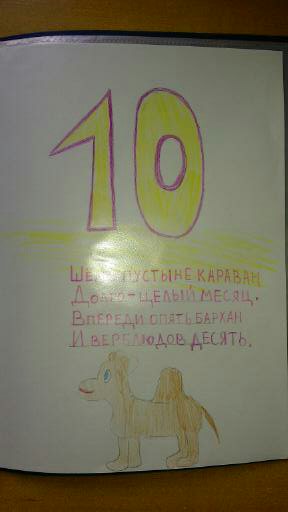
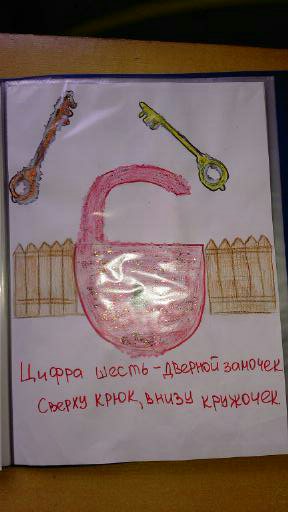
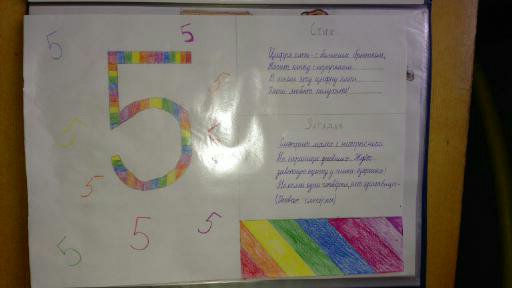
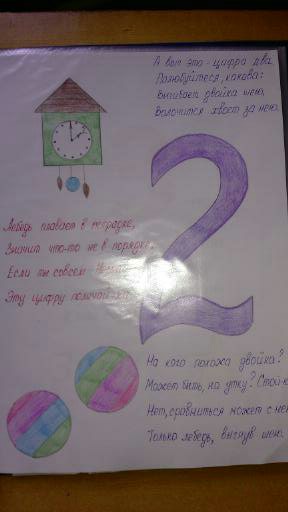
**6. Подвижная игра «Не промочи ноги»**. Представьте, что вам надо пройти через речку по камням. Наступать на камни надо строго по порядку расположения цифр. Тот, кто ошибется и встанет не на тот камень, должен вернуться и начать путь сначала. Следующий игрок начинает движение после того, как предыдущий игрок пройдет все кочки. Выигрывает команда, игроки которой не ошиблись и первыми перебрались через речку.

**7. Подвижная игра «Собери правильно»**

В корзине перемешаны кубы и шары. Команды добегают до корзины. Команда «Круги» выбирает шары и несет в свою корзину. Команда «Квадраты» выбирают кубы и  также несут в свою корзину. Побеждает команда, которая быстро и правильно выполнит задание.

**8.Рефлексия.**  
Незнайка: Ребята, вы справились со всеми заданиями! Молодцы! Мы будем встречаться с вами и дальше, но сейчас мне пора уходить, а вам пора возвращаться.  
Закрывайте глазки.  
1, 2, 3, 4, 5  
Мы закончили играть.  
Глазки закрываем,  
Сказку покидаем!

Воспитатель: Вот и закончилось наше путешествие. Где же вы побывали? Что вам понравилось в стране Математики?

****

