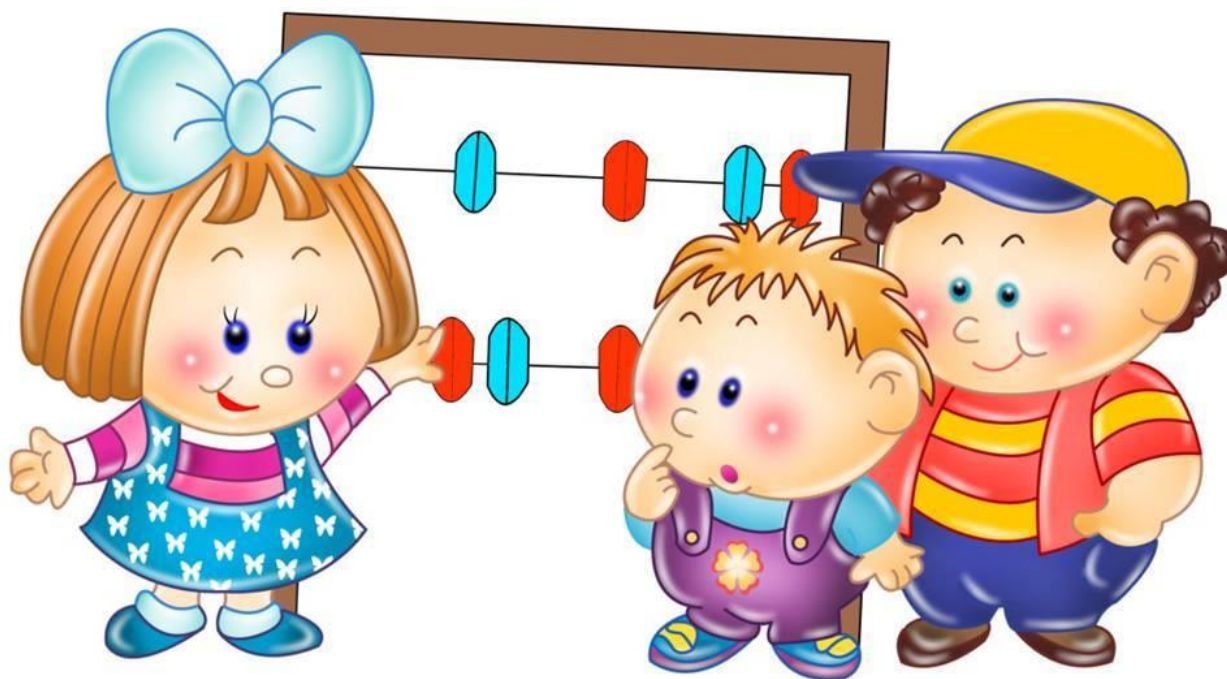


МБДОУ «Детский сад 9 с.Молотицы»

Обобщение опыта по теме

**«Использование занимательного
математического материала
в развитии познавательных
способностей воспитанников
старшего дошкольного возраста»**



Воспитатель

Константинова Светлана Александровна

Содержание

Введение	3
Основная деятельность	6
Теоретическое описание опыта	8
Список использованных источников	19

Приложения

Введение

Дети - пытливые исследователи окружающего мира. Эта особенность заложена в них от рождения. Формирование у дошкольников познавательного интереса является одной из важнейших задач обучения ребенка в детском саду.

Познавательный интерес - ведущий мотив учебной деятельности, направляющий личность на овладение знаниями и способами познания. Как показали исследования (А. П. Архипова, Н. А. Беляева, Л. И. Божович и др., подлинный познавательный интерес является основой учебной деятельности, так как:

- * интерес способствует формированию глубоких и прочных знаний;
- * развивает и повышает качество мыслительной деятельности, активность в учении, благоприятствует формированию способностей;
- * создает более благоприятный эмоциональный фон для протекания всех психических процессов.

Важнейшим средством интеллектуального развития ребенка-дошкольника является изучение математики в детском саду.

Н. Г. Белоус, Р. Л. Березина, Л. Н. Вахрушева, Е. П. Гуменникова, Т. И. Ерофеева, З. А. Михайлова, Е. В. Соловьева и др. отмечали, что успех обучения математике обусловлен наличием интереса к ней, так как усвоение знаний зависит от того, насколько ребенок заинтересован деятельностью. Как известно, эмоции являются движущей силой, которая может активизировать или тормозить процесс познания.

Постоянное повышение заинтересованности детей мотивирует игровую деятельность, активность в самовыражении, поиске и нахождении ответа, проявлении догадки, раскрытии секрета игры и создает положительный эмоциональный настрой, способствующий интеллектуальной деятельности и повышающий ее результативность.

Таким образом, развитию познавательного интереса к математике

способствует такая организация обучения, при которой ребенок вовлекается в процесс самостоятельного поиска и открытия новых знаний, решает задачи проблемного характера в ходе работы с занимательным материалом.

Известно, что многие дети испытывают затруднения при усвоении математических знаний. «Математика всегда остаётся для учеников работой», - утверждал почти полтора века назад Д. И. Писарев. С тех пор восприятие математики мало изменилось. Математика продолжает оставаться наиболее трудоёмким учебным предметом в школе. Об этом говорят и родители, и учителя, и сами ученики.

Дошкольники же не знают, что математика трудная дисциплина. И не должны узнать об этом никогда. Задача, стоящая перед педагогом дошкольного учреждения существенно отличается от задачи учителя школы: она состоит не в передаче тех или иных математических знаний и навыков, а в приобщении детей к материалу, дающему пищу воображению, затрагивающему не только чисто интеллектуальную, но и эмоциональную сферу ребёнка. Задача педагога дошкольного учреждения - дать ребёнку почувствовать, что он сможет понять, усвоить не только частные понятия, но и общие закономерности. А главное познать радость при преодолении трудностей.

Проблема обучения математике в современной жизни приобретает все большее значение. Это объясняется, прежде всего, бурным развитием математической науки, проникновением ее в разные области знаний.

Сегодня, а тем более завтра, математика в той или иной мере нужна будет огромному числу людей различных профессий, и отнюдь не только математикам. Математика может и должна играть особую роль в гуманизации образования, т. е. в его ориентации на воспитание и развитие личности. Знания нужны не ради знаний, а как важная составляющая личности, включающая умственное, нравственное, эмоциональное и физическое воспитание и развитие.

Особая роль математики - в умственном воспитании, в развитии интеллекта. Это объясняется тем, что результатами обучения математике являются не только знания, но и определенный стиль мышления. В математике заложены огромные возможности для развития мышления детей в процессе обучения с самого раннего возраста.

Практика обучения показала, что на успешность обучения математике влияет не только содержание предлагаемого материала, но и форма подачи, которая способна (или не способна) вызвать заинтересованность и познавательную активность детей. При усвоении математических знаний дети быстро теряют интерес к учебе, к самому предмету – математике. Зная, что успех зависит во многом от желания ребенка учиться, познавать, его необходимо заинтересовать. Самое интересное – это познавательно-исследовательская деятельность посредством использования игрового занимательного материала. Задачи, задачи – шутки, ребусы, кроссворды, головоломки, дидактические игры и упражнения помогают детям быстрее усваивать большой объем знаний. Они развивают умственные способности детей, которые необходимы для успешного обучения в школе: память, образное и логическое мышление, творческие способности, фантазию, воображение, конструктивное мышление.

Новизна опыта

Новизна данного опыта заключается в комбинировании известных методик по развитию познавательно-исследовательской деятельности посредством использования игрового занимательного материала на основе дидактической игры дошкольников, с целью достижения желаемого результата наиболее рациональными и экономическими путями.

Для этого были созданы:

- перспективное планирование занятий и развлечений;
- праздники, досуги, развлечения;
- составление перечня дидактических игр для формирования элементарных математических представлений.

Цель данной работы – организовать работу с детьми старшего дошкольного возраста с использованием занимательного математического материала для развития детей в познавательной деятельности.

Задачи:

- активизировать использование занимательного математического материала во время образовательной деятельности по ФЭМП.
- развивать познавательную активность детей .
- закреплять полученные знания и умения через использования занимательного математического материала.
- упражнять в применении знаний и умений в различных видах деятельности.

Ожидаемый результат:

- умение решать задачи по аналогии с задачами-шутками;
- запоминание детьми цифр через использование веселых стихов, считалок, загадок.



ОСНОВНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Работа над развитием познавательно-исследовательской деятельности посредством использования игрового занимательного материала дошкольного возраста через дидактические игры, ребусы, кроссворды, лабиринты, головоломки, занимательные вопросы, загадки, задачи-шутки, поговорки, считалки, пословицы и физкультминутки с математическим содержанием была разделена на три этапа.

1 этап – начальный (констатирующий) - март 2019 – сентябрь 2019 года.

2 этап – основной (формирующий) – октябрь 2019 – март 2020 года.

3 этап – заключительный (контрольный) – апрель 2020 – октябрь 2020 года.

Первый этап предполагает обнаружение проблемы, выявление уровня сформированности игрового занимательного интереса. На основном этапе была проведена обширная работа, которая была направлена на создание и проведение дидактических игр, развлечений.

Контрольный этап показал успешность игровой деятельности для решения поставленной проблемы.

Диапазон опыта представлен системой работы воспитателя с семьей, обеспечивающей достижение наилучших результатов при минимальном расходе времени и сил воспитателя и родителей (наглядный материал по логическому мышлению, а также единой системой: - познавательно-исследовательская деятельность;

- дидактические игры и упражнения;

- математические развлечения.

Темы консультаций для родителей:

- «Роль занимательного математического материала в формировании личности ребенка. Обучение решению задач на смекалку».
- «Приобщение детей дошкольного возраста к занимательному математическому материалу»
- «Загадки как средство формирования познавательной деятельности детей»
- «Учим детей логически мыслить»

Темы консультаций для педагогов:

- «Нетрадиционные формы обучения детей математике»;
- «Роль дидактических игр по математике в подготовке ребенка к школе»;
- «Как научить детей играть в математические игры»;
- «Что такое занимательный математический материал, его роль в обучении детей математике».



Теоретическое описание опыта

В течение 3-х лет я работаю над темой «Использование занимательного материала на занятиях по математике».

Изучала труды известных психологов А. В. Запорожца, А. А. Люблинской, А. М. Мушиной, Г. И. Минской, С. Л. Новоселовой.

Результаты проведенных ими исследований, дают основание полагать, что специальные развивающие формы обучения таят в себе мощные резервы для умственного развития.

Работая с детьми, в результате изучения программы «От рождения до школы», я пришла к выводу о необходимости широкого использования игрового занимательного материала на занятиях по математике.

Образовательно — воспитательный процесс по формированию элементарных математических способностей с использованием занимательного материала я выстраиваю с учётом следующих принципов:

- 1) Доступность — соотнесение содержания, характера и объёма учебного материала с уровнем развития, подготовленности детей.
- 2) Непрерывность — на сегодняшнем этапе образование призвано сформировать у подрастающего поколения устойчивый интерес к постоянному пополнению своего интеллектуального багажа.
- 3) Целостность -формирование у дошкольников целостного представления о

математике.

4) Научность.

5) Системность – этот принцип реализуется в процессе взаимосвязанного формирования представлений ребёнка о математике в различных видах деятельности и действенного отношения к окружающему миру.

6) Преемственность — обучение продолжается в начальной школе.

Для развития познавательных способностей и познавательных интересов у дошкольников я использую следующие инновационные методы и приемы:

- ✚ элементарный анализ (установление причинно-следственных связей); сравнение;
- ✚ метод моделирования и конструирования
- ✚ решение логических задач;
- ✚ экспериментирование и опыты
- ✚ воссоздание и преобразование
- ✚ информационно коммуникативные технологии
- ✚ здоровьесберегающие технологии (физминутки, динамические паузы, психогимнастики, пальчиковые гимнастики в соответствии с тематикой).



Любая математическая задача на смекалку, для какого бы возраста ни предназначалась, несет в себе определенную умственную нагрузку, которая чаще всего замаскирована занимательным сюжетом, внешними данными, условием задачи и т. д. Умственная задача: составить фигуру или

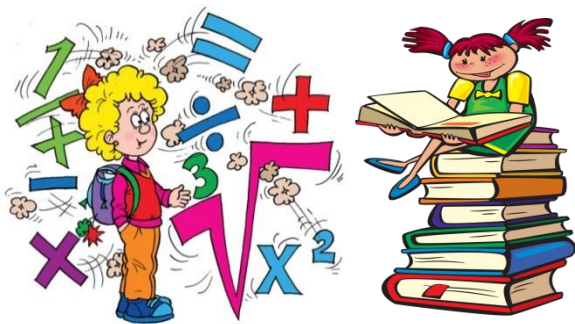
видоизменить ее, найти путь решения, отгадать число - реализуется средствами игры в игровых действиях. Развитие смекалки, находчивость, инициативы осуществляется в активной умственной деятельности, основанной на непосредственном интересе.

Занимательность математическому материалу придают игровые элементы, содержащиеся в каждой задаче, логическом упражнении, развлечении, будь то шахматы или самая элементарная головоломка, например, необычность постановки вопроса: «Как с помощью двух палочек сложить на столе квадрат?» - заставляет ребенка задуматься и в поисках ответа втянуться в игру воображения.

Многообразие занимательного материала - игр, задач, головоломок - дает основание для их классификации, хотя довольно трудно разбить на группы столь разнообразный материал, созданный математиками, педагогами, методистами.

Классифицировать его можно по разным признакам: по содержанию и значению, характеру мыслительных операций, а также по направленности на развитие тех или иных умений.

Исходя из логики действий, осуществляемых тем, кто решает задачу, разнообразных элементарный занимательный материал можно классифицировать, выделив в нем условно 3 основные группы: развлечения, математические игры и задачи, развивающие (дидактические) игры и упражнения.



Начиная работу с детьми, я провела диагностику. Уровень усвоения детьми знаний по формированию элементарных математических представлений был

низким 28,8%. Первые шаги показали, как необходим занимательный математический материал для дошкольников и как велик интерес детей к этому материалу.

1. В группе была создана соответствующая развивающая среда, оформлен математический уголок, где расположены дидактические игры и другой игровой занимательный материал.

Собрала и систематизировала наглядный материал по логическому мышлению, загадки, задачи-шутки, занимательные вопросы, лабиринты, кроссворды, ребусы, головоломки, считалки, пословицы, поговорки и физкультминутки с математическим содержанием.

2. Была разработана система занятий, в процессе которых решались основные задачи:

- Развитие у детей самостоятельности, наблюдательности, находчивости, сообразительности, конструктивных умений;
- Закрепление представлений о геометрических фигурах, их преобразовании;
- Обучение решению арифметических задач, действий над числами;
- Развитие умения планировать свои действия, обдумывать их, искать ответ;
- Развитие логического мышления;
- Ознакомление с алгоритмами, кодированием информации;
- Формирование основных логических операций.

Для построения и реализации системы занятий были определены следующие факторы:

- Системное и комплексное планирование учебно-воспитательных целей и задач на занятиях;
- Системный отбор наглядных пособий, дидактических игр по игровому занимательному материалу;
- Учет оценки уровней развития детей по формированию элементарных математических представлений.

В зависимости от педагогических задач и совокупности применяемых методов, образовательную деятельность с воспитанниками я провожу в различных формах:

- ✚ организованная образовательная деятельность (фантазийные путешествия, игровая экспедиция, занятие-детектив; интеллектуальный марафон, викторина; КВН, презентация, тематический досуг)
- ✚ демонстрационные опыты;
- ✚ сенсорные праздники на основе народного календаря;
- ✚ театрализация с математическим содержанием;
- ✚ обучение в повседневных бытовых ситуациях;
- ✚ беседы;
- ✚ самостоятельная деятельность в развивающей среде.



Основной формой работы с дошкольниками и ведущим видом их деятельности является — игра. Как сказал В. А. Сухомлинский «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.»

Именно игра с элементами обучения, интересная ребенку, поможет в развитии познавательных способностей дошкольника. Такой игрой и являются дидактическая игра.

Дидактические игры по формированию математических представлений можно разделить на следующие группы:

- ✚ Игры с цифрами и числами
- ✚ Игры путешествия во времени
- ✚ Игры на ориентировку в пространстве
- ✚ Игры с геометрическими фигурами
- ✚ Игры на логическое мышление

Главная особенность дидактической игры в том, что задание предлагается детям в игровой форме, которая состоит из познавательного и воспитательного содержания, а также — игровых заданий, игровых действий и организационных отношений.

К первой группе игр относится обучение детей счету в прямом и обратном порядке. Используя сказочный сюжет, я знакоблю детей с образованием всех чисел в пределах 10, путем сравнения равных и неравных групп предметов. Такие дидактические игры как "Какой цифры не стало?", "Сколько?", "Путаница?", "Исправь ошибку", "Убираем цифры", "Назови соседей", дети учатся свободно оперировать числами в пределах 10 и сопровождать словами свои действия. Дидактические игры, такие как "Задумай число", "Число как тебя зовут?", "Составь цифру", "Кто первый назовет, которой игрушки не стало?" развивают у детей внимание, память, мышление.

Вторая группа математических игр (игры – путешествие во времени). Они служат для знакомства детей с днями недели, названиями месяцев, их последовательностью.

В третью группу входят игры на ориентирование в пространстве. Моя задача — научить детей ориентироваться в специально созданных пространственных ситуациях и определять свое место по заданному условию. При помощи дидактических игр и упражнений дети овладевают умением определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому.

Для закрепления знаний о форме геометрических фигур детям предлагаю узнать в окружающих предметах форму круга, треугольника, квадрата.

Например, спрашиваю: "Какую геометрическую фигуру напоминает дно тарелки?" (поверхность крышки стола, лист бумаги т.д.).

Любая математическая задача на смекалку, для какого бы возраста она ни предназначалась, несет в себе определенную умственную нагрузку. В ходе решения каждой новой задачи ребенок включается в активную мыслительную деятельность, стремясь достичь конечной цели, тем самым развивая логическое мышление.



Работая углубленно в данном направлении, я всегда помню, что в дидактической игре математического направления моя роль-роль воспитателя несравненно большая, чем в играх другой направленности. Именно Я- ввожу детей в ту или иную игру и знакоблю их с методом ее ведения. Участвую в ней, веду ее так, чтобы использовать для достижения возможно большее число дидактических задач.

Отбирая игры, я исхожу из того, какие программные задачи буду решать с их помощью, как игра будет способствовать развитию умственной активности детей, воспитанию нравственных сторон личности.

Вначале я разбираю игру с точки зрения ее структуры: дидактическая задача, содержание, правила, игровое действие.

Забочусь о том, чтобы в избранной игре дети закрепляли, уточняли, расширяли знания и умения и в то же время не превращали игру в занятие

или упражнение. Я детально продумываю, как, выполняя программную задачу, сохранить игровое действие и обеспечить возможность каждому ребенку активно действовать в игровой ситуации.

Я всегда помню, что руководство дидактическими играми осуществляется в соответствии с возрастными особенностями детей.











Для достижения оптимального результата работу вела в 3-х направлениях:

1. Работа с воспитателями.

В своих выступлениях на педагогических советах я рекомендовала педагогам как можно больше включать игрового занимательного материала на занятиях по математике с целью создания у детей интереса и положительного отношения к математике.

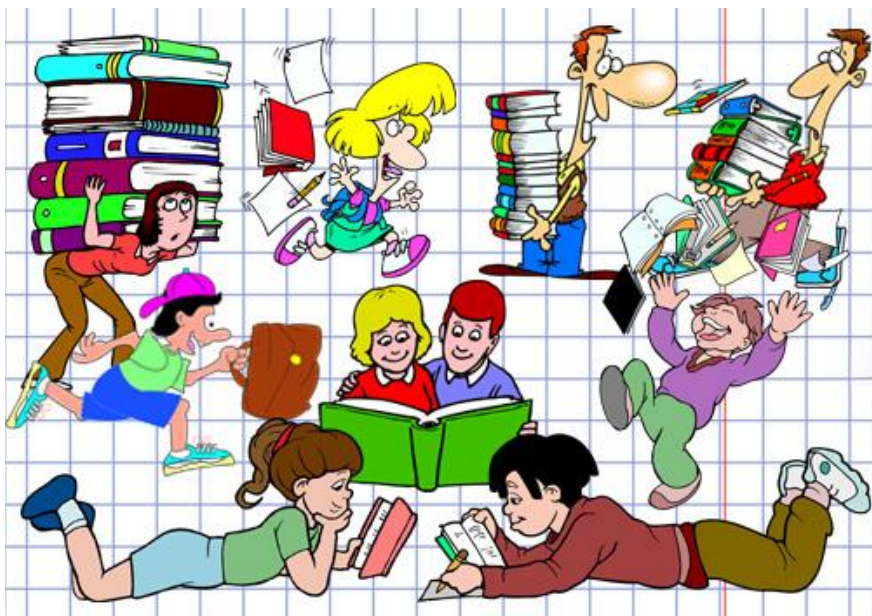
2. Работа с родителями.

Семья играет в воспитании ребёнка основную, долговременную и важнейшую роль. Использую разные формы работы с родителями:

-  общие и групповые родительские собрания
-  консультации
-  проекты «Развиваем смекалку», «Веселая головоломка»
-  совместное изготовление дидактических игр
-  мастер-класс
-  Дни открытых дверей
-  участие родителей в подготовке и проведении праздников, досугов
-  совместное создание предметно-развивающей среды
-  анкетирование
-  оформление информационных стендов по теме

Я прилагаю все усилия к тому, чтобы знания и умения полученные детьми в детском саду — родители у детей закрепляли дома.

Семья и детский сад – два воспитательных феномена, каждый из которых по своему дает ребенку социальный опыт. Но только в сочетании друг с другом они создают оптимальные условия для вхождения маленького человека в большой мир.



3. Работа с детьми проводилась по этапам:

На 1-м этапе я старалась вызвать у детей интерес к игровому занимательному математическому материалу с помощью загадок, задач, шуток, занимательных вопросов, кроссвордов, ребусов, головоломок. Пусть дети не видят, что их обучают чему-то. Пусть думают, что они только играют. В процессе игры на занятиях я использовала не только занимательный материал, сделанный мною, но и игры, изготовленные нашей промышленностью, а также использовала бросовый материал: кубики, пуговицы, прищепки, кегли, шишки, желуди, фишки, овощи, фрукты и т. д.

На 2-м этапе мною был разработан цикл занятий по математике, на которых дети знакомились с новым игровым занимательным материалом, приобретая новые знания и умения. Занимательные задания я использую в качестве разминки в начале занятия или в конце занятия для повышения умственной активности детей.

Работу с занимательным математическим материалом проводила в течение всего дня: в утренние часы, на прогулке, вечером. Родителям я рекомендовала какие игры можно изготовить своими руками дома, как организовать игры с занимательным материалом, советовала какую литературу можно использовать для занятий со своим ребенком.

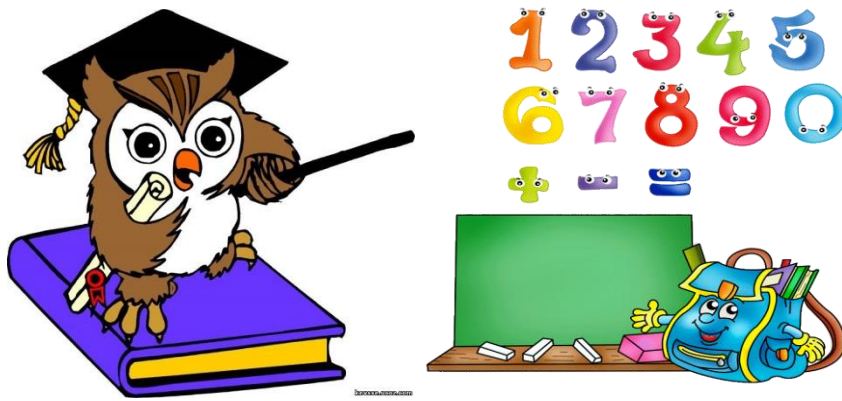
Работая в тесном контакте с родителями и детьми, мы добились хороших результатов в интеллектуальном развитии детей и в подготовке их к школе.

Целенаправленная, систематическая работа с детьми по использованию игрового занимательного материала показала, что дети успешно овладели основами математики и информатики, научились считать, складывать, вычитать, более того – решать разного рода логические задачи. Дети стали наиболее самостоятельны, наблюдательны, находчивы, сообразительны. По результатам последнего диагностирования детей их уровень знаний вырос на 20% по сравнению с диагностированием на начало года.

Таким образом, проведенная работа показала, что проявления интереса дошкольников к математике успешно формируется в содержательной детской деятельности с игровым математическим материалом. Занимательный математический материал очень разнообразен, по характеру, тематике, способу решения. Самые простые задачи, упражнения, требующие проявления находчивости, смекалки, оригинальности мышления, умение критически оценивать свои условия, активизируют познавательную деятельность детей в ходе обучения, способствуют развития заинтересованности математикой.

Результативность опыта

Результативность работы с детьми занимательной математикой налицо: дети любят играть с головоломками, счетными палочками. Если ребята испытывают трудности при решении задач, то веселые задачи и задачи-шутки помогают им в этом и дети решают их быстро и с увлечением. Цифры они быстрее запомнили, заучив веселые стихи, считалки, загадки.



Я считаю что, обучение детей математике в дошкольном возрасте способствует формированию и совершенствованию интеллектуальных способностей: логике мысли, рассуждений и действий, гибкости мыслительного процесса, смекалки и сообразительности, развитию творческого мышления.

В заключение можно сделать следующий вывод:

Развитие познавательных способностей и познавательного интереса дошкольников – один из важнейших вопросов воспитания и развития ребенка дошкольного возраста. От того, насколько будут развиты у ребенка познавательный интерес и познавательные способности, зависит успех его обучения в школе и успех его развития в целом. Ребенок, которому интересно узнавать что-то новое, и у которого это получается, всегда будет стремиться узнать еще больше – что, конечно, самым положительным образом скажется на его умственном развитии.



Список использованных источников

1. Белошистая, А. В., Дошкольный возраст: формирование и развитие математических способностей //Дошкольное воспитание. 2002 г. № 2 с. 69-79
2. Веселые задачки для маленьких умников. Тетрадь по развитию познавательных процессов /Составитель С. Е.Гаврина. Ярославль: «Академия развития», «Академия Холдинг», 2002 с. 32.
3. Готовимся к школе: книга для родителей будущих первоклассников. М; Олимп; 000 «Фирма»Издательство АСТ, 1999 г. с. 160,
4. Данилова, В. В., Рихтерман, Т. Д., Михайлова, З.А., Обучение математике в детском саду. 3-е изд.; стереотип М; «Академия», 1998 г. с. 160.
5. Дети у истоков математики /Т. И. Ерофеева, В. П. Новикова, Л. Н. Павлова. М; А. П. О., 1994 г. с. 96.
6. Ерофеева, Т. И, И в шутку и всерьез //Дошкольное воспитание. 2001 г. № 10 с. 18-25.
7. Ерофеева, Т.И, Использование игровых проблемно-практических ситуаций в обучении дошкольников элементарной математике //Дошкольное воспитание. 1996 г. с. 17-20.
8. Ерофеева, Т.И., Немного о математике и не только о ней // Дошкольное воспитание. 2001 № 10 с. 7-17.
9. Жикалкина, Т.К., Игровые и занимательные задания по математике. – М. «Просвещение», 1989г.- 125с.
10. Зайцев, В.В., Математика для детей дошкольного возраста. М; «ВЛАДОСС», 1999 г. с. 64.
11. Интеллектуальное развитие и воспитание дошкольников: Учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений / Л. Г. Нисканен, О. А. Шаграева, Е. В. Родина и др.; под редакцией Л. Г. Нисканен. М.; Издательский центр «Академия», 2002 г.- 49с.
12. Козлова, С. А., Куликова, Т.А., Детская педагогика: Учебное пособие для студентов средних педагогических учебных заведений. М.; Издательский центр «Академия», 1998 г.- 138с.
13. Колесникова, Е. В., Развитие математического мышления у детей 5-7 лет.

М; «Гном-Пресс», «Новая школа», 1998 с. 128.

14. Леушина, А.М., Формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста. М; Просвещение, 1974 г. с. 368.

15. Люблинская, А. А., Детская психология. М.; Просвещение, 1971 г.- 136с.

16. Математика от 3 до 7: Учебно-методическое пособие для воспитателей детских садов /З. А. Михайлова.-

17. Логика и математика для дошкольников. Методическое издание Е.А. Носова; Р.Л. Непомнящая. — Санкт- Петербург: "Акцидент", 2000.

18. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников. / Под ред. А.А. Столяра. — М.: "Просвещение"

19. Эльконин, Д.Б., Психология игры. — М. «Педагогика», 2002г.



Приложение 1.

Дидактические игры в старшей группе

- Дидактическая игра «Что тебе дать?»

Цель: Закреплять знание геометрических фигур.

Материал: 2 карты с нарисованными на них контурами геометрических фигур (по четыре фигуры на карте); вырезанные из плотного картона геометрические фигуры:

Описание: Ребёнок получает одну карту с нарисованными фигурами.

Взрослый интересуется у ребёнка названиями всех фигур. Ребёнок называет геометрические фигуры, нарисованные на своей карте. Игра начинается.

Водящий спрашивает: «Что тебе дать?» Ребёнок называет одну из фигур, изображённую на своей карте и получает от водящего эту фигуру, закрывает её контур. Игра продолжается до закрывания всех фигур на карте.

выдаётся вторая карта, с нарисованным набором других фигур и игра повторяется.

Варианты

1) Если в семье не один ребёнок, или пришли гости, можно сделать 2-3 комплекта материала (увеличить количество игровых карт с нарисованными на них фигурами и вырезанными геометрическими фигурами).

2) Несколько комплектов карт и геометрических фигур различных цветов. Хорошо использовать оттенки розового, фиолетового, голубого, оранжевого.

- Дидактическая игра «Сосчитай и назови»

Цель: Учить пересчитывать количество игрушек и называть итог.

Описание: Взрослый берёт шесть любых мелких игрушек (это могут быть киндер-сюрпризы) и расставляет их в линию. Задача ребёнка – пересчитать игрушки, показывая на каждую, и называя число и на вопрос взрослого «Сколько всего игрушек?» назвать последнее, названное им число.

Количество игрушек меняется. Взрослый следит за правильностью пересчёта.

Варианты

1) Когда ребёнок легко будет пересчитывать игрушки, поставленные в ряд, взрослый расставляет игрушки произвольно (кучкой, по кругу, в две линии).

2) Когда ребёнок будет справляться с вариантом №1, число игрушек постепенно доходит до 10.

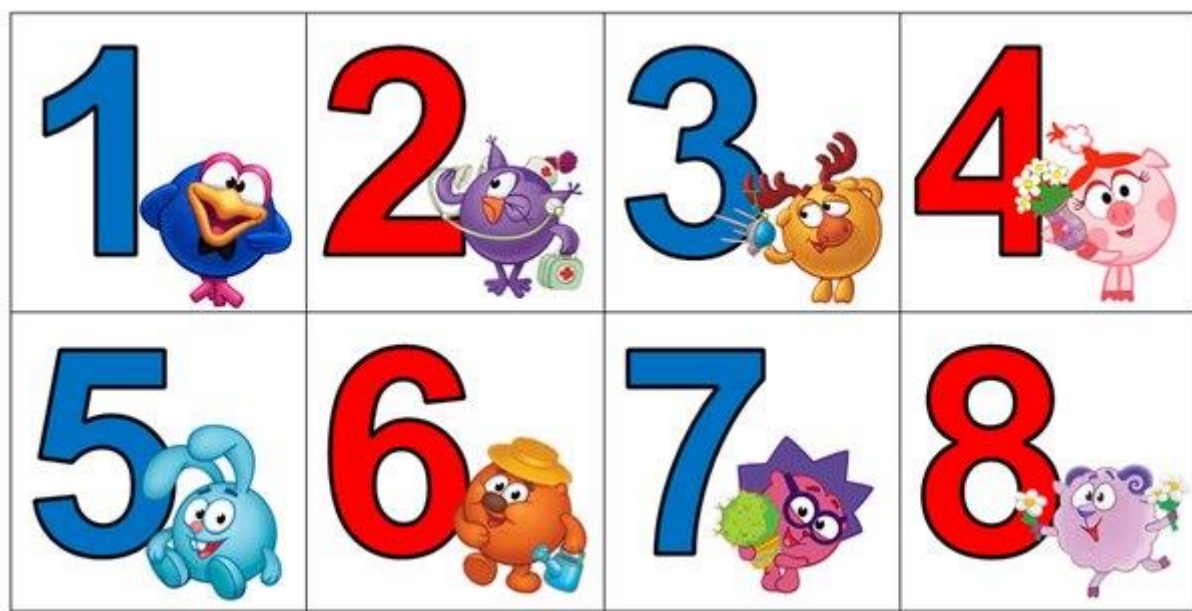
- Дидактическая игра «Найди цифру»

Цель: Закреплять знание цифр от 1 до 10.

Материал: карточки с цифрами от 1 до 10.

Описание: Предложить ребёнку карточки с цифрами (123456789 и 10, а затем давать задания по типу: - найди цифру 5; - найди цифру 3 и т. д.

Ребёнку даются различные задания: разложи цифры по порядку (т. е. от 1 до 10); разложи цифры в обратном порядке (т. е. от 10 до 1); отсчитай столько игрушек, сколько обозначает цифра: сколько отсчитал игрушек? (7) почему отсчитал 7 игрушек? (потому что цифра 7).



- Дидактическая игра «Убираем цифры по заданию»

Цель: Закреплять прямой и обратный счёт; закреплять знание цифр от 1 до 10.

Материал: карточки с цифрами от 1 до 10.

Описание: Предложить ребёнку разложить карточки с цифрами от 1 до 10 по порядку. Попросить несколько раз пересчитать цифры, показывая при произнесении числа на саму цифру. Затем предложить пересчитать цифры в

прямом и обратном порядке, показывая на соответствующую цифру (12345678910 – 10987654321).

- А теперь ты будешь убирать цифры по заданию: убирай сначала цифру 4; - теперь убирай цифру 1 и т. д. пока не останется одна цифра. Спросить ребенка, какая у тебя цифра осталась? Если ребёнок справился с заданием, похвалить.

- Дидактическая игра «Что изменилось»

Может быть проведена с несколькими задачами.

Дети образуют круг. Внутри круга стоят несколько детей. По знаку воспитателя один уходит, затем, войдя, он должен определить, какие изменения произошли внутри круга. В этом варианте отгадывающий ребенок должен подсчитать, сколько детей стояло в кругу вначале, сколько осталось, и, сопоставив эти два числа, определить, сколько детей ушло из круга.

Затем при повторении игры отгадывающий должен назвать имя ушедшего ребенка. А для этого требуется удержать в памяти имена всех стоящих в кругу детей и, посмотрев на оставшихся, установить, кого нет.

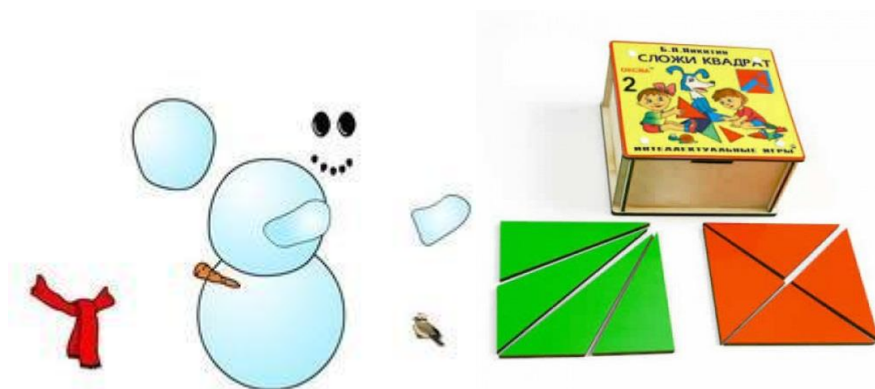
Дальнейшее усложнение может быть таким: число детей в кругу остается то же (в пределах пяти, но изменяется их состав. Отгадывающий должен сказать, кто из детей ушел и кто встал на его место. Этот вариант требует от детей больше внимания и наблюдательности.

Усложнение этой игры может пойти и по линии изменения порядка расстановки играющих. В этом случае нужно будет вспомнить, как дети стояли, и отгадать, какие изменения произошли. Это задание требует развития зрительной памяти. Можно менять позу детей. Игра будет проходить более эмоционально. Количественный счет и навыки его закрепляются в игре «Магазин». Ребенок в «кассе» получает «чек» — карточку с нарисованными кружочками, пересчитывает кружочки и идет к «продавцу», которому говорит: «У меня четыре кружочка, я могу купить четыре игрушки», — и, выбрав игрушки, расплачивается за них карточкой.

В игре «Будем считать» дети, наряду с закреплением счета, учатся соотносить число кружков с предметами.

Играющие получают по три карты с различными числовыми изображениями и кладут их рядом на стол.

На каждой карте одинаковое число кружков, но они по-разному расположены. Если играющие подберут именно такое расположение кружков, как у ведущего, то получают маленькую «закрываашку» и кладут ее на свою большую карту. Игра продолжается до тех пор, пока у ведущего не останется ни одной карточки.



Дидактические игры наряду со счетом помогают закрепить знания величины и формы. Например игра «Кто скорее соберет» способствует закреплению знаний предметов в возрастающем или убывающем порядке.

Умение быстро сообразить, какого по счету предмета не стало, вырабатывается в игре «Какая игрушка спрятана?». Игрушки разного размера и формы стоят на столе на одной линии. Дети смотрят на игрушки, пересчитывают их, запоминают. Один из играющих выходит из комнаты, а в его отсутствие дети прячут какую-нибудь игрушку. Вернувшийся в комнату ребенок должен вспомнить, какой по счету (а затем и по размеру) игрушки на столе не стало.

Настолько печатные игры помогают детям усвоить понятие «сколько». В игре «Кому сколько?» воспитатель раздает карточки с нарисованными мальчиками и девочками и их одеждой, а на стол кладет карточку с двумя девочками и спрашивает: «Сколько им надо шапочек?» Дети отвечают: «Две». Тогда ребенок, у которого на руках

картинка с двумя шапочками, кладет ее рядом с карточкой, где нарисованы две девочки, и т. д.

В присчитывании и отсчитывании дети упражняются в играх с мелкими игрушками. Игра состоит в том, что ребенок, получив карточку с нарисованными кружочками и сосчитав их, отсчитывает себе столько игрушек, сколько кружочков на карте. Затем карты смешиваются и снова раздаются. Дети пересчитывают на своих картах кружочки и, если их больше, чем отобрано игрушек по первой карте, решают, сколько еще надо прибавить игрушек или отнять, если кружочков меньше. Игрушек на столе должно быть много. А кружочков на маленьких карточках пять (1, 2, 3, 4, 5). Это число кружочков в карточках может несколько раз повторяться.

К детям среднего дошкольного возраста предъявляются более высокие требования в овладении пространственными ориентировками. Показать направление от себя (и двигаться) вперед, назад, вверх, вниз, направо, налево.

И в этом возрасте широко используются дидактические игры. Например игра «Кто скажет правильно». Дидактическая задача: закрепить ориентировку в пространственных отношениях между предметами и определить ее словами направо, налево, посередине, напротив.

В этой игре дети усваивают пространственные ориентировки в движении. Например, разделившись на три группы (одна группа — Лисички, другая — Зайцы, а третья — Белочки, садятся на стульчики. В кругу стульчиков ребенок, изображающий Мишку.

Воспитатель, создав эмоциональную обстановку игры, говорит: «Однажды Мишка позвал к себе в гости зверят. Вот пришли к Мишке Лисички (идут, а вот Зайки и Белочки побежали к нему в гости». Дети встают со стульчиков и бегут к Мишке. А Мишутка как зарычит: «Что за беспорядок!» Испугались зверята и побежали обратно. А Мишка ласково говорит: «Зайки, становитесь от меня с правой стороны, Лисички — с левой, а Белочки -впереди». Когда все встанут, каждая группа громко повторят где они стоят по отношению к Мишке. Затем дети меняются местами и громко повторяют, где они стоят.

Эту игру можно провести и за столами, зверями будут игрушки, а дети их передвигают и называют направление.

В дидактической игре «Что изменилось» дети тоже, незаметно, играя, закрепляют знания о пространственных ориентировках.



Воспитатель вместе с детьми оборудует комнату куклы предметами обстановки, которые дети хорошо знают (комната может быть организована на столе — стол, стул, кровать, шкаф, цветок и т. д.). Все дети сидят перед этой комнатой. Когда они внимательно посмотрят, где стоят все предметы, один из детей выходит за дверь. В это время дети вместе решают и делают перестановку. Вошедший должен узнать и сказать, что изменилось в комнате (например, стул стоял около кровати, а сейчас его поставили справа от стола). По мере усвоения пространственных ориентировок, овладения правилами игры задачу можно усложнить, т. е. сделать две перестановки и добиваться от детей более четкого определения пространственного расположения предмета (как он стоял и как его переставили).

Пространственные ориентировки дети могут закреплять и в игре «Куда пойдешь и что найдешь». Дети средней группы должны хорошо знать геометрические фигуры: треугольник, квадрат, круг, прямоугольник, шар, куб, цилиндр.

Используя дидактические игры, воспитатель подбирает нужные геометрические фигуры, изображенные на карточках, или объемные и плоскостные, и проводит с ними знакомые уже детям дидактические игры: «Найди по форме», «Кому сколько» и другие.

Нужно добиваться, чтобы к концу года темп игр был более быстрым.

Приложение 2

Мониторинг познавательной-исследовательской деятельности детей

В 2014 учебном году

Высокий – 11%

Средний – 78%

Низкий – 11%

В 2015 учебном году

Высокий – 21%

Средний – 72%

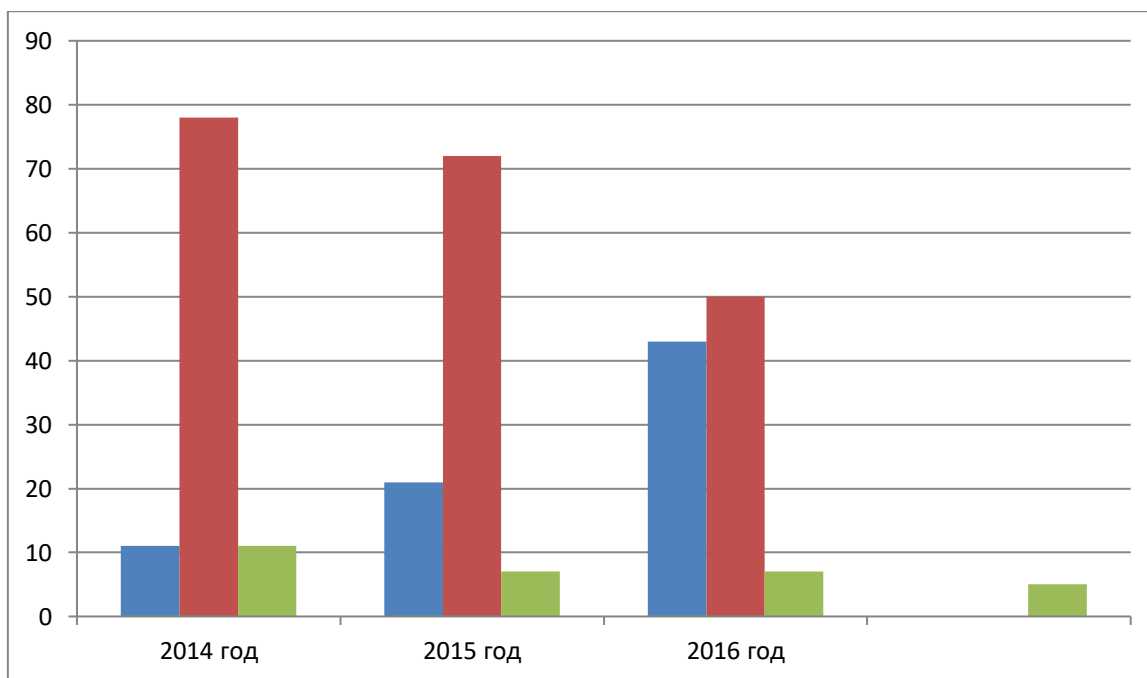
Низкий – 7%




В 2016 учебном году

Высокий – 43%

Средний – 50%

Низкий – 7%



-  - высокий уровень
-  - средний уровень
-  - низкий уровень

Приложение 3

Дидактические игры, направленные на формирование элементарных математических представлений у детей второй младшей группы

- «Найди предмет»

Цель: учить сопоставлять формы предметов с геометрическими образцами.

Материал. Геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал).

Дети стоят полукругом. В центре расположены два столика: на одном - геометрические формы, на втором - предметы. Педагог рассказывает правила игры: «Мы будем играть так: к кому подкатится обруч, тот подойдет к столу и найдет предмет такой же формы, какую я покажу. Ребенок, к которому подкатился обруч, выходит, педагог показывает круг и предлагает найти предмет такой же формы. Найденный предмет высоко поднимается, если он выбран правильно, дети хлопают в ладоши. Затем взрослый катит обруч к следующему ребенку и предлагает другую форму. Игра продолжается, пока все предметы не подойдут к образцам.



- «Веселые матрешки»

Цель: учить различать и сравнивать предметы по разным качествам величины.

Материал. 2 комплекта пятиместных матрешек, 2 комплекта разных по величине кружочков, башенка из полых кубов.

По приглашению воспитателя дети садятся за общий стол, на котором стоит матрешка. Педагог обращается к детям: «Я хочу поиграть с вами в веселых матрешек, но вижу, что здесь только одна матрешка, а где же осталь (смотрит вокруг, а потом берет в руки матрешку и покачивает ее). Что-то там, в середине гремит! Посмотрим, что там есть? (Снимает верхнюю половину

матрешки). Вот, оказывается, где они спрятались! (Все матрешки выставляются в ряд). Давайте познакомимся с ними! Педагог называет имя каждой матрешки, наклоняя ее при этом: «Я - Матреша, я - Наташа, я - Даша, я - Маша» и т. д. Каждый ребенок выбирает себе одну из матрешек (одну матрешку берет себе воспитатель). Игра начинается. Сначала матрешки гуляют, (ходят по столу). Затем их зовут измерять рост. Они выстраиваются друг за другом и по очереди, начиная с самой маленькой, встают по росту, а воспитатель уточняет, какая матрешка самая маленькая (высокая? Потом матрешки идут обедать. Педагог ставит на стол набор кружочков (тарелочек) пяти вариантов величины, вызывает детей по очереди, которые подбирают для своих матрешек тарелочки соответствующей величины. Пообедав, матрешки собираются на прогулку. Воспитатель ставит на стол второй комплект матрешек, и дети подбирают своим матрешкам подружек такого же роста. Пары матрешек передвигаются по столу. Потом разбегаются и смешиваются. («Матрешки захотели побегать»). Незаметно для детей воспитатель убирает со стола пару матрешек одного роста. «Пора домой! - говорит педагог. Становитесь в пары». Матрешки выстраиваются парами, и вдруг обнаруживается, что какой-то пары матрешек не хватает. Педагог предлагает детям позвать матрешек по имени (если помнят). Все хором просят ее вернуться. Матрешки появляются, малыши ставят их на место и игрушки отправляются домой. Педагог ставит на стол башенку из полых кубов (одна сторона у них отсутствует) - это домики для матрешек. По просьбе воспитателя каждый ребенок находит дом для своей матрешки. Матрешки кланяются, прощаются и уходят домой



- «Длинное - короткое»

Цель: развитие у детей четкого дифференцированного восприятия новых качеств величины.

Материал. Атласные и капроновые ленты разных цветов и размеров, картонные полоски, сюжетные игрушки: толстый мишка и тоненькая кукла. Перед началом игры В. заранее раскладывает на двух столах комплекты игрового дидактического материала (разноцветные ленточки, полоски). Педагог достает две игрушки - плюшевого мишку и куклу Катю. Он говорит детям, что Мише и Кате хочется сегодня быть нарядными, а для этого им нужны пояски. Подзывает двух детей и дает им свернутые в трубочку ленточки: одну короткую - поясик для Кати, другую длинную - поясик для мишки. Дети с помощью В. примеряют и завязывают пояски игрушкам. Игрушки выражают радость и кланяются. Но затем игрушки хотят поменяться поясками. Педагог предлагает снять пояски и поменять их игрушки. Вдруг обнаруживает, что на мишке поясик куклы не сходится, а для куклы поясик слишком велик. Педагог предлагает рассмотреть пояски и расстилает их рядом на столе, а затем накладывает короткую ленточку на длинную. Он объясняет, какая ленточка длинная, а какая короткая, т. е. дает название качества величины - длина. После этого воспитатель показывает детям две картонные полоски - длинную и короткую. Показывает детям, как можно сравнить полоски с ленточками путем накладывания и сказать, какая из них короткая, какая – длинная.

- «Подбери фигуру»

Цель: закрепить представления детей о геометрических формах, упражнять в их назывании.

Материал. Демонстрационный: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник, вырезанные из картона. Раздаточный: карточки с контурами 5 геометрических лото.

Педагог показывает детям фигуры, обводит каждую пальцем. Дает задание детям: «У вас на столах лежат карточки, на которых нарисованы фигуры разной формы, и такие же фигуры на подносиках. Разложите все фигуры на карточки так, чтобы они спрятались». Просит детей обводить

каждую фигуру, лежащую на подносе, а затем накладывает («прятать») ее на начерченную фигуру.



- «Игра с обручем»

Цель: различение и нахождение геометрических фигур.

Для игры используются 4-5 сюжетных игрушек (кукла, матрешки, корзина и т. д.); отличающиеся по величине, цвету, форме. Игрушка ставится в обруч. Дети выделяют признаки, свойственные игрушке, кладут в обруч те геометрические фигуры, которые обладают сходным признаком (все красные, все большие, все круглые и т. д.) вне обруча остаются фигуры, не обладающие выделенным признаком (не круглые, не большие и т. д.)

- «Широкое - узкое»

Цель: формировать представление «широкое - узкое».

Занятие проводится аналогичным образом, но теперь дети учатся различать ширину предметов, т. е. широкие и узкие ленточки одной и той же длины. При создании игровой ситуации можно использовать следующий игровой прием. На столе выкладываются две картонные полоски - широкая и узкая (одинаковой длины). По широкой полоске (дорожке) могут пройти кукла и мишка, а по узкой - только один из них. Или можно проиграть сюжет с двумя машинами.

- «Наш день»

Цель: закрепить представление о частях суток, научить правильно употреблять слова «утро», «день», «вечер», «ночь».

Оборудование. Кукла, игрушечные кровать, посуда, гребешок и т. д. ; картинки, на которых показаны действия детей в разное время суток.

Дети сидят полукругом, воспитатель при помощи куклы производит различные действия, по которым дети должны определить часть суток: кукла встает с постели, одевается, причесывается (утро, обедает (день) и т. д. Затем воспитатель называет действие, например: «Кукла умывается», предлагает ребенку выполнить его и назвать часть суток, соответствующую этому действию (утро или вечер). Педагог читает отрывок из стихотворения Петрушиной:

Кукла Валя хочет спать.

Уложу ее в кровать.

Принесу ей одеяло,

Чтоб быстрее засыпала.

Дети укладывают куклу спать и говорят, когда это бывает. Воспитатель показывает картинки во временной последовательности и спрашивает, в какую часть суток происходят эти действия. Затем перемешивает картинки и вместе с детьми располагает их в порядке следования действий суток. Дети раскладывают свои картинки в соответствии с картинками воспитателем.



- «Три медведя»

Цель: упражнять в сравнении и упорядочении предметов по величине.

Оборудование. У воспитателя силуэты трех медведей, у детей комплекты игрушек трех размеров: столы, стулья, кровати, чашки, ложки.

Воспитатель раздает детям по комплекту предметов одного вида: три ложки разного размера, три стула и г. д. рассказывает: «Жили-были три медведя. Как их звали? (Дети называют). Кто это? (Ставит силуэт Михаила Ивановича). Какой он по размеру? А это кто? (Настасья Петровна). Она больше или меньше Михаила Ивановича? А какой Мишутка? (Маленький). Давайте устроим каждому медведю комнату. Здесь будет жить самый большой медведь, Михаил Иванович. У кого из вас есть кровать, стул, и т. д. для Михаила Ивановича?

(Дети ставят предметы около медведя в случае ошибки Михаил Иванович говорит: «Нет, это кровать не моя»). Есть у вас кровать, стул и т. д. для Мишутки? (Дети устраивают ему комнату). А эти предметы для кого остались? (Для Настасьи Петровны). Какие они по размеру? (Меньше, чем для Михаила Ивановича, но больше, чем для Мишутки).

Давайте отнесем их Настасье Петровне. Устроили медведи свое жилье, и пошли в лес погулять. Кто идет впереди? Кто за ним?

Кто последний? (Воспитатель помогает детям вспомнить соответствующие фрагменты сказки).



Приложение 4

Перспективное планирование занятий по математике в старшей группе

Сентябрь

Тема: Обследование детей

1. Повторение материала с использованием работы на прогулке.
2. Сбор гербария и сравнение листьев: классификация по цвету, форме, размеру
3. Сериация листьев по размеру. По интенсивности окраски, от светлого до темного
4. Упражнение детей в перерасчете и отсчете предметов в пределах первого десятка
5. Повторение с детьми, как называются различные геометрические фигуры

Октябрь

Тема: «Больше и меньше, равно и не равно»

1. Большой – больше – самый большой; маленький – меньше – самый маленький.
2. Повторение:
Цель: Учить детей правильно расставлять знаки «равно» или «неравно»
3. Сравнение количества.
Цель: Учить детей определять «на глаз», где больше, а где меньше воды, песка, крупы. То есть начинаем сравнивать непрерывные количества.
4. «На сколько больше (меньше)»
Цель: Поупражнять детей в пересчете в пределах первого десятка, а также познакомит с понятиями «лишний - не хватает».
5. Измерение.
Цель: Рассказать, что измерение, во первых позволяет отвечать на вопрос «Сколько?» применительно к непрерывным количествам, а во вторых, позволяет сравнивать эти количества.
6. Единицы измерения длины.

Цель: Познакомим детей с такой единицей измерения длины, как метр. Покажем что в метре 100 сантиметров. С помощью линейки в 1м метр измерим длину и высоту стола, стула, рост кукол.

7. Периметр.

Цель: Рассказать, что периметр- длина замкнутой ломанной линии. Рассмотрим с детьми ситуацию измерения пройденного пути. Представим, что некий персонаж двигался в обход по столу. Измерим расстояние, которое он прошел.

Ноябрь

Тема: Движение

1. Движение

Цель: Познакомим детей также с понятием «траектория движения».

2. Измерение площади.

Цель: Рассказать, что то место, которое предмет занимает на плоскости называется площадью.

3. Измерение объема.

Цель: Дать понятие объема. Измерение объема

4. Измерение температуры.

Цель: показать различные градусники, рассказать об измерении температуры

5. Измерение и сравнение веса.

Цель: Рассказать об измерении. Учить сравнению веса разных предметов

6. Измерение времени.

Цель: показать различные часы. Рассказать о часе, минуте, секунде

7. Проблемная ситуация: пересчитывать ил измерять?

8. Закрепление: именованные величины.

Цель: Обратить внимание детей, в каких единицах мы осуществляем измерение длины, площади, веса, температуры, объема.

Декабрь

Тема: Измерения

1. Измерения.

Цель: Научить детей определять какие характеристики изменились в той или иной ситуации.

2. Измерения: Количество.

Цель: Сконцентрировать наши вопросы именно на изменении измеряемых параметров.

3. Сложение.

Цель: Рассказать, что когда количество предметов увеличивается оно объединяется прибавляется и складывается это действие обозначается знаком плюс.

4. Сложение.

Цель: Закрепление пройденного.

Январь

1. Вычитание.

Цель: Объяснить что Вычитание это уменьшение количества.

2. Минус как знак отрицания

Дать понятие об отрицательном – противоположность положительному
Отрицательное число и температура

Цель: Дать понятие, что при отрицании число уменьшается, при отрицательных температурах вода превращается в лед

3. Отрицательное число и ось времени. Рассказать, что было время и до нашей эры

Отрицательное число и числовая прямая. Прибыль и долг.

Цель: Дать понятие о числовой прямой, что ноль выполняет роль пограничника между положительным и отрицательным

Февраль

1. Умножение.

Цель: Дать понятие о знаке, объяснить его функцию.

2. Деление.

Цель: Объяснить термин. Делим различные предметы на части

3. Закрепление

Цель: Закрепление пройденного материала. Практическая работа

4. Составление и решение задач.

Цель: Нахождение конечного результата (суммы, разности, произведения, частности).

Март

Основным направлением работы в этом месяце становится формирование геометрических представлений детей. При этом упражнение в решении задач – обязательный компонент каждого занятия

1. Линия: прямая, кривая, ломаная.

Цель: дать понятие, показ из проволоки линий.

2. Фигуры.

Цель: Знакомство со словом периметр. Повторение.

3. Абстрактное творчество.

Цель: Знакомство детей с произведениями абстрактного искусства.

4. Объемные тела.

Цель: Повторяем название объемных тел (шар, сфера, куб, цилиндр, призма, конус)

5. Классификация: пересечение.

6. Классификация: заключение.

Апрель

В этом месяце предлагается решить две основные задачи: упражнять детей в классификации и учить их записывать и читать числа второго десятка, а также иметь представление об их составе из разряда слагаемых

1. Запись числа второго десятка

2. Знакомство с древними формами записи чисел

3. Обратимость

4. Луч и отрезок.

5. Спираль и геометрические аналогии.

6. Геометрические аналогии. Подобие

7. Симметрия

8. Расположение линий в пространстве

Май

Итоговые исследования.

Итоговое обследование детей в конце года

1. Посчитай, пожалуйста, до скольких сможешь.
Отсчитай, пожалуйста, ...камешки (от 10 до 20)
2. Скажи, каким по счету стоит мишка
3. Ответь, какая эта цифра (2, 4, 6, 8)
4. Назови эту фигуру (круг, треугольник, прямоугольник, квадрат)
5. Покажи линию (прямую, кривую, ломанную) Назови на рисунке известные тебе линии.
6. Ответь, что это (шар, куб, цилиндр, конус).
7. Скажи, какого цвета эта фигура (красного, синего, желтого, зеленого, белого, черного, коричневого, голубого)
8. Ответь, что на картинке лишнего (4 предмета)
9. Скажи, какая полоска бумаги длиннее. Какая короче? Какой домик выше, какой ниже?
10. Ответь, сколько тебе лет. Когда у тебя день рождения?
11. Назови одним словом то, что перечисляется (обобщающие понятия)
12. Ответь, какое сейчас время года. Сколько времен года? Какие ты знаешь?
13. Назови, какой сейчас месяц. Какие месяцы ты знаешь? Какой будет следующий? Какой сегодня день недели? Какое сегодня число?
14. Ответь, что ты делаешь утром, вечером? Когда ты спишь?
15. Расскажи историю по картинкам?

Приложение 5.

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

«Учим детей логически мыслить»

Для успешного освоения программы дошкольного обучения ребенку необходимо не только много знать, но и последовательно и доказательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение. Как известно, особую умственную активность ребенок проявляет в ходе достижения игровой цели, как на занятии, так и в повседневной жизни. Игровые занимательные задачи содержатся вразного рода увлекательном математическом материале. В истории развития методики обучения детей математическим занятиям накоплено довольно много подобного материала, часть его доступна и дошкольникам

Любая математическая задача на смекалку несёт в себе определённую умственную нагрузку, развивает у детей познавательный интерес, способность к исследовательскому, творческому поиску.

Приобщение детей старшего дошкольного возраста в условиях семьи к занимательному математическому материалу поможет решить ряд педагогических задач.

Известно, что игра как один из наиболее естественных видов деятельности детей способствует самовыражению, развитию интеллекта, самостоятельности. Эта развивающая функция в полной мере свойственна и занимательным математическим играм.

Желание достичь цели —составить фигуру, модель, дать ответ; получить результат — стимулирует активность, проявление нравственно-волевых усилий (преодоление трудностей, возникающих в ходе решения, доведение начатого дела до конца, поиск ответа до получения результата).

Предложите ребёнку поиграть с вами в игру «Какое число пропущено?». Разложите на столе карточки с числами от 0 до 10. Ребёнок закрывает глаза, а вы в этот момент убираете одну из карточек, так, чтобы получился

непрерывный ряд, если ребёнок дал правильный ответ, поменяйтесь с ним ролями.

Занимательные игры способствуют становлению и развитию таких качеств личности, как целенаправленность, настойчивость.

Поупражняйте дома ребёнка в счёте в игре «Кто больше?». Перед играющими две кучки пуговиц. По команде игроки в течение минуты откладывают из кучки по одной пуговице; потом считают, кто больше отложил. Можно усложнить игру: откладывать пуговицы с закрытыми глазами и т.д.



Выполнение практических действий с использованием занимательного материала вырабатывает у детей умение воспринимать познавательные задачи, находить для них новые способы решения.

Для игры «Сколько в другой руке?» приготовьте мелкие предметы (бусинки). Правила игры: взрослый говорит: «У меня 6 бусинок, в правой руке 3 бусинки (показывает). Сколько в левой?». Если ребёнок угадал, поменяйтесь ролями (когда вы отгадываете, допускайте намеренно ошибки).

Во время приготовления обеда спросите у ребёнка, где больше воды: в чашке, в кастрюле, в чайнике, в тарелке? Убедиться в правильности ответа он может на практике. Обязательно уточните, чем вы мерили, и сколько условных мерок оказалось в каждой из посуды.

Дети начинают то сознавать, что в каждой из занимательных задач заключена какая-либо хитрость. Найти её без сосредоточенности и обдумывания невозможно. Загадывайте детям задачи в стихотворной форме.

Игры математического содержания помогают воспитывать у детей познавательный интерес, способность к исследовательскому и творческому поиску, желание и умение учиться. Занимательные задачи, игры, головоломки способствуют становлению и развитию таких качеств личности, как целенаправленность, настойчивость, самостоятельность. Выполнение практических действий с использованием занимательного материала вырабатывает у детей умение воспринимать познавательные задачи, находить для них новые решения.

Занимательные игры, которые родители могут изготовить вместе с детьми своими руками. Это такая игра, например: «Танграм».

"Танграм" - одна из несложных игр. Называют её и «Головоломкой из картона», «Геометрическим конструктором». Квадрат размером 8 на 8 см из картона, одинаково окрашенного с обеих сторон, разрезают на 7 частей. В результате получается 2 больших, 1 средний и 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм. Используя все 7 частей, плотно присоединяя их одну к другой, можно составить много различных изображений по образцам или по собственному замыслу.

Приложение 6

Выступление на педагогическом совете:

«Использование занимательного материала на занятиях по математике в детском саду»

Формирование элементарных математических представлений — это целенаправленный и организованный процесс передачи и усвоения знаний, приёмов и способов умственной деятельности.

С целью формирования представлений, ознакомления с новыми сведениями используется занимательный материал. При этом неизменным условием является применение системы игр и упражнений. В этом случае дети пользуются двумя видами поисковых проб: дети переключаются, подбирают (практический) и обдумывают ход решения (мыслительный). В ходе поиска, решения, выдвижения гипотез дети проявляют догадку, как бы внезапно приходят к правильному ответу. На самом деле они находят путь, способ решения лишь на основании практических действий и мыслительного обдумывания.



В ходе решения задач на смекалку обдумывание детьми хода поиска результата предшествует практическим действиям. Показателем рациональности поиска является и уровень самостоятельности его, характер производимых проб. Анализ проб показывает, что практические пробы свойственны, как правило, детям средней и старшей групп. Дети

подготовительной группы осуществляют поиск или путём сочетания мыслительных и практических проб или только мысленно. Всё это даёт основание для утверждения о возможности приобщения дошкольников в ходе решения занимательных задач к элементам творческой деятельности. У детей формируется умение вести поиск решения путём предположений, догадываться.

В комплексном подходе к воспитанию и обучению дошкольников в современной дидактике немаловажная роль принадлежит занимательным развивающим играм, задачам, развлечениям. Они интересны для детей, эмоционально захватывают детей. А процесс решения, поиска ответа, основанный на интересе задач, невозможен без активной работы мысли. В ходе игр и упражнений с занимательным математическим материалом дети овладевают умением вести поиск решения самостоятельно. Воспитатель вооружает детей лишь схемой и направлением анализа занимательной задачи, приводящего в конечном результате к решению (правильному или ошибочному). Систематическое упражнение в решении задач таким способом развивает умственную активность, самостоятельность мысли, творческое отношение к учебной задаче, инициативу. Решение разного рода нестандартных задач в дошкольном возрасте способствует формированию и совершенствованию общих умственных способностей: логики мысли, рассуждений и действий, гибкости мыслительного процесса, смекалки и сообразительности, пространственных представлений. Особо важным следует считать развитие у детей умения догадываться о решении на определённом этапе анализа занимательной задачи, поисковых действий практического и мыслительного характера. Догадка в этом случае свидетельствует о глубине понимания задачи, высоком уровне поисковых действий, мобилизации прошлого опыта и переносе усвоенных способов решения в совершенно новые условия.

К занимательному математическому материалу относятся: математические игры; дидактические игры; задачи на смекалку,

головоломки; логические упражнения и задачи; загадки задачи-шутки, занимательные вопросы.

Математическими считаются игры, в которых смоделированы математические построения, закономерности. Для нахождения ответа, как правило, необходим предварительный анализ условий, правил, содержания игры или задачи. По ходу решения требуется применение математических методов.

Игра «Цепочка примеров». Её цель упражнять детей в умении производить арифметические действия. Игра для индивидуальной работы с детьми 6-7 лет, успешно усвоивших программный материал по развитию элементарных математических представлений. Игра для старших дошкольников «Отгадай число», целью которой является закрепление умения детей сравнивать числа.

Обе игры просты по содержанию и поставленной задаче; её участники должны произвести арифметические действия или назвать требуемое число на основе знания последовательности и отношений между числами.

Разновидностью математических игр и задач являются игры, направленные на закрепление знаний свойств геометрических фигур, развитие умения быстро выбирать нужную фигуру, охарактеризовать её. К таким играм относятся «Чудо мешочек», «Только одно свойство», «Чем отличаются?», «По четыре». Эти игры предполагают строгую логику действий.

Дидактическая игра (игра обучающая) — это вид деятельности, занимаясь которой дети учатся. Каждая из игр решает конкретную задачу совершенствования математических (количественных, пространственных, временных) представлений детей. Кроме того дидактическая игра, как и каждая игра, представляет собой самостоятельную деятельность, которой занимаются дети: она может быть индивидуальной и коллективной. Дидактические игры уместны и в конце занятия с целью закрепления ранее изученного. Так в средней группе на закрепление названий, основных

свойств геометрических фигур может быть использована игра «Найди и назови», чтобы закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера, цвета. Игровые действия включают элементы занимательности, соревнования.

В зависимости от того, какие материалы используются в дидактических играх, они делятся на предметные игры (лото, домино и др.), предметно-словесные и только словесные («Число, следующее за данным числом», «Назови число, которое будет больше (меньше) названного числа» и др.).

Развитию внимания и сообразительности способствуют головоломки и задачи на смекалку. Их не следует решать, как обычные задачи, используя то или иное арифметическое действие. Эти задачи должны побуждать детей рассуждать, мыслить, находить ответ, используя имеющиеся знания.

Из всего многообразия головоломок наиболее приемлемы в старшем дошкольном возрасте головоломки с палочками. В ходе решения как правило, идёт трансфигурация, преобразование одних фигур в другие.

Задачи на смекалку различны по степени сложности, характеру преобразования. Их нельзя решать каким-либо усвоенным ранее способом. В ходе решения каждой новой задачи ребёнок включается в активную умственную деятельность, стремясь видоизменить или построить пространственную фигуру.

Для детей 5-7 лет задачи на смекалку можно объединить в 3 группы.

- 1) Задачи на составление заданной фигуры из определённого количества палочек: составить 2 равных треугольника из 5 палочек.
- 2) Задачи на изменение фигур, для решения которых надо убрать указанное количество палочек.
- 3) Задачи на смекалку, решение которых состоит в перекладывании палочек с целью видоизменения, преобразования заданной фигуры.

В процессе решения задач дети должны овладеть такими мыслительными операциями, в результате которых можно представить мысленно различные

преобразования, проверить их, затем, отбросив неверные, искать и пробовать новые ходы решения

Из многообразия математических игр и развлечений наиболее доступными и интересными в дошкольном возрасте являются загадки и задачи-шутки.

В загадках математического содержания анализируется предмет с количественной, пространственной, временной точки зрения, подмечены простейшие математические отношения:

- Два конца, два кольца, а посередине гвоздик (Ножницы)
- Сидит дед во сто шуб одет (Лук)
- Четыре ноги, а ходить не может (Стол)

Занимательный материал не только развлекает детей, даёт возможность им отдохнуть, переключиться, но и заставляет их задуматься, развивает самостоятельность, инициативу, направляет на поиски нетрадиционных способов решения, стимулирует развитие нестандартного мышления.

Задачи-шутки — это занимательные игровые задачи с математическим смыслом. Для решения их надо в большей мере проявлять находчивость, смекалку, понимание юмора, нежели познания в математике. Построение, содержание, вопрос в этих задачах необычны. Они лишь косвенно напоминают математическую задачу.

Ты да я да мы с тобой. Сколько нас всего? (Двое)

Сколько концов у палки? У двух палок? У двух с половиной? (6)

У какой фигуры нет ни начала, ни конца? (У кольца)

Назначение загадок, задач-шутки, занимательных вопросов состоит в приобщении детей к активной умственной деятельности, выработке умения выделять главные, существенные свойства, математические отношения, замаскированные внешними несущественными данными. Они могут быть использованы воспитателем в процессе разговоров, бесед, наблюдений с детьми за каким-либо явлением, т. е. В том случае, когда создаётся необходимая для этого ситуация.

Занимательный математический материал является хорошим средством воспитания у детей уже в дошкольном возрасте интереса к математике, к логике и доказательности рассуждений, желания проявлять умственное напряжение, сосредотачивать внимание на проблеме.

Говоря «Давайте поиграем», мы имеем в виду «Давайте поиграем в математику». Что же значит «играть в математику»? Разве можно вообще играть в науку, к тому же не в какую-нибудь, а в математику, «самую грозную» из всех наук?

Известно, что многие дети испытывают затруднения при усвоении математических знаний. Причин этому много. Одна из них, возможно, наиболее серьёзная, состоит в том, что они быстро теряют интерес к учёбе, к самому предмету — математике. Потеря интереса к учению, овладению элементарными математическими представлениями ведёт к серьёзным последствиям: растёт число неуспевающих, а сам предмет кажется детям недоступным.

Чем можно объяснить это явление? Слишком рано отрывают маленьких детей от их любимого занятия, от игры и сажают за изучение наук, в том числе и математики. Распространено и такое мнение, что с помощью игр нельзя ничему обучать. Конечно, не всякая игра чему-то обучает и что-то развивает. Однако, игры математические, дидактические, логические задачи направлены на подготовку детей дошкольного возраста к изучению математики и позволяет «поиграть» с ними в математику. Пусть дети не видят, что их чему-то обучают. Пусть думают, что они только играют. Но незаметно для себя, в процессе игры, дошкольники считают, складывают, вычитают, более того — решают разного рода логические задачи, формирующие определённые логические операции. Это детям интересно потому, что они любят играть. Роль взрослого в этом процессе — поддерживать интерес детей.

Обучая маленьких детей в процессе игры, мы стремимся к тому, чтобы радость от игровой деятельности постепенно перешла в радость учения.

Приложение 7.

Конспект игровой ситуации по формированию элементарных математических представлений в подготовительной группе на тему «В весеннем лесу»

Задачи:

1. Упражнять в счете в пределах 20; в различении геометрических фигур (квадрат, треугольник, прямоугольник, круг, ромб, трапеция). Закреплять знания детей о временах года, названиях дней недели, правой и левой сторон.
2. Продолжать развивать мышление, внимание, память.
3. Формировать навыки учебной деятельности, внимательно слушать взрослого, действовать по предложенному им плану, выполнять поставленную умственную задачу.

Ход занятия.

- Здравствуйте, ребята! Давайте знакомиться. Я – Незнайка. Я шел мимо вашего садика и решил зайти, погреться. На улице так холодно! А вы знаете какое время года сейчас? (ответы детей). Ой, а я люблю...ой забыл, как называется. Все кругом просыпается, снег тает, птицы с юга прилетают. (Ответы детей). Ах да, весна. А когда цветы растут, бабочки летают, на улице жара, когда это бывает? (Ответы детей). Точно! А листья опадают, дождь все время идет, птицы улетают в теплые края? (Ответы детей). Вот молодцы, все знают!

- А я жду не дождусь весны! Ребята, а давайте, мы сейчас переместимся в весну. Хотите? У меня есть волшебный ковер-самолет. Мне его один волшебник одолжил. И он сказал, что на нем можно хоть куда переместиться, надо только пароль назвать. А пароль это название дней недели. Я-то не знаю их, поэтому не пользовался им. А вы знаете? Да? Вот здорово, сядем все на ковер-самолет! Называйте ребята, дни недели! (дети называют). Ой, ребята посмотрите, мы оказались в весеннем лесу! Давайте все выходите, пойдете, погуляем (звучит музыка)! Ой, как в лесу хорошо, птички поют, пахнет то

как! Сейчас мы будем играть! Хотите? Вставайте в круг (проводится игра 2 раза)

- Давайте встанем в круг и поиграем!

«В круг широкий, вижу я, встали все мои друзья.

Мы сейчас пойдем направо,

А теперь пойдем налево

В центре круга соберемся

И на место все вернемся.

Улыбнемся, подмигнем

И опять играть начнем».



- А теперь пойдем, погуляем по лесу. Ой, ребята, что это? Дерево! А листочки- то на нем странные! Да тут какие-то фигуры висят, оказывается. А вы знаете, как они называются?

- Посмотрите, что это? (квадрат)

- А сколько у него углов? На что он похож? (затем спрашиваю о прямоугольнике, круге, овале, треугольнике, ромбе, трапеции)

- Вот так чудо-дерево! Спасибо, ребята, я теперь знаю, как эти фигуры называются. Пойдемте дальше! Ой, первые цветочки! Какие красивые! А я забыл как они называются. А вы помните? (ответы детей). Точно, подснежники! Ребята, давайте соберем их и положим в корзинку, но сначала посчитаем (дети считают, цветов 20) мы цветочки заберем с собой.

- Молодцы, ребята, здорово умеете считать. А теперь ребята сядем, отдохнем маленько, на пенечках. Ой, я вспомнил, что Знайка мне задал задачки. Но я не могу их решить. Поможете?

1 задача:

Два гусенка и двое утят
В озере плавают, громко кричат.

А ну, посчитай поскорей

Сколько всего в воде малышей?

(четыре)

2 задача:

Пять веселых поросят

У корытца в ряд стоят.

Два ушли в кровать ложиться

Сколько свинок у корытца?

(три)

3 задача:

С неба звездочка упала,

В гости к детям забежала

Три кричат вслед за ней:

«Не забудь своих друзей!»

Сколько ярких звезд пропало,

С неба звездного упало?

(четыре)



4 задача:

Два цветочка у Наташи

И еще два дал ей Саша.

Кто тут может посчитать

Сколько будет $2+2$?

(четыре)

5 задача:

Привела гусыня – мать

Пять детей на луг гулять

Все гусята, как клубочки:

Три сынка, а сколько дочек?

(две дочки)

- Ох и трудные задачки! Ну вы, ребята, молодцы! Такие умные все! Спасибо вам! А теперь время водить хоровод.

На полянку мы ходили

Хоровод водили

Мы с цветочками играли

Дружно мы весну встречали.

Очень рады что пришла.

Нам веселье принесла.

Ох, устали, отдохнем

А потом гулять пойдем.

- Ну вот, ребята, пришло время нам возвращаться. Давайте сядем на волшебный ковер-самолет и переместимся обратно. Только опять надо вспомнить пароль. Но я уже знаю ребята, благодаря вам. Итак, начинаем... (называем дни недели). Вот мы и вернулись. Вам понравилось ребята в весеннем лесу? Да, и мне понравилось очень! Вы мне сегодня очень помогли. Я теперь много знаю. Чему вы меня научили? (ответы детей). Спасибо, ребята, мне пора домой. До свидания, до новых встреч!





Непосредственно образовательная деятельность по образовательной области «Познавательное развитие» в подготовительной группе на тему «Девочка Женя и Цветик-семицветик»

Программное содержание:

Закреплять знания детей о составе числа 9; названия и порядок дней недели; порядковый и количественный счёт; умение решать задачи;

Продолжать учить ориентироваться на листе бумаги в клетку; производить отсчёт; рисовать узор, не отрывая карандаша от бумаги;

Развивать умение расчленять образец на элементы и соотносить их с кубиками;

Воспитывать доброжелательное отношение друг к другу, умение отстаивать свою точку зрения; умение доводить начатое дело до конца;

Оборудование: кукла, цветик-семицветик с заданиями, цифры (0-9), кубики Никитина, образцы к ним, 3 карточки для игры «Что лишнее», 5 логических задач, тетради в клетку, 10 простых карандашей.

Содержание ННОД:

Вводная часть

Дети, сегодня к нам в гости пришла девочка (показ куклы). Эта девочка из какой-то сказки. Попробуйте угадать из какой: эта девочка была очень рассеяна, невнимательна и однажды заблудилась. А попасть домой ей помог волшебный цветок. Что это за сказка и как зовут девочку? (ответы)

-Правильно, девочку зовут Женя, а сказка — «Цветик-семицветик». Но что же произошло с Женей на этот раз? (кукла «шепчет на ушко»). Ребята, Женя опять заблудилась, старушка ей снова подарила цветок, но на этот раз он не простой, а с заданиями. Сама она не справится, вот и просит вас помочь ей. Поможете? Давайте рассмотрим его.

Основная часть:

-Какого цвета лепесток обозначен цифрой 1? Если двигаться по часовой стрелке, то лепесток какого цвета будет вторым по счёту? А каким по счёту будет жёлтый (синий) лепесток? Лепесток какого цвета будет седьмым по счёту?

-Итак, чтобы помочь Жене, нужно отрывать лепестки по порядку и выполнять задания. И если задание выполнено верно – лепесток улетает. Готовы? Отрываем первый лепесток: «ЦИФРЫ ПАРАМИ СЛОЖИ СУММУ 9 ПОКАЖИ»

Для того, чтобы выполнить это задание, вам надо взять по одной цифре, они лежат на столе. Те, у кого цифра 5 и больше 5 – встанут слева от меня. Те, у кого меньше 5 –напротив (в шеренгу). Цифры возьмите так, чтобы было видно друг другу.

Давайте вспомним задание, внимательно посмотрим на цифры стоящих напротив и встанем парами так, чтобы сумма ваших чисел была равна 9 (дети встают парами). Проверяем, считаем полученные примеры. Молодцы! Все постарались и лепесток улетел.

Отрываем второй лепесток: «ТЫ НА ОБРАЗЕЦ ВЗГЛЯНИ И УЗОР ТАКОЙ СЛОЖИ.»

- Что за образец? Что за узор? (раздаю образцы) Не забудьте, что мы выкладываем узор не на образец, а рядом, как -будто фотографируем. Кто справится — поднимайте руку. Молодцы, всё выложили верно. Смотрите, и второй лепесток улетел.

-Пришло время отрывать третий лепесток: «ПОСМОТРИ, НЕ ЗЕВАЙ, ЧТО ЗДЕСЬ ЛИШНЕЕ УЗНАЙ»

-Ну, ребята, для выполнения этого задания вам потребуются внимание, сосредоточенность, и, конечно, рассудительность. (Дети рассматривают карточки и рассуждают, что лишнее). Посмотрите, лепесток пропал, что это значит? (правильно выполнили задание)

-Что же у нас на четвёртом лепестке? А здесь какое-то стихотворение (ф/м «Дни недели»)

-Ну вот, немножко отдохнули, поиграли. Посмотрим, что же таит в себе пятый лепесток: «НУЖНО ВАМ РЕШИТЬ ЗАДАЧИ. ТОЛЬКО ТАК, А НЕ ИНАЧЕ»

-Да, ребята, опять потребуются ваша рассудительность и внимательность. Готовы? (дети решают задачи в стихах) Молодцы! Справились, и пятый лепесток пропал. У нас осталось всего два лепесточка, и, если мы справимся с оставшимися заданиями, Женя сможет вернуться домой. Итак, отрываем шестой лепесток: «ТЫ ПО КЛЕТОЧКАМ ШАГАЙ, КТО ЗДЕСЬ СПРЯТАЛСЯ-УЗНАЙ».

-Для выполнения этого задания нам потребуются тетради в клетку. Откройте, пожалуйста, на чистой страничке. Видите точку? Вот от неё мы и будем выполнять задание. Прежде чем приступить к разгадке, сядьте прямо, тетради положите чуть наискосок, проверьте, правильно ли держите карандаш, обратите внимание на то, чтобы локоток не свисал со стола. Начинаем. (дети пишут графический диктант).

Заключительная часть:

-Кто же был спрятан в загадке? (собака). Ребята, Женя очень обрадовалась, потому что узнала своего верного друга-Рекса. Он-то и проводит девочку домой («прощается»).

-А что же седьмой лепесток, что там? (отрываем)

-Вспомните, что в сказке загадала Женя, оторвав последний лепесток? (здоровье мальчику Вите). Давайте, и мы порадуем друг друга, скажем что-нибудь хорошее, например, комплименты (дети говорят)

Приложение 8.



ИГРЫ С БЛОКАМИ ДЬЕНЕША КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ИНТЕГРАТИВНЫХ КАЧЕСТВ ДОШКОЛЬНИКОВ

Интеллектуальная готовность к обучению в школе связана с развитием мыслительных процессов — способностью обобщать, умение сравнивать объекты, выделять существенные признаки, делать выводы. У ребенка в дошкольном возрасте должна быть определенная широта представлений. Также должно быть соответствующее речевое развитие и познавательная активность.

В качестве одного из приоритетных целевых ориентиров дошкольного образования выделены предпосылки универсальных учебных действий, создающие технологическую базу преемственности дошкольного и начального образования. Поэтому для меня стал актуальным поиск альтернативных форм и методов работы с детьми, основанных на игре и детском экспериментировании.

В дошкольных образовательных учреждениях применяются разнообразные развивающие пособия. Однако не во многих пособиях есть возможность формировать в комплексе все важные для умственного развития мыслительные умения.

Одним из наиболее результативных пособий являются логические блоки, разработанные венгерским психологом и математиком Дьенешем для

раннего развития логически, и, прежде всего, для подготовки мышления к восприятию математики.

Использование блоков Дьенеша в образовательной работе с дошкольниками способствует:

формирование у детей представлений о свойствах предметов

развитие у детей умения решать познавательные задачи, через развитие мыслительных умений (анализ, синтез, классификация, обобщение, абстрагирование), умения кодировать-декодировать, выполнять логические операции с использованием слов «и», «или», «не», «все», «любой»

развитие элементарной алгоритмической культуры мышления, способности производить действия в уме как предпосылок умения управлять своим поведением и планировать свои действия

развитие умения решать личностные задачи адекватные возрасту через создание и реализацию замыслов

развитие любознательности, познавательной активности, самостоятельности, настойчивости.

Блоки Дьенеша представляют собой набор из 48 фигур. По задумке автора в наборе нет ни одной одинаковой модели. Каждая геометрическая фигура характеризуется 4 признаками: формой, цветом, размером, толщиной.

Формы организации работы с логическими блоками:

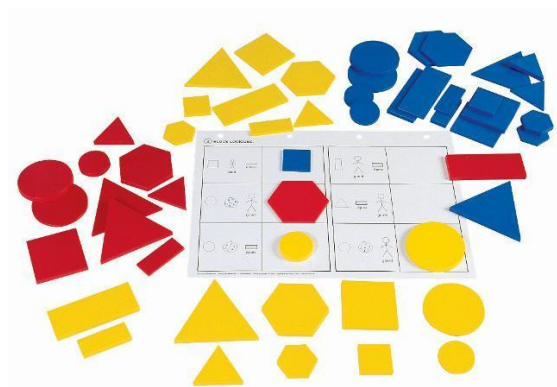
- ✚ Комплексные и интегрированные занятия, обеспечивающие наглядность, системность и доступность, смену видов деятельности.
- ✚ Игровая деятельность (дидактические игры, настольно-печатные, подвижные, сюжетно-ролевые игры).
- ✚ Вне занятий, в предметно — развивающей среде (изобразительная деятельность, аппликация, режимные моменты, предметные ориентиры).
- ✚ Этот набор можно использовать как дидактический материал в процессе непосредственно образовательной деятельности решая задачи

образовательных областей «Познание», «Социализация», «Коммуникация», «Художественное творчество».

В процессе выполнения разнообразных действий с логическими блоками дошкольники формируются различные мыслительные операции, необходимые, как и в предметной подготовке, так и с точки зрения общего интеллектуального развития.

Логические блоки представляют собой эталоны геометрических форм — геометрические фигуры (круг, квадрат, равносторонний треугольник, прямоугольник) и являются прекрасным средством ознакомления маленьких детей с формами предметов и геометрическими фигурами.

Хочу заметить, что чем раньше ребёнок знакомится с блоками, как часто и последовательно с ними работает, тем раньше он готов принимать более сложные условия игр. Когда дети освоят простейшие логические операции — можно переходить к более сложным задачам. Далее предлагала игры с использованием простых алгоритмов (работа со стрелкой, которая указывает направление), проблемные задания типа «как сделать толстое колесо из 2 тонких».



Для систематической работы с дошкольниками одной группы на протяжении всего дошкольного возраста требуется один набор объемных логических блоков и 6 — 8 наборов плоских логических фигур.

Наряду с логическими блоками также можно использовать карточки, на которых обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина) при помощи условных знаков.

Применение таких карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств геометрических фигур. Эти способности и умения также можно развивать в процессе выполнения различных предметно — игровых действий.



Карточки — свойства помогают детям перейти от наглядно — образного к наглядно — схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств становятся мостиком к словесно-логическому мышлению.

В зависимости от возраста дошкольников можно использовать комплект по частям. Например: сначала блоки, разные по форме и цвету, но одинаковые по размеру и толщине или разные по форме, цвету и размеру, но одинаковые по толщине. И только потом использовать полный комплект фигур. Ведь чем разнообразнее действия с материалом, тем сложнее ребенку сравнивать, и классифицировать, и обобщать.

Логические блоки могут широко использоваться при ознакомлении детей, начиная с раннего возраста, с формами предметов и геометрическими фигурами при решении многих других развивающих задач, так как они представляют собой эталоны форм — геометрических фигур (круг, квадрат, равносторонний треугольник, прямоугольник).

Прежде чем приступить к играм и упражнениям с логическими блоками, нужно, чтобы ребенок самостоятельно познакомился с ними. Ребенок может использовать их по своему усмотрению в разных видах деятельности. В процессе выполнения различных действий с блоками дети определяют, что они имеют различные свойства. Также не стоит заострять внимание детей на термине "блок". Ведь для ребенка блок прежде всего носитель формы, т. е. геометрическая фигура. Поэтому в общении с детьми лучше пользоваться словом "фигура".

Игры с блоками Дьенеша можно предъявлять детям в следующей последовательности:

-  конструирование и моделирование
-  изучение цвета

- ✚ изучение форм
- ✚ изучение свойств
- ✚ сравнение, классификация и обобщение
- ✚ работа с карточками свойств
- ✚ выполнение логических заданий и построение алгоритмов.

Всё это производится в игровой форме, непринуждённо и с интересом!

Младшим дошкольникам предлагала простые игры и упражнения, цель которых освоение свойств, слов "такой же", "не такой" по форме, цвету, размеру, толщине.

У игр и упражнений есть три варианта сложности. Вначале дети оперируют одним свойством (круглые), на следующем этапе осваивают 2 свойства (цвет, форма), затем 3 (цвет, форма, размер).

Для детей старшего дошкольного возраста игры усложняются:

Поиск фигур по 3-4 свойствам («Домик», «Построй дорожку» ...).

Введение карточек и кубиков с символами.

Введение отрицательного свойства.

Работа с множествами.

Усложнение алгоритмов.Использовать игры и упражнения с блоками можно как предлагать на занятиях так и в свободные часы дома и в детском саду.

Игры с блоками Дьенеша станут хорошими помощниками при подготовке к школе. Если работа с ними будет осуществляться систематично, то можно быть уверенным в результате. Тренируемые мыслительные процессы и личностные качества станут помощниками, а не препятствием в овладении будущими школьниками образовательной программы школы.

Логические блоки Дьенеша давно используются педагогами в других странах мира. Педагоги нашей страны тоже знакомы, но в практической работе с детьми используют их с осторожностью. Для этого есть несколько причин: во — первых в недооценке развивающих возможностей этих дидактических материалов, во – вторых в отсутствии соответствующей методической литературы касающейся данного вопроса.

Приложение 9.

Вопросы для беседы с педагогами об организации познавательно-исследовательской деятельности

1. Что вы подразумеваете под понятием "познавательная деятельность"?
(Активное развитие мысли, творчества ребенка в условиях неопределенности.)
2. Что такое "проблема"?
(Затруднение, неопределенность, любая теоретическая или практическая ситуация, в которой нет соответствующего обстоятельствам решения и которая заставляет остановиться и задуматься.)
3. Что такое "гипотеза"?
(Предположительное знание, не доказанное логически и не подтвержденное опытом.)
4. Что такое "проект"?
(Наиболее интересный способ решения любой проблемы.)
5. Как вы понимаете термин "эксперимент"?
(Эксперимент предполагает проведение практических действий с целью проверки решений проблем, познавательных задач.)
6. Каково значение познавательной и исследовательской деятельности в развитии старших дошкольников?
(Укрепляет общую познавательную мотивацию; формирует учебную мотивацию на этапе подготовки ребенка к школе; формирует умение ставить цель исследования и искать средства для ее решения; развивает интеллектуальные операции, речь как средство передачи информации; способствует творческому развитию личности ребенка.)
7. Какие этапы исследования вы знаете?
(Постановка проблемы, выдвижение гипотез решения проблемы, проверка гипотез, обсуждение итогов и формулирование выводов.)
8. Какие методы и приемы поисково-познавательной деятельности можно использовать в работе с дошкольниками?
(Познавательные занятия, опыты,

целевые прогулки, наблюдения, чтение научной и художественной литературы, организация коллекций и выставок, посещение музеев, библиотек.)

9. Как увидеть и сформулировать проблему?

(Увидеть проблему можно путем наблюдения: почему светит солнце, почему весной тает снег и т. д.)

10. Как необходимо выдвигать гипотезы?

{Например, существует детская проблемная ситуация: как птицы узнают дорогу на юг? В данном случае могут быть такие гипотезы: птицы определяют дорогу по солнцу и звездам; они сверху видят растения и деревья, которые указывают им направление полета; птицы находят теплые воздушные потоки и летят по ним и т. д.)



11. Какие вопросы нужно задавать в процессе познания?

(Восполняющие: "где", "когда", "кто", "почему", "какие". Задавая такие вопросы, ребенок учится наблюдать, описывать и вырабатывает уверенность в понимании настоящего. Уточняющие: "верно ли, что...", "должен ли...", "что было бы, если..."; "что случилось бы, если...".)

12. Как оценить гипотезу или идею ребенка?

(Лучший способ - проверить ее в ходе исследования)

13. Как провести эксперимент?

(Можно провести мысленный эксперимент - спросить ребенка: "Что можно сделать из листа бумаги?", "Какой вид транспорта самый быстрый?". А можно провести опыт с реальными предметами - определить плавучесть предметов, свойства воздуха, как исчезает вода и т. д.)

14. Перечислите материалы, необходимые для организации детского экспериментирования в группе? (Сосуды разной формы и разного объема, воронки из разного материала, резиновые груши, пипетки, природный материал, бросовый материал, увеличительные стекла, микроскоп, пробирки, механические и песочные часы, свеча в подсвечнике, ножницы, бумага, карандаши, линейка и т. д.)

15. Как организовать развивающую среду, которая способствует формированию у детей исследовательских знаний и умений

16. Какие формы работы с родителями можно использовать в данном направлении?

Приложение 10.

Анкета "Изучение познавательных интересов" (В.С.Юркевича)

Цель: оценка изучения уровня развития любознательности, познавательной активности детей

1 Как часто ребенок подолгу занимается в уголке познавательного развития, экспериментирования?

- а) часто - 5
- б) иногда - 3
- в) очень редко - 1

2 Что предпочитает ребенок, когда задан вопрос на сообразительность?

- а) рассуждает самостоятельно - 5
- б) когда как - 3
- в) получить готовый ответ от других - 1

3 Насколько эмоционально ребенок относится к интересному для него занятию, связанному с умственной работой?

- а) очень эмоционально - 5
- б) когда как - 3
- в) эмоции ярко не выражены (по сравнению с другими ситуациями) - 1

4 Часто ли задает вопросы: почему? зачем? как? а) часто - 5

- б) иногда - 3
- в) очень редко - 1

5 Проявляет интерес к символическим "языкам": пытается самостоятельно "читать" схемы, карты, чертежи и делать что-то по ним (лепить, конструировать);

- а) часто - 5
- б) иногда - 3
- в) очень редко - 1

6 Проявляет интерес к познавательной литературе

а) часто - 5

б) иногда - 3

в) очень редко – 1

30-22 баллов – потребность выражена сильно;

21 –18 баллов – потребность выражена умеренно;

17 и меньше баллов – потребность выражена слабо



Приложение 11.

Диагностика уровня развития познавательного развития детей старшего дошкольного возраста

Приведённые в тексте исследовательские методы отчасти могут рассматриваться как модификация отдельных субтестов известного теста Д.Векслера («Недостающие детали», «Последовательные картинки», «Повторение цифр»). Исследовательские методы «Классификация картинок», «Четвёртый лишний», «Назови одним словом» разработаны Л.А.Венгером и В.В.Холмовской.

1. Дополнение фраз.

Диагностирует способность детей устанавливать причинно-следственные связи в окружающей среде. Даёт возможность получить более объективную информацию об осведомлённости ребёнка, его ориентировке в окружающем.

Инструкция к проведению:

- Мы будем сейчас играть с тобой в интересную игру. Я буду говорить тебе начало предложения, а ты его будешь заканчивать. Давай попробуем: «Если кусочек льда принести в комнату, то... Продолжай». Можно задать вопрос: «То, что случится?» Если ребёнок не понял правила игры, предложить ещё одно предложение: «Воспитательница похвалила мальчика (девочку), потому что...» После проигрывания ребёнку предлагается 10 тестовых фраз.

Мальчик весело смеялся, потому что...

Если зимой будет очень сильный мороз, то...

Если взлететь высоко как птица, то...

Девочка стояла и плакала, потому что...

Мальчик заболел, у него поднялась высокая температура, потому что...

В процессе тестирования не следует торопить ребёнка с ответом. Если ему трудно, используйте дозированную помощь, одобрение: «Молодец, ты обязательно ответишь. Ты всё знаешь. Не бойся ответить. Как считаешь нужным, так и говори!» Наводящих вопросов задавать не следует. Ответы детей фиксируются в протоколе, оцениваются в баллах, подсчитывается суммарный показатель, определяется уровень.

Оценка результатов.

Ответ считается правильным, если в содержании ответа даны причина, следствие. Высокий уровень: 8-10 б. Средний уровень: 6-7 б. Дети принимают правило игры. Содержание ответов носит полупричинный характер, частично установлена причина, следствие. Низкий уровень: 0-5 б. На этом уровне дети часто отказываются дать правильный ответ или дают его с неверной причинностью. Например, на 5 вопрос: «Надо вызвать врача».

2. Отношение к школе.

Вопросник:

Хочешь ли ты ходить в школу?

Почему ты хочешь (не хочешь) ходить в школу?

Как надо готовиться к школе?

Какие занятия тебе больше всего нравятся в детском саду?

Хочешь ли ты ещё остаться в детском саду? Дома?

Кто бы, ты хотел, чтобы тебя учил в школе: учительница, воспитательница или мама?

В какой школе ты бы хотел учиться: где дети много читают, пишут, считают, или где дети много играют, рисуют, поют, танцуют?

Оценка результатов: ответы детей, ориентированные на учебную деятельность (предпочтение школьного обучения домашнему, школьных видов деятельности дошкольному) оцениваются в 1 балл. Дошкольная направленность – 0,5 б. Ответы детей типа «не знаю», «не могу сказать» – 0 б. Высокий уровень: 6-7 б.; средний – 4-5 б.; низкий – 3-0 б.

3. Счёт. Диагностирует объём кратковременной памяти и внимания. Ребёнок должен повторить за экспериментатором цифры в установленном порядке. Этим заданием определяется непосредственная память на цифры. Д. Векслер считал, что при этом измеряется также уровень развития внимания.

Общие правила:

один и тот же ряд цифр дважды не повторять;

цифры надо произносить чётко с интервалом в 1 сек.;

во время эксперимента не должно произноситься никаких лишних слов и звуков; после того, как экспериментатор произносит цифры, он жестом подаёт ребёнку команду повторить их;

при неудачном воспроизведении какого-либо ряда цифр первой серии дать аналогичный ряд цифр 2-й серии; в случае его точного повторения переходить к следующему ряду цифр из первой серии

Инструкция. Экспериментатор: «Сейчас я назову тебе несколько цифр, а ты, как только я закончу и опущу руку, повтори их. Хорошо? Внимание...»

I серия

1а 3 – 8 – 6

1б 6 – 1 – 2

2а 3 – 4 – 1 – 7

2б 6 – 1 – 5 – 8

3а 8 – 4 – 2 – 3 – 9

3б 5 – 2 – 1 – 8 – 6

I серия

1а 5 – 7 – 4

1б 2 – 5 – 9

2а 7 – 2 – 9 – 6

2б 8 – 4 – 9 – 3

3а 4 – 1 – 3 – 5 – 7

3б 4 – 7 – 8 – 5 – 2

Оценка. Повторяет три цифры – 2 балла; повторяет четыре цифры – 4 балла; повторяет пять цифр – 5 баллов.

4. Последовательные картинки.

Диагностирует способности анализа и синтеза. Это одно из самых сложных заданий. Ребёнку предлагаются отдельные картинки, расположенные в случайном порядке, по которым следует сложить целый сюжет-рассказ. Этот субтест применяется у Д.Векслера, но в пособии использованы другие картинки с учётом опыта детей и их возраста. Сам Д.Векслер и многие его последователи связывают выполнение теста с планирующей и организующей функцией ума, с умением быстро понять смысл отдельного элемента, его роль и место в структуре целого.

Инструкция.

1. Начинайте с демонстрации задачи «Мостик». Разложите картинки в порядке абв, по ходу давая объяснения.

2. Давайте время испытуемому посмотреть на раскладку, затем разложите в беспорядке. «Теперь сложи сам», - говорит экспериментатор.

3. Если ребёнок не справится, сложите картинки ещё раз последовательно без объяснения.

4. Экспериментатор: «Теперь у меня есть несколько других картинок. Каждый раз они будут лежать в беспорядке. Я хочу, чтобы ты расположил их правильно, чтобы получился рассказ». Затем показываете наборы картинок «Кукла», «Стирка».

5. Каждую последующую задачу начинайте со слов: «Теперь сложи эти картинки, чтобы получился осмысленный рассказ».

6. Если сюжет раскладывается справа налево, то спросите: «А где начинается твой рассказ?»

7. Если задачи «Мостик» и «Кукла» не решены, то тест прекращается.

Оценка. 2 балла за решение задачи «Мостик» в порядке абв с первой попытки самостоятельно. 1 балл за решение в порядке абв со второй попытки, с подсказкой. 2 балла за решение задачи «Кукла» и «Стирка» в порядке абв и абвг с первой попытки самостоятельно. 1 балл за решение со второй попытки и при косвенной подсказке. Максимальное количество баллов – 6.

5. Четвёртый лишний.

Диагностирует способности к обобщению. Ребёнку нужно, проанализировав 4 предмета на картинках, отвлечься от несущественных, второстепенных признаков и выделить из них три предмета, которые обладают каким-либо общим признаком, например, все игрушки, вся мебель и т.д. Решение задачи характеризует высокий уровень таких операций мышления, как классификация и обобщение. Исходная ситуация. Ребёнку предъявляется карточка с изображением четырёх предметов, три из которых относятся к определённому классу, а четвёртый не относится.

Инструкция.

1. Экспериментатор: «На карточке изображены 4 картинки, одна из которых лишняя. Какая картинка лишняя и почему?»

2. Если ребёнок не справится, то объясните ему на примере первой карточки принцип решения.

3. Каждую карточку предъявляйте с вопросом: «Какая картинка здесь лишняя и почему?»

Примечание. Ребёнок может указывать лишнюю картинку наугад. Его объяснение, почему он так считает, поможет вам понять, на что он опирается в своём решении и оценить ответ.

Собака, кошка, коза, ласточка.

Карандаш, ранец, тетрадь, лес.

Кукла, мяч, юла, девочка.

Оценка. За каждую правильно решённую задачу поставьте 1 балл. Максимальное количество баллов – 6.

6. Недостающие детали.

Диагностирует объём произвольного внимания. Тест содержит 14 рисунков предметов, где у каждого предмета недостаёт какой-либо детали. Ребёнок за 15 секунд должен заметить, какого элемента не хватает. Все рисунки известны детям, однако они построены так, что для решения требуются логических умозаключений, знаний. Точное решение теста зависит главным образом от объёма перцептивного (произвольного) внимания и сосредоточенности на объекте наблюдения, без чего затруднено успешное протекание других познавательных процессов. Методика для определения наблюдательности у детей 6-7 лет на материале 35 картинок описана в книге: Определение готовности к школьному обучению. Учебная деятельность школьников (для школьных психологов и учителей-экспериментаторов). Ч.2 Составители: Л.И.Земцова, Е.Ю.Сушкова. – М., 1988. – С.33-34.)

Инструкция.

1. Экспериментатор: «Я сейчас покажу тебе несколько картинок, в которых не хватает деталей. Я хочу, чтобы ты внимательно посмотрел на каждую и сказал, чего там недостаёт».
2. Показывая каждую картинку, задавайте ребёнку вопрос: «Чего же недостаёт на этой картинке?»
3. Если ребёнок не справляется с задачей, можно помочь, рассматривая первую или вторую картинку.
4. На третьей не помогайте!
5. Если ребёнок указывает на какую-нибудь несущественную деталь, спросите: «Да, но какой более важной детали здесь нет?»

6. Каждая картинка предъявляется в течение 15 сек.

7. Ответ считается правильным, даже если ребёнок не знает точного названия отсутствующей детали, но употребляет синоним или правильно описывает её.

Прекращение исследования: 4 неправильных ответа подряд.

Оценка. 1 балл за каждый правильный ответ, максимальная оценка -14 баллов.

- | | |
|--------------------|----------------------------|
| 1. Гребень – Зубья | 8. Ножницы – Винт |
| 2. Стол – Ножка | 9. Пальто – Петли |
| 3. Лиса – Ухо | 10. Рыба – Спинной плавник |
| 4. Девочка – Рот | 11. Винт – Прорезь |
| 5. Кошка – Усы | 12. Муха – Усики |
| 6. Дверь – Петля | 13. Петух – Шпора |
| 7. Рука – Ноготь | 14. Профиль – Бровь |

7. Назови одним словом.

Экспериментатор называет три слова, которые нужно назвать одним, обобщив их по существенному признаку. Материал даётся в словесном плане, а это для пятилетних детей довольно сложное задание, так как у них только начинает формироваться способность решать подобные задачи вербальным способом. Задание характеризует уровень умения классифицировать и обобщать словесный материал.

Инструкция.

1. Экспериментатор: «Я назову тебе несколько слов, а ты скажи, как их все вместе можно назвать одним или двумя словами».
2. Каждую новую группу слов начинайте с задания: «Назови эти слова одним словом».
3. Если ребёнок не справится, можно помочь на первой группе слов: «Рубашка, брюки, платье – всё это одежда».

Прекращение теста. 3 неправильных ответа подряд. Скажите, что это задание для более старших ребят, для школьников.

Оценка. За каждое правильное обобщение ставится 1 балл. Максимальное количество баллов – 10 (столько групп слов будет предложено ребёнку).

Примечание. В начале года можно давать первую группу слов, в конце года – вторую.

Рубашки, брюки, платья.

Столы, стулья, диваны.

Воробьи, голуби, гуси.

Караси, щуки, окуни.

Сапоги, ботинки, валенки.

Супы, каши, кисели.

8. Графический диктант.

Выявляет уровень развития произвольности. Экспериментатор даёт ребёнку лист в крупную клетку с обозначенными по вертикали с интервалом 7 клеток тремя точками. Ребёнок под диктовку последовательно рисует три узора, начиная от обозначенных точек.

Инструкция. Ты сейчас будешь рисовать узоры. Начинать нужно от верхней точки. Я буду тебе диктовать, а ты будешь рисовать.

1. Одна клеточка вверх, одна клеточка вправо, одна клеточка вниз, одна клеточка вправо, одна клеточка вверх, одна клеточка вправо, одна клеточка вниз, одна клеточка вправо, а теперь продолжи узор сам, так, чтобы получился такой же.

2. Одна клеточка вверх, одна клеточка вправо, одна клеточка вверх, одна клеточка вправо, одна клеточка вниз, одна клеточка вправо, одна клеточка вниз, одна клеточка вправо, а теперь продолжи сам, так, чтобы получился такой же узор.

3. Три клеточки вверх, одна клеточка вправо, две клеточки вниз, одна клеточка вправо, две клеточки вверх, одна клеточка вправо, три клеточки вниз, одна клеточка вправо, две клеточки вверх, одна клеточка вправо, две

клеточки вниз, одна клеточка вправо, три клеточки вверх, а теперь продолжи сам, так, чтобы получился такой же узор.

Оценка. Первый узор является тренировочным и не оценивается. За правильно выполненный второй и третий узор ставится по 1 баллу. Высокий уровень – 2 балла, средний уровень – 1 балл, низкий – 0 баллов.

9. Езда по дорожке.

Диагностирует уровень развития моторики руки.

Инструкция. Ребёнку предлагается проехать по дорожке, соединив изображение машины и дома. Проводить линию необходимо не отрывая карандаша от бумаги, соблюдая изгибы, не выходя за пределы дорожки.

Оценка. Результат оценивается как высокий, если отсутствуют выходы за пределы дорожки, отрывы карандаша от бумаги, темп проведения линии – быстрый и уверенный. Средний уровень: отмечаются 1-2 отрыва карандаша от бумаги, линия дрожащая, неуверенная или с сильным нажимом при медленном темпе проведения. Низкий уровень: частый отрыв карандаша от бумаги, неровная, дрожащая линия, почти невидимая, с многократным наведением по одному и тому же месту, выходы за пределы дорожки.

Оценка результатов.

Дополнение фраз.

Высокий уровень: 8-10 баллов.

Средний уровень: 6-7 баллов.

Низкий уровень: 0-5 баллов.

2. Отношение к школе.

Высокий уровень: 6-7 баллов.

Средний уровень: 4-5 баллов.

Низкий уровень: 0-3 балла.

3. Счёт.

Высокий уровень: 19-24 балла.

Средний уровень: 13-18 баллов.

Низкий уровень: 1-12 баллов.

4. Последовательные картинки.

Высокий уровень: 4-6 баллов.

Средний уровень: 2-3 балла.

Низкий уровень: 0-1 балл.

5. Четвёртый лишний.

Высокий уровень: 4-6 баллов.

Средний уровень: 2-3 балла.

Низкий уровень: 0-1 балл.

6. Недостающие детали.

Высокий уровень: 9-14 баллов.

Средний уровень: 4-8 баллов.

Низкий уровень: 1-3 балла.

7. Назови одним словом.

Высокий уровень: 6-10 баллов.

Средний уровень: 4-5 баллов.

Низкий уровень: 0-3 балла.

8. Графический диктант.

Высокий уровень: 2 балла.

Средний уровень: 1 балл.

Низкий уровень: 0 баллов.

9. Езда по дорожке.

Высокий уровень: отсутствуют выходы за пределы дорожки, отрывы карандаша от бумаги, быстрый и уверенный темп проведения линии.

Средний уровень: отмечаются 1-2 отрыва карандаша от бумаги, линия дрожащая, неуверенная или с сильным нажимом при медленном темпе проведения. Низкий уровень: Частый отрыв карандаша от бумаги, неровная,

дрожащая линия, слабая, почти невидимая, с многократным наведением по одному и тому же месту, выходы за пределы дорожки.