

Содержание

Введение.....	2
Глава I. Сюжетно-дидактическая игра как средство формирования элементарных математических представлений у старших дошкольников.....	5
1.1. Сущность развития математических представлений у старших дошкольников..	5
1.2. Роль сюжетно-дидактических игр в приобретении старшими дошкольниками математических представлений.....	7
1.3. Специфика использования сюжетно-дидактических игр при формировании математических представлений у старших дошкольников.....	12
Глава 2. Исследование эффективности педагогической деятельности по развитию математических представлений старших дошкольников средствами сюжетно-дидактических игр.....	15
2.1. Организация исследования. Описание результатов констатирующего этапа исследования.....	15
2.2. Использование сюжетно-дидактических игр в формировании математических представлений у старших дошкольников (формирующий этап исследования).....	20
2.3. Оценка эффективности системы педагогической деятельности по развитию математических представлений средствами сюжетно-дидактических игр (контрольный этап исследования).....	30
Заключение.....	34
Список использованных источников.....	37
Приложения.....	41

Введение

Относительно математического образования дошкольников в ФГОС ДО четко обозначен целевой ориентир на этапе завершения дошкольного образования. «Ребенок обладает элементарными представлениями из области математики». Задача, педагога, не только развивать у детей элементарные представления по математике, но и развить познавательные интересы детей, открыть для «царицы наук» дверцу в сердце каждого ребенка.

Теоретические основы познавательного развития дошкольников широко представлены в целом ряде психолого-педагогических исследований (Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, Е.Н. Кабанова-Меллер, Н.А. Менчинская, В.Ф. Паламарчук, С.Л. Рубинштейн, Т.И. Шамова, И.С. Якиманская и др.). Как указывает ряд исследователей (Л.И. Божович, Н.И. Непомнящая, Л.С. Славина, А.А. Смоленцева, А.А. Столяр и др.), система обучения, сложившаяся в детских дошкольных учреждениях, недостаточно ориентирована на развитие познавательных интересов и интеллектуальных умений детей в процессе изучения математики, что приводит к потере интереса, безразличному отношению к учению уже в дошкольном возрасте и отрицательно влияет на весь ход развития личности.

В связи с недостаточной изученностью данной проблемы в дошкольных образовательных учреждениях не проводится целенаправленная работа по формированию у детей интереса к математике, не уделяется внимание формированию логических структур мышления, развитию креативных способностей, связи математического образования с духовной жизнью детей и практическим опытом, что не соответствует социальному заказу современной школы. Потенциальные возможности детей часто остаются нереализованными. Эти и другие недостатки во многом объясняются не критическим отношением воспитателей к ныне действующим программам дошкольных образовательных учреждений, несовершенством их научно-методической подготовки, особенно по вопросам педагогической психологии, низким уровнем культуры общения в логике личностно-ориентированной модели взаимодействия с детьми.

Следовательно, проблема исследования может быть сформулирована следующим образом: на сегодняшнем этапе развития педагогики, констатируется, что для эффективного формирования личности дошкольника необходимо применять сюжетно-дидактические игры, позволяющие развивать познавательную, эмоциональную, интеллектуальную сферы детей в единстве. Данный факт обусловлен самой спецификой развития человека на этапе дошкольного детства. При этом на сегодняшний день все еще мало изученными остаются условия и способы применения сюжетно-дидактических игр в математическом развитии ребенка в возрасте 5-6 лет.

Цель исследования – изучение и анализ эффективности использования сюжетно-дидактических игр в процессе формирования математических знаний у старших дошкольников.

Объект исследования – формирование математических представлений у детей старшего дошкольного возраста.

Предмет исследования – система педагогической деятельности по применению сюжетно-дидактических игр в процессе математического развития старших дошкольников.

Гипотеза исследования – формирование математических представлений у детей старшего дошкольного возраста будет успешным, если при формировании математических представлений будет применяться разработанная система сюжетно-дидактических игр.

Задачи исследования:

1) определение сущности развития математических представлений у старших дошкольников и оценка роли и специфики сюжетно-дидактических игр в приобретении старшими дошкольниками математических представлений;

2) разработка и реализация мероприятий системы педагогической деятельности по математическому развитию старших дошкольников средствами сюжетно-дидактических игр, которая заключается в том, что сюжетно-дидактические игры включаются непосредственно в структуру образовательной деятельности для повышения эффективности реализации программных задач;

3) оценка эффективности системы педагогической деятельности по математическому развитию старших дошкольников средствами сюжетно-дидактических игр.

База исследования: Опытнo-практическая работа была организована с детьми старшей группы МБДОУ «Детский сад №47 «Веселинка» г. Димитровграда. В исследовании приняли участие 24 воспитанника старшей группы (из них 8 мальчиков и 16 девочек).

Структура работы. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав основной части, первая из которых носит теоретический характер и включает в себя анализ литературных источников по изучаемой проблематике, вторая глава носит практический характер и включает в себя описание проведенного исследования; заключения, списка использованных источников, включающего 41 работу российских и зарубежных исследователей, приложений, дополняющих и иллюстрирующих выпускную квалификационную работу.

Глава I. Сюжетно-дидактическая игра как средство формирования элементарных математических представлений у старших дошкольников

1.1. Сущность развития математических представлений у старших дошкольников

Формирование элементарных математических представлений у дошкольников включено в образовательную область «Познавательное развитие». Это объясняется тем, что процесс математического развития ребенка связан, прежде всего, с развитием его познавательной сферы (разнообразных способов познания, познавательной деятельностью и т.д.), а также с развитием математического стиля мышления [30, С. 14].

Основные задачи математического развития по ФГОС ДО: формирование навыков и умений в счете, вычислениях, измерении, моделировании; развитие логико-математических представлений и представлений о математических свойствах и отношениях предметов, конкретных величинах, числах, геометрических фигурах, зависимостях и закономерностях; развитие сенсорных (предметно-действенных) способов познания математических свойств и отношений, а именно обследования, сопоставления, группировки, упорядочения; развитие у детей логических способов познания математических свойств и отношений, а именно анализа, сравнения, обобщения, классификации, сериации [30, С. 16].

Содержание математического развития можно разделить на три направления:

1. Представления и понятия. В данном направлении у детей формируются представления о математических свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, причинах и следствиях и др.).

2. Зависимость и отношения. В процессе ознакомления дошкольников с рядом математических зависимостей и отношений уделяется внимание: отношениям между предметными множествами (равночисленность -

неравночисленность); отношениям порядка в натуральном ряду; временным отношениям; зависимости между свойствами геометрических фигур; зависимости между величиной, мерой и результатом измерения и др.

3. Математические действия. К ним относятся: основные действия (счет, измерение, вычисления); дополнительные действия (практическое сравнение, наложение, приложение, уравнивание) [27, С. 101].

Формирование знаний о числах и цифрах первого десятка, умение считать - основная задача для детей шестого года жизни. В результате обучения, наблюдений окружающего мира и сенсорного развития у детей формируются представления об образовании чисел, отношениях между ними, количественном и порядковом счёте, части и целом [12, С. 43]. Развивается способность к произвольному запоминанию. Ребёнок лучше усваивает значение изучаемого математического материала для практической деятельности [5, С. 98].

В старшей группе дети практически знакомятся с объединением множеств, начинают понимать, что несколько отдельных частей можно объединить в одно целое множество и что любое множество больше, чем его часть [14, С. 45]. Постепенно в процессе операций с множествами у детей углубляются представления о числе и счёте, отношениях между числами, дети практически сравнивают, сопоставляют совокупности, выраженные смежными числами [21, С. 34].

Шестилетние дети понимают не только то, что множество состоит из отдельных элементов, но и объясняют отношения числа к единице, т. е. подчеркивают количество единиц в числе. Понимание состава числа - очень важный момент подготовки детей к вычислительной деятельности. Ознакомление с порядковым счетом начинается в группе детей пятого года жизни. С шестилетками эта работа продолжается. Умение считать, называя порядковые числительные, и понимать, чем они отличаются от количественных, имеет большое значение, прежде всего для усвоения отношений между смежными числами натурального ряда, а в целом - успешного обучения в школе [18, С. 22].

Дети начинают использовать в своей речи порядковые числительные

одновременно с количественными числительными очень рано, уже в конце второго года жизни. Необходимо научить детей порядковому счёту в пределах десяти; умению правильно отвечать на вопросы «Сколько?», «Какой?», «Который?» [8, С. 42]. Необходимо объяснить детям, что результат количественного счёта не зависит от порядка, в котором считают предметы. В количественном и порядковом счёте упражняются сначала с помощью предметов, а потом без них [14, С. 28].

Ознакомление с порядковым значением числа происходит на основе сопоставления его с количественным значением. Детей подводят к пониманию того, что когда нужно узнать, сколько предметов всего, их считают так: один, два, три, четыре. В результате такого счёта они могут ответить на вопрос «Сколько?» [22, С. 87].

Первое знакомство с делением целого на части осуществляется в средней группе. С необходимостью деления множества, а также отдельного предмета на части дети неоднократно сталкиваются в быту, во время игр [3, С. 24]. В старшей группе дети называют части, сравнивая целое и части, понимают, что целое больше каждой своей части, а часть меньше целого [13, С. 44].

Таким образом, значение развития математических представлений в жизни человека, в особенности в детские годы, невозможно переоценить: оно готовит его к вступлению в жизнь с учетом ценности детства. В эти годы закладываются основы интеллекта человека, формируются разнообразные потребности, взгляды и идеалы.

1.2. Роль сюжетно-дидактических игр в приобретении старшими дошкольниками математических представлений

Академик А.В.Запорожец писал, что оптимальные педагогические условия для реализации потенциальных возможностей маленького ребенка, для его гармоничного развития создаются не путем форсированного, сверххранного обучения, направленного на сокращение детства, на преждевременное превращения дошкольника в школьника, а, наоборот, путем широкого

развертывания и максимального обогащения специфики детских форм игровой, практической и изобразительной деятельности, а также общение детей друг с другом и со взрослым [17, С. 72].

Формирование у детей интеллектуального развития во многом определяет развитие их чувств и поведение. В старший дошкольный период развития учение включено в другие виды деятельности – ребенок общается со взрослым – и учится, он манипулирует предметами – и учится, он играет – и учится [2, С. 108].

Наиболее важное значение для развития личности будущего школьника имеет игра. Однако ее ведущая роль определяется не тем, сколько времени отводится ей как деятельности, а тем неопределимым значением, которое она имеет для психического развития, поскольку именно в игре происходят важнейшие изменения в психике ребенка, закладывается основа его отношений с окружающим миром, осуществляется подготовка к переходу малыша на новый этап, к более сложной ведущей деятельности – учению [16, С.8].

Формирование у детей умения использовать приобретенные знания в новых, бытовых условиях следует рассматривать в качестве специальной цели обучения и направлять усилия на разработку и дальнейшее совершенствование методов практического применения математических знаний в деятельности, привлекательной для дошкольников [1, С.6].

Может ли количественная сторона действительности стать содержанием сюжетно-дидактической игры? На первый взгляд ответ прост: да, может. Действительно, дошкольники в сюжете и содержании игр, а также в игровых действиях отражают знакомую им область действительности: быт семьи, детского сада, события общественной жизни, различные виды труда взрослых. А.А.Смоленцева, указывает, что в таких играх иногда создаются ситуации, в которых, выполняя взятую на себя роль, ребенок может производить разнообразные счетные и измерительные действия. Например, в игре «Магазин» он пересчитывает предметы, записывает свои подсчеты, измеряет ткань, ленты, веревочки и др. [32, С. 78].

Но, как отмечает О.М.Дьяченко, подобные действия дети включают в игры

крайне редко, от случая к случаю, и выполняют их неточно, так как для того, чтобы дошкольник мог развернуть сюжет игры, смоделировать ту или иную деятельность взрослых, он должен понять ее смысл, мотивы, задачи и нормы отношений, существующие между взрослыми. Самостоятельно сделать это ребенок не может. Лишь подготовленное воспитателем ознакомление с доступными детям дошкольного возраста видами труда раскрывает им смысл трудовых взаимоотношений взрослых, значение выполняемых ими действий. На этой основе возникает игра, и ребенок, реализуя взятую на себя роль, начинает глубже вникать в смысл, понимать мотивы и задачи деятельности людей, а также значение своей роли и своих действий [18, С. 102].

Что касается количественных отношений, то самостоятельно, непосредственно воспринять действия взрослого с числом, счетом, измерением дошкольник также не может. Область количественных отношений как бы выпадает из поля его зрения. Он в своем опыте обычно не сталкивается с необходимостью практического использования этих отношений, и потому они не отражаются в его играх. Выделить в деятельности взрослых количественные отношения и способы их определения ребенок может только с помощью воспитателя [15, С. 42].

Как пишет А.А.Столяр в своей работе «Давайте поиграем», при авторитарном руководстве воспитателя возникает опасность нарушения самостоятельного характера детской игры. Следовательно, чтобы сохранить саму природу игры и в то же время успешно осуществлять обучение ребят математическим основам, а именно операциям счета и действиям с мерами, необходимы игры особого рода. Они должны быть организованы так, чтобы в них: во-первых, в качестве способа выполнения игровых действий возникала объективная необходимость в практическом применении счета и измерения; во-вторых, содержание игры и практические действия были бы интересными и предоставляли возможность для проявления самостоятельности и инициативы детей [14, С. 96].

Иначе говоря, в такой игре должен быть развернутый сюжет, включающий разнообразные роли, и не обязательно с математическим содержанием, но определенные игровые задачи должны решаться непосредственно на основе

усвоенных на занятии математических знаний и предлагаться ребенку в виде игровых правил. Речь идет о сюжетно-дидактических играх, в которых дети, играя в профессии, постигают смысл труда и воспроизводят трудовую деятельность взрослых, а также одновременно учатся точному выполнению правил и математических действий в бытовой обстановке [19, С. 24].

Чтобы развернуть эти игры со старшими дошкольниками, воспитателю необходимо, прежде всего, познакомиться с принципами их организации:

1) Отбор математических знаний, полученных на занятии, для последующего отражения их в играх старших дошкольников;

2) Ознакомление детей с деятельностью взрослых, в которую органически входят действия счета и измерения. Для построения игр надо ориентироваться на такую деятельность взрослых, которая отвечала бы следующим требованиям: она должна быть общественно значимой и доступной для наблюдения и понимания детей; профессиональная деятельность взрослых должна быть наглядной как по процессу счета и измерения, так и по получаемому продукту; содержание трудовых действий и отношений взрослых должно быть доступным для воспроизведения в игровых ролях; сообщаемым знаниям следует придавать эмоциональную окраску, чтобы у детей легче и яснее складывались представления о данном виде труда; чтобы у ребят возник интерес к трудовым профессиям и желание включать их в игры;

3) Отображение знакомой детям деятельности взрослых в сюжете и содержании игр. Для реализации этого принципа необходимо соблюдать следующие условия: дети должны хорошо ориентироваться в деятельности взрослых, отображаемой в игре; при отображении труда следует включать в игру действия счета и измерения не как одноразовое поручение, а как действия, закрепленные за данной ролью; последовательность выполняемых ребенком действий с реальными предметами, а затем их изображениями должна приводить к результату, который явится проверкой правильности выполнения действий счета или измерения;

4) Организация коллективных игр. Привлечение каждого ребенка к

выполнению ролей, включающих математические действия;

5) Непосредственное участие в игре воспитателя, выполняющего наряду с детьми игровую роль. Это положение имеет принципиальное значение как с точки зрения организации самой игры, так и с точки зрения направленности и руководства ею;

6) Индивидуальный подход к детям (учет знаний, интересов, способностей, игровых навыков и умений каждого ребенка). Целенаправленное воздействие воспитателя на поведение ребенка является важным условием для достижения всеми детьми определенного уровня овладения математическими знаниями, обеспечивающими подготовку их к учебной деятельности в школе. С этой целью воспитателю необходимо подбирать роли, соответствующие возможностям ребенка, его игровым интересам и навыкам; предлагать решение посильных для ребенка задач, приводящих к развитию уверенности в своих силах, к проявлению активности и самостоятельности; создавать игровые проблемные ситуации, последовательно усложняющиеся и вызывающие у детей радость поиска; удивляться догадкам детей, их сообразительности, поддерживая атмосферу доброжелательности, творчества, создавая специальные ситуации для застенчивых и неуверенных в себе детей.

7) Переход от практического счета предметов к действиям счета в плане представлений, а затем к операциям с числами. Пути реализации этого принципа следующие: осуществление в игровых ситуациях постепенного перехода от счета реальных предметов к их заместителям, а затем к устному счету; создание по ходу игры ситуаций взаимодействия с партнером, в которых возникает необходимость словесного обозначения количества (постановки задачи или вопроса, сообщения результата); постепенное повышения уровня трудности задач, решение которых требует сравнения, рассуждения и обобщения знаний [29, С. 46].

Итак, при проектировании и проведении сюжетно-дидактических игр воспитатель должен руководствоваться указанными выше принципами, которые взаимосвязаны и взаимообусловлены. Педагогу, организующему сюжетно-дидактические игры, следует хорошо знать и свободно ориентироваться в методах

и приемах руководства этими играми.

1.3. Специфика использования сюжетно-дидактических игр при формировании математических представлений у старших дошкольников

Необходимыми педагогическими условиями интеллектуального развития старшего дошкольного возраста в процессе формирования первичных математических представлений являются:

- наличие четко обоснованных целей и содержания образовательного процесса в дошкольных образовательных учреждениях, направленных на интеллектуальное развитие дошкольников в процессе формирования первичных математических представлений;
- учет особенностей детей старшего дошкольного возраста в процессе формирования математических представлений;
- использование наглядности, алгоритма;
- систематичность работы путем активизации игр и игровых приемов, вызывающих интерес детей к занятиям;
- вариативность применения программ дошкольных образовательных учреждений, стимулирующих интеллектуальное развитие дошкольников;
- гуманизация образовательного процесса как условие интеллектуального развития дошкольников [16, С. 4].

При соблюдении последовательности при выполнении игровых и учебных (математических заданий) действий дети с удовольствием будут принимать участие в решении. Они будут развивать воображение, наблюдательность. В них будет присутствовать дух соревнования (кто быстрее, кто правильнее, кто больше знает). Положительные эмоции способствуют лучшему усвоению изучаемого материала, влияет на развитие личности [31, С. 56].

Наиболее результативным является создание на занятиях психолого-педагогических условий для развития познавательных интересов детей, привлечение их к совместному решению учебных задач, подведение к

самостоятельным выводам, включение в занятия проблемных ситуаций [31, С. 24].

Менджеричкая Д.В. предлагает, что при организации игр с математическим содержанием необходимо продумывать следующие вопросы методики:

1) Цель игры. Какие умения и навыки в области математики школьники освоят в процессе игры? Какому моменту игры надо уделить особое внимание? Какие другие воспитательные цели преследуются при проведении игры?

2) Количество играющих. Каждая игра требует определенного минимального или максимального количества играющих. Это приходится учитывать при организации игр.

3) Какие сюжетно-дидактические материалы и пособия понадобятся для игры?

4) Как с наименьшей затратой времени познакомить ребят с правилами игры?

5) На какое время должна быть рассчитана игра? Будет ли она занимательной, захватывающей? Пожелают ли ученики вернуться к ней еще раз?

6) Как обеспечить участие всех школьников в игре?

7) Как организовать наблюдение за детьми, чтобы выяснить, все ли включились в работу?

8) Какие изменения можно внести в игру, чтобы повысить интерес и активность детей?

9) Какие выводы следует сообщить детям в заключение, после игры (лучшие моменты игры, недочеты в игре, результат усвоения математических знаний, оценки отдельным участникам игры, замечания по нарушению дисциплины и др.)? [25, С. 78]

Целесообразность использования игр на различных этапах занятия различна. Так, например, при усвоении новых знаний возможности игр значительно уступают более традиционным формам обучения. Определение места игры в структуре занятия и сочетание элементов игры и учения во многом зависят от правильного понимания педагогом функций игр и их классификации. В первую очередь коллективные игры в классе следует разделять по дидактическим задачам занятия. Это, прежде всего, игры обучающие, контролирующие, обобщающие [18, С. 14].

Обучающей будет игра, если дети, участвуя в ней, приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. Причем результат усвоения знаний будет тем лучше, чем четче будет выражен мотив познавательной деятельности не только в игре, но и в самом содержании математического материала. Контролирующей будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверки ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому ребенку необходима определенная математическая подготовка [29, С. 109].

Обобщающие игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях.

Игра является средством умственного развития, так как в процессе игры активизируются разнообразные умственные процессы. Чтобы понять замысел, усвоить игровые действия и правила, нужно активно выслушать и осмыслить объяснение педагога. Решения задач, поставленных играми, требуют сосредоточенного внимания, активной мыслительной деятельности, выполнения сравнения и обобщения [13, С. 52].

Таким образом, сюжетно-дидактические игры в зависимости от содержания материала, способа организации, уровня подготовки дошкольников, цели занятия могут приобретать различный характер, например, быть продуктивными, репродуктивными, творческими, конструктивными, практическими, воспитывающими.

В целом же, можно говорить о том, что математическому развитию уделяется значительное внимание во всех программах дошкольного обучения и воспитания, однако потенциал сюжетно-дидактических игр использован далеко не в полной мере. Что, собственно, и подталкивает к разработке системы педагогической деятельности по развитию математических представлений старших дошкольников средствами сюжетно-дидактических игр и проведению исследования эффективности данной деятельности.

Глава 2. Исследование эффективности педагогической деятельности по развитию математических представлений старших дошкольников средствами сюжетно-дидактических игр

2.1. Организация исследования. Описание результатов констатирующего этапа исследования

Для проверки гипотезы о том, что применение сюжетно-дидактических игр в работе со старшими дошкольниками является эффективным средством развития математических представлений было проведено эмпирическое исследование. Экспериментальная база исследования – МБДОУ – детский сад №47 города Димитровграда Ульяновской области. В исследовании приняли участие 24 ребенка в возрасте 5-6 лет, из них 8 мальчиков и 16 девочек.

Исследование проводилось в рамках трех взаимосвязанных этапов:

- констатирующий этап (сентябрь 2016: определение исходного уровня развития математических представлений детей исследуемой группы; разделение детей на контрольную и экспериментальную группу по результатам контрольной диагностики);
- формирующий этап (сентябрь 2016 – декабрь 2016: реализация системы педагогической деятельности по математическому развитию старших дошкольников средствами сюжетно-дидактических игр с детьми экспериментальной группы;
- контрольный эксперимент (декабрь 2016 года: проведение повторной диагностики уровня математического развития детей в обеих исследуемых группах, осуществление математического анализа данных диагностики).

Для исследования использовались специально составленные задания на основе математического материала, подобранного в соответствии с Примерной общеобразовательной программой дошкольного образования «От рождения до школы» под редакцией Н.Е.Вераксы, Т.С.Комаровой, М.А.Васильевой и целевыми ориентирами, определенными Федеральным государственным образовательным

стандартом дошкольного образования.

Для оценки уровня развития математических представлений применялись следующие качественные критерии:

- уровень развития вычислительных навыков;
- уровень развития сенсорных эталонов;
- уровень развития пространственно-временных представлений.

Для обработки результатов диагностики использовались следующие количественные критерии:

1 балл – ребенок не приступает к выполнению задания или действует случайным образом; не воспринимает помощи со стороны; не понимает смысл задания; демонстрирует низкий уровень развития исследуемых компетенций, они неправильны, искажены или отсутствуют – низкий уровень;

2 балла – ребенок с помощью взрослого выполняет некоторые предложенные задания; постоянно требуются наводящие вопросы, а иногда и прямые подсказки, если он допускает много ошибок и не замечает их, а качество и объем знания значительно снижен - уровень ниже среднего;

3 балла – ребенок выполняет все предложенные задания; допускает неточности и небольшое количество ошибок; воспринимает помощь со стороны, может применить ее для выполнения задания; по объему и качеству освоения компетенций условно приближен к норме – средний уровень;

4 балла – ребенок правильно и самостоятельно выполняет все предложенные задания – высокий уровень.

Содержание диагностических заданий, выявляющих уровень математического развития детей старшего дошкольного возраста, применяемых нами в исследовании представлены в Приложении 1 к данной работе. Диагностика проводилась в малых группах и индивидуально в зависимости от требований заданий. Сводная диагностическая таблица констатирующего этапа исследования представлена в Приложении 2.

По итогам констатирующей диагностики выявлено, что математическое развитие детей исследуемой группы находится, в целом, на среднем уровне (см.

Таблицу 2 Приложения 3). Наиболее высокие результаты получены в результате констатирующей диагностики уровня развития сенсорных эталонов – 41,7% испытуемых исследуемой группы практически безошибочно называли основные геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал), легко сравнивали предметы и фигуры по размеру, проявляли интерес к выполнению заданий; у 8,3% испытуемых выявлен средний уровень развития сенсорных эталонов – дети допускают небольшие ошибки в назывании геометрических фигур и в сравнении предметов по величине, однако с помощью наводящих вопросов экспериментатора (покажи, где треугольник? покажи узкую ленту, покажи высокое дерево и т.д.) исправлялись и давали правильный ответ. При этом, даже по данной группе показателей у 50% испытуемых на этапе констатирующего эксперимента выявлен низкий и ниже среднего уровень развития сенсорных эталонов – дети ошибаются в назывании геометрических фигур, делают ошибки при сравнении предметов по величине, не всегда исправляются после помощи экспериментатора, не испытывают интереса к выполнению заданий.

По группе показателей, выявляющих уровень развития вычислительных навыков, дети исследуемой группы в целом также показали весьма средние результаты. Так, 20,8% испытуемых на этапе констатирующей диагностики показали высокий уровень развития – дети безошибочно выполняли задания на умение считать по порядку, установление равенства и неравенства групп однородных предметов, понимание отношений и на определение навыков решения простых арифметических задач на нахождение суммы и остатка с помощью сложения и вычитания. 37,5% испытуемых показали средний уровень развития вычислительных навыков – выполняя задания, в целом, верно, допускали неточности при выявлении умения присчитывать и отсчитывать по единице в пределах 10, умения сосчитать группу однородных предметов и обозначить числом, а также при выявлении умения считать с опорой на слуховое и осязательное восприятие предметов и явлений. Тем не менее, данные испытуемые исправляли неточности после помощи экспериментатора, а также показывали высокий уровень заинтересованности в выполнении заданий.

У 43,7% испытуемых выявлен низкий и ниже среднего уровень развития данной группы показателей – дети допускают значительные ошибки при выполнении заданий на выявление понимания независимости числа от величины элементов, его образующих, от расстояния между ними, от их расположения; умения уравнивать неравночисленные группы предметов; выявления знаний цифр от 1 до 10; умения соотносить числа и цифры, цифры и количества обозначаемых ею предметов и умения выполнять сложение и вычитание в пределах 5 и 10 - с опорой на наглядный счетный материал и без него. Более того, именно данные испытуемые редко исправляются после помощи экспериментатора и не испытывают заинтересованности при выполнении диагностических заданий. По группе показателей, выявляющих уровень развития пространственно-временных представлений 29,2% испытуемых исследуемой группы старших дошкольников показали высокий уровень развития - дети безошибочно показывали правую и левую руку и себя и собеседника, практически не ошибались в назывании времен года и частей суток, допускали минимальные ошибки при назывании дней недели и определении настоящего, прошлого и будущего. Такое же количество испытуемых исследуемой группы на этапе констатирующей диагностики показали средний уровень развития данной группы показателей, допуская неточности при определении правой и левой руки у собеседника, ошибались при назывании дней недели и различении настоящего, прошлого и будущего. Тем не менее, некоторые затруднения исправляются после помощи экспериментатора, которую они воспринимали охотно, выказывали высокий уровень заинтересованности при выполнении заданий. У 43,7% испытуемых выявлен низкий и ниже среднего уровень развития данной группы показателей – дети допускают значительные ошибки при выполнении заданий на выявление уровня развития пространственно-временных представлений, дети плохо воспринимают помощь со стороны, иногда отвечали наугад, не выказывали интереса к заданиям.

В целом, по итогам констатирующей диагностики, по всем исследуемым показателям математического развития выявлен средний уровень – дети допускают небольшие ошибки в назывании геометрических фигур и в сравнении предметов по

величине, допускают неточности при выявлении умения присчитывать и отсчитывать по единице в пределах 10, в умении сосчитать группу однородных предметов и обозначить числом, а также при выявлении умения считать с опорой на слуховое и осязательное восприятие предметов и явлений, дети допускают значительные ошибки при выполнении заданий на выявление понимания независимости числа от величины элементов, его образующих, от расстояния между ними, от их расположения; умения уравнивать неравночисленные группы предметов; выявления знаний цифр от 1 до 10; умения соотносить числа и цифры, цифры и количества обозначаемых ею предметов и умения выполнять сложение и вычитание в пределах 5 и 10 - с опорой на наглядный счетный материал и без него, допускают неточности при определении правой и левой руки у собеседника, ошибаются при назывании дней недели и различении настоящего, прошлого и будущего - значение среднего балла исследуемой группы находится в диапазоне средних значений (таблицы первоначальной математической обработки представлены в Приложении 3 к данной работе). Графически результаты констатирующего этапа представлены на рисунке 1 Приложения 3.

Было сделано рабочее предположение о том, что изменение форм работы с детьми через разработку и внедрение системы сюжетно-дидактических игр приведет к повышению показателей математического развития у дошкольников.

Для проверки данного предположения необходимо было разработать систему педагогической деятельности по повышению уровня математического развития старших дошкольников средствами сюжетно-дидактических игр, реализовать мероприятия данной системы и проверить ее эффективность. Для получения достоверных результатов и значимых выводов о влиянии сюжетно-дидактических игр на эффективность процесса математического развития детей вся выборка дошкольников была разделена на две исследуемые группы:

- экспериментальная группа (12 детей) – с испытуемыми которой проводились мероприятия разработанной системы педагогической деятельности по повышению эффективности процесса математического развития средствами сюжетно-дидактических игр;

- контрольная группа (12 детей) – работа с детьми по математическому развитию в которой проводилась по традиционной системе.

В экспериментальную группу вошли 2 ребенка с высоким уровнем развития математических представлений, 5 детей со средним уровнем развития, 2 ребенка с уровнем развития математических представлений ниже среднего и 3 ребенка с низким уровнем. В контрольную группу вошли 3 ребенка с высоким уровнем развития математических представлений, 4 детей со средним уровнем развития, 2 ребенка с уровнем развития математических представлений ниже среднего и 3 ребенка с низким уровнем (см. Таблицу 3 Приложения 3).

Таким образом, мы достигаем в целом изначально равных условий исследования и возможные позитивные изменения по завершении формирующего этапа исследования и существенные различия между показателями развития математических представлений детей контрольной и экспериментальной групп будут свидетельствовать об эффективности разработанной педагогической системы развития математических представлений детей старшего дошкольного возраста средствами сюжетно-дидактических игр.

2.2. Использование сюжетно-дидактических игр в формировании математических представлений у старших дошкольников (формирующий этап исследования)

На основе результатов констатирующего этапа эксперимента был спланирован и организован второй, формирующий этап эксперимента.

Цель формирующего этапа - развитие математических представлений у старших дошкольников в сюжетно-дидактической игре.

Учитывая закономерности психического развития дошкольников, особенности освоения ими знаний, умений и навыков формирования приемов вычислительной деятельности у старших дошкольников в сюжетно-дидактической игре, мы подобрали комплекс игр с математическим содержанием для работы с детьми, которые на наш взгляд, обеспечивают системность полученных знаний,

развитие необходимых способов познавательной деятельности, практических навыков и умений.

Принципами организации сюжетно-дидактических игр со старшими дошкольниками экспериментальной группы являются:

- отбор математических знаний, полученных на занятия, для последующего отражения их в играх старших дошкольников;
- ознакомление детей с деятельностью взрослых, в которую органически входят действия счёта и измерения;
- отражение знакомой детям деятельности взрослых в сюжете и содержании игр;
- организация коллективных игр, привлечение каждого ребёнка к выполнению ролей, включающих математические действия;
- непосредственное участие в игре воспитателя, выполняющего наряду с детьми игровую роль;
- индивидуальный подход к детям;
- переход от внешних действий с предметами к действиям внутренним.

Сюжетно-дидактическая игра, организованная воспитателем после занятий, даёт ребёнку возможность практически использовать, закреплять и уточнять полученные на занятиях представления. В играх дети обычно отображают то, что они видят вокруг себя в жизни и деятельности взрослых. Положительные эмоции, впечатления являются основой содержательных игр.

Для того чтобы развернуть сюжетно-дидактические игры, в которых дети стали бы применять и развивать математические представления, необходимо наполнить «старые», прежние игры новым содержанием. В сюжетно-дидактической игре одновременно могут быть задействованы от 6-8 до 12-14 детей. Воспитатель, принимая в ней непосредственное участие, в тоже время должен держать в поле зрения и остальных детей группы. Это довольно сложно. Поэтому организуя новые игры с группой детей, необходимо остальных занять хорошо знакомыми играми. Это позволит воспитателю принимать участие в новой сюжетно-дидактической игре, а ведущие функции в бытующих играх передавать

самим играющим.

Для практического применения математических знаний и развития математических представлений нами были отобраны и организованы следующие игры: «Магазин», «Зоопарк», «Детский сад», «Цирк», «Бензозаправочная станция», «Кондитерская фабрика». Также были разработаны авторские игры: «Удивительная поездка», «Наш волшебный огород», «В гости к пчелам», «В гостях у овечек», «Зимний праздник», «На мельнице», «Хлебозавод», «Беспокойное хозяйство», «Пейте, дети, молоко», «Строим дом», «Математический домик для Узнавайки» (см. Приложение 7 – перспективное планирование игр).

Чтобы игры носили длительный творческий характер необходимо время от времени усложнять игровое содержание, менять предметы, с которыми дети будут производить действия в игре, воспитатель иногда должен быть участником игры, особое внимание обращать на детей допускающих ошибки в счёте.

Решение практических задач требует осмысленного оперирования знаниями. Необходимость рассуждений до выполнения практического действия исключает механические ответы, т. к. прежде чем ответить, ребёнок должен подумать – ведь от точности его ответа будут зависеть действия других играющих.

В организации и проведении сюжетно-дидактических игр можно условно выделить три этапа.

1 этап - воспитатель направляет развитие сюжета, контролирует действия детей.

На 2 этапе ведущую роль начинают выполнять дети, воспитатель принимает участие на второстепенных ролях.

На 3 этапе - дети самостоятельно выбирают сюжет игры, разыгрывают роли, используют счетно-измерительные действия, а воспитатель наблюдает за игрой и лишь в некоторых случаях включается в игру.

Игра «Магазин». Цель игры - упражнение в пересчитывании и отсчитывании предметов, их условных изображений (палочек, кружков) в пределах 10. Развитие интереса и уважения к профессии продавца. Знакомство с правилами поведения в магазине.

Подготовка к игре. С детьми организуется экскурсия в ближайший магазин с целью понаблюдать, что продают в магазине, как обслуживают покупателей продавцы и кассиры. Дети вместе с воспитателем могут купить небольшое количество кондитерских изделий, в процессе чего они узнают, сколько надо платить, чтобы купить килограмм конфет или печенья, увидят, как кассир получает за названный товар соответствующую сумму и дает сдачу, как взвешивает товар продавец.

Материал. Воспитатель вместе с детьми заранее готовит разнообразный ассортимент товаров: из пластилина и природного материала делают кондитерские изделия, овощи, фрукты; «пекут» хлеб, булочки, пирожные, печенье и т. п. С помощью родителей оформляются красивые витрины, полочки для товаров, касса. Для игры требуются также белые халаты, шапочки, чеки, «деньги», корзины, целлофановые пакеты, подносы. Игровые роли и правила. В игре выделяются роли заведующего магазином, продавцов, кассиров, покупателей, шоферов, рабочих.

Ошибки, допускаемые детьми. В процессе игры легко обнаруживаются различия в счетных умениях и навыках детей. Одни участники уверенно пересчитывают как реальные предметы, так и их изображения (палочки, кружки), правильно отвечают на вопрос «сколько?». Другие пропускают числительные, не называют итоговое число, затрудняются объяснить, что они делают. Нередко приходится наблюдать, что дети легко запоминают названия всех числительных, однако значения отдельных числительных не понимают и, как правило, не могут ответить на вопрос «сколько?». На этих ребят надо обратить особое внимание. Помощь им оказывают дети, хорошо владеющие счетом.

Обнаруживается направляющее взаимодействие детей, их взаимопомощь и взаимоконтроль в соблюдении правил игры, в выполнении действий счета, обязательных для данной роли. Сначала кассир, а затем продавец, хорошо владеющий счетом, учат покупателя, который еще недопонимает, что число выражает совокупность предметов и надо называть числительные по порядку, а в конце счета определять итоговое число. Постепенно, упражняясь в неоднократном пересчитывании разных предметов, их изображений, мальчик уясняет значение

этих действий и смысл вопроса «сколько?». Дети, правильно производя счет отдельных совокупностей, не всегда осознают взаимообусловленность и последовательность операций счета. Результативность игры. Игра «Магазин» показывает, что ребенок обращается к счету в том случае, если в последнем появляется потребность. В данной игре при выполнении разнообразных ролей перед детьми возникает практическая необходимость в счете предметов, в назывании конечного результата («Сколько купил конфет (печенья, яблок и т. д.)?» — заданный ребенку вопрос ставит его перед необходимостью не только сосчитать, но и выразить словом результат счета; покупатель, допустив ошибку в пересчете предметов, вынужден заново начинать счет — иначе продавец не отпустит нужный товар или не хватит купленных продуктов для гостей, пришедших на день рождения, для всех членов команды и т. п.).

Игра, отображающая деятельность взрослых, а также совместные действия с партнером по игре, побуждает дошкольников более ответственно относиться к счетной задаче и более настойчиво добиваться правильного результата, преодолевая возникшие трудности. Дети сами начинают выводить правила и убеждаются в их достоверности. Таким образом, считая в процессе игры одинаковые предметы и предметы разной формы, величины, цвета и т. д., а также их условные обозначения, дети начинают выходить за пределы чисто наглядного способа счета, подходят к пониманию числа, при помощи которого отображается количественная характеристика предметов объективной действительности.

Игра «Зоопарк». Цель игры - создание практической необходимости в сравнении рядом стоящих чисел в пределах 10, установление связей и отношений между ними. Расширение представлений детей о гуманной направленности труда работников зоопарка, об основных трудовых процессах по обслуживанию животных.

Подготовка к игре. Во время экскурсий в зоопарк, бесед, чтения рассказов Е. Чарушина, Б. Житкова, С. Баруздина и других писателей о животных, рассматривания иллюстраций, просмотра телепередачи «В мире животных» дети знакомятся с трудом взрослых, работающих в зоопарке. Они узнают об образе

жизни животных в естественных условиях и о содержании их в зоопарке (чем питаются, кто и как их обслуживает, чем болеют животные и кто их лечит и т. д.). Материал. Вместе с детьми воспитатель подбирает игрушечных животных каждого вида (не менее, 12—15 штук), строительный материал, различный инвентарь (ведерки, метелки, тазики, тряпочки и пр.). Из фанеры или картона вырезают невысокие заборчики и деревья (березы, ели), из природного материала (шишек, желудей, веточек и пр.), цветной бумаги и пластилина готовят корм для животных. Игровые роли и правила. Выделяются роли проводников, рабочих зоопарка, директора зоопарка, врача, работников кухни и др.

Ход игры. Игра начинается с постройки зоопарка. Одна группа детей занимается строительством клеток, бассейна, кухни, кабинета для ветеринарного врача; другая — в разных местах групповой комнаты сооружает заповедники, уголки пустыни. Северного полюса, тайги и т. д. Строят дружно, с большим интересом, ведя оживленные разговоры: сколько зверей можно разместить в зоопарке? Кто из них самый сильный? Как спит лошадь? Какие животные самые интересные? Ошибки, допускаемые детьми. Участники игры правильно сравнивали числа и определяли, какое из них больше (меньше) другого. Но далеко не все дети могут свободно сравнивать числа и определять, какое из чисел больше, а какое меньше.

Некоторые ошибаются в практическом сравнении реальных совокупностей. Так, например, Алина перед рейсом правильно определила, что она привезет пингвинов меньше, чем Анастасия, но доказать на игрушках правильность своего ответа не может. Оказывается, практическое умение установить взаимно однозначное соответствие между двумя группами предметов отстаёт у девочки от ее умения определять большее (меньшее) число. Это объясняется тем, что дети, определив совокупности числом, сравнивают сами числа, а не совокупности, т. е. находят большую или меньшую из них не по количеству элементов, а по удаленности соответствующего числа от начала счета. Нередко дети затрудняются рассказать о проделанном действии. Здесь удачным оказывается прием подключения их к тем играющим, кто правильно и четко описывает

последовательность действий. Лиза учит свою подругу Олю: «Когда мы привезем животных в зоопарк, ты Расскажи, сколько привезла белочек. Сравни количество твоих белочек с моими. Сразу будет понятно, кто из нас привез белочек больше, а кто меньше». Так постепенно дети овладевают умением рассказывать, начинают понимать, что лишь через слово, назвав число, можно отразить количественные особенности данной совокупности. Некоторые дошкольники, сравнивая числа, называют только одно из них: «8 больше» или «7 меньше». За подобными ответами кроется непонимание отношений между числами. Практически устанавливая эти отношения, воспитатель особое внимание должен обратить на то, чтобы они подчеркивались и в формулировках: «8 больше, чем 7, а 7 меньше, чем 8».

Результативность игры. Выполняя различные игровые действия (размещение и купание животных, их кормление и лечение), дети в то же время решают и практическую задачу по сравнению чисел. Сопоставляя числа, они указывают, больше (меньше) какого числа данное число, и доказывают правильность ответа на игрушках. Многие дети определяют и разностные числовые отношения. Все это говорит о понимании ими взаимно обратных отношений между числами. Это очень важно, так как осознание связей и отношений между числами формирует у детей представление, а затем понятие числа и числового ряда как определенной системы.

Игра «Детский сад». Цель игры. Установление независимости числа предметов от их величины (число предметов не зависит от их размеров и расстояния между ними). Уяснение значимости труда работников детского сада. Воспитание гуманных чувств (доброты, отзывчивости, заботы), характерных для этой категории работников.

Подготовка к игре. Поскольку многое в содержании игры «Детский сад» детям знакомо (они знают, кто работает в детском саду: заведующая, воспитатели, няни, повар, медицинская сестра; имеют представление о том, какую работу они выполняют, как помогают друг другу), то следует лишь уточнить и конкретизировать их представления о труде каждого сотрудника детского сада, заинтересовать их работой. С этой целью воспитатель организует наблюдения за трудом взрослых, рассматривает с детьми картины «Детский сад», «Новенькая»,

проводит беседу «Кто заботится о нас в детском саду» и встречи с заведующей детским садом, завхозом, врачом. Затем рассказывает случаи из жизни данной группы.

Развивая интерес и обогащая знания детей о профессиях, воспитатель особое внимание обращает на то, как и с какой целью люди в своей деятельности используют счет (воспитатель и няня должны знать, сколько детей в группе, сколько мальчиков, сколько девочек, сколько нужно пособий для занятия; сколько кроваток для сна, тарелок, чашек для еды; повар определяет количество продуктов для детей каждой группы и т. д.). Материал. Куклы, мебель, игрушки, другое оборудование разных размеров, транспорт (большие и маленькие грузовики, специализированные машины «Мебель»). Игровые роли и правила. В игре выделяются роли заведующей, воспитателей, няни, завхоза, шоферов и грузчиков.

Ошибки, допускаемые детьми. По ходу игры любому участнику надо предоставить возможность неоднократно действовать с разными по величине и расположению предметами, каждый раз создавая ситуации проверки: как вы думаете, столько ли больших стульев, сколько маленьких? Где больше кроватей: там, где они стоят в ряд, или там, где они стоят группой? Как можно проверить? Вопросы в ходе игры стимулируют детей на поиск ответа, на рассуждения и побуждают их еще раз мысленно представить весь ход выполнения того или иного действия. При ответе на вопрос: «Как проверить, каких предметов больше, каких меньше?» — дети называют разные способы. Одни предлагают пересчитать предметы, другие указывают на способ поштучного соотнесения по принципу «один к одному», третьи называют оба способа.

Игра «Цирк». Цель игры - проверка знаний о счете, умения самостоятельно решать математические задачи в новых условиях. Игровые действия. Выполнение роли зрителя, правильное решение задач, четкие ответы на вопросы ведущего. Правила игры. По сигналу ведущего подбирать соответствующую числовую карточку, выполнять задания точно и быстро. За каждое правильно выполненное задание участник получает фишку. По количеству фишек определяется победитель. Материал. У каждого ребенка — конверт, в котором находятся числовые карточки.

На первом этапе дети практически, наглядно действуют с предметами счета. Пересчитывание, отсчитывание, сравнение этих объектов происходит развернуто не только зрительно, но и осязательно: ребенок переставляет предметы, дотрагивается до них и т. п. На втором этапе дети считают предметы на расстоянии, взором, вслух произнося числительные и пользуясь указательным жестом. На этом этапе дети становятся более активными, самостоятельными и внимательными к действиям счета, выполняемым сверстниками: задают им вопросы, проверяют правильность счета, рассуждают, доказывают и т. д. дети не только решают задачи без всякой наглядной опоры, но и самостоятельно придумывают новые игры со счетными действиями, привлекая к ним и других детей.

Игра «Бензозаправочная станция». Цель игры: устное, с опорой на знаки (цифры, сравнение чисел, определение связей и отношений между ними, осознание выражений «до» и «после». Воспитание интереса и уважения к труду транспортников, пробуждение желания работать так же добросовестно, ответственно, как взрослые, заботиться о сохранности техники.

Подготовка к игре: экскурсия на улицу к перекрёстку, наблюдение за движением транспорта, рассматривание дорожных знаков, беседа о правилах дорожного движения, экскурсия АЗС (по возможности, рассматривание иллюстраций и фотографий, связанных с движением транспорта, чтение художественных произведений С. Маршака, С. Михалкова, Б. Житкова и др.

Ошибки допускаемые детьми: некоторые ребята долго не понимают, что каждое число больше предыдущего и меньше последующего на 1; вместо выражений «до» и «после» используют слова «впереди» и «сзади». Особенно ярко это проявляется в ситуации, когда сравниваются числа от 6 до 10. Очевидно, что дети, усвоив связи между числами в пределах 5, не переносят общий принцип этих отношений на числа от 6 до 10.

Для успешного продолжения игры её можно трансформировать в игру «Уличное движение». Из стульев и строительного материала строят улицу, на которой расположены дома, магазины, школа, больница, кафе, перекрёсток со светофорами и дорожными знаками. Более того, многие участники игры включают

счёт, сравнение чисел, операции с цифрами при заказе обеда в кафе, при покупке в магазине, получении лекарств в аптеке. То же самое происходит и в других играх, организованных самостоятельно: «Аэродром», «Таксомоторный парк», «Школа».

Игра «Кондитерская фабрика». Цель игры: разложение и составление числа из двух меньших чисел в пределах 10. Расширение представлений о мастерстве кондитеров, о значимости их добросовестного труда. Развитие воображения дошкольников. Подготовка: на занятиях, беседах знакомство детей с работой кондитера. На кондитерской фабрике трудятся люди разных профессий, благодаря которым в магазины, а потом и в наши дома попадают конфеты и шоколадки, пряники и печенье, и многое другое. Но в эти продукты нужно вложить много труда. Воспитатель вместе с детьми изготавливает кондитерские изделия.

Ошибки: при составлении числа из двух меньших чисел некоторые ребята не понимают, а лишь запоминают состав числа и соответственно формально усваивают действия. Иногда дети правильно подбирают указанное число предметов на основе копирования действий своих партнёров по игре.

Описание авторских игр и конспекты их проведения представлены в Приложении 6.

Усложнение заданий. Совершенствование знаний о составе числа из двух меньших чисел можно связать с решением более сложной задачи, а именно с называнием разных вариантов составления и разложения числа. Реализовать указанную задачу можно в игре «Магазин», связанной с игрой «Кондитерская фабрика». Играя в подобные игры, дети часто оперируют «деньгами» (картонными монетами) и довольно быстро учатся различать их достоинство. Поэтому действия с монетами можно использовать для упражнений в составлении и разложении числа. Следовательно, упражнения в различных способах набора монет более яркое представление о составе числа.

Развитие сюжета. Воспроизводя в сюжетно-дидактических играх «Зоопарк», «Детский сад», «Кондитерская фабрика», «Цирк» действия людей разных профессий, дошкольники практически пользуются мерками при определении протяжённости и объёма. В результате они начинают воспринимать число как

величину, проявляющуюся при измерении. Каждого воспитателя, работающего с детьми 6 лет, должны волновать вопросы: «Как дети будут учиться в 1 классе? Достаточно ли у них знаний и умений, необходимых для успешного обучения в школе? Каков общий уровень их умственного развития? Насколько хорошо усвоена ребятами программа детского сада по математике? Какова роль сюжетно-дидактических игр в овладении элементарными математическими знаниями и умениями?»

Чтобы ответить на эти вопросы, воспитатель организует проверку знаний и умений в форме дидактической игры. Примером может служить дидактическая игра, в которой решение задач осуществляется с использованием новых объектов и в точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе (КВН).

Проводя игровые комплексы, мы заметили, что дети с большим удовольствием выполняли задания, не стеснялись просить о помощи. Также дети сами друг другу подсказывали и помогали, исправляли ошибки. Таким образом, по итогам формирующего этапа исследования можно говорить о качественном повышении уровня развития математических представлений детей экспериментальной группы. Количественные показатели нам поможет выявить контрольный этап исследования.

2.3. Оценка эффективности системы педагогической деятельности по развитию математических представлений средствами сюжетно-дидактических игр (контрольный этап исследования)

Цель контрольного этапа - оценка эффективности разработанной и реализованной системы педагогической деятельности по развитию математических представлений старших дошкольников средствами сюжетно-дидактических игр. Сводная диагностическая таблица контрольного этапа исследования представлена в Приложении 4.

По итогам контрольной диагностики выявлено, что математическое развитие детей обеих исследуемых групп находится на достаточно высоком уровне (см.

Таблицу 2 Приложения 5). Так, ни в одной из выделенных подгрупп на контрольном этапе ни один ребенок ни по одному из исследуемых показателей не выявил низкого уровня развития, более того по всем исследуемым показателям большинство детей из обеих подгрупп показали высокие и средние результаты (см. результирующие таблицы Приложения 5).

Тем не менее, результаты испытуемых экспериментальной группы несколько выше результатов детей контрольной группы. Так, по значительной части показателей, характеризующих уровень развития вычислительных навыков, 50% и больше детей экспериментальной группы показали высокий уровень развития. Так половина и более испытуемых абсолютно верно справились с заданиями, выявляющими умение воспроизводить числовой ряд в прямом, обратном порядке, от заданного числа до заданного, умение сосчитать группу однородных предметов и обозначить числом, понимание независимости числа от величины элементов, его образующих, от расстояния между ними, от их расположения, установление равенства и неравенства групп однородных предметов, понимание отношений и навыки решения простых арифметических задач на нахождение суммы и остатка с помощью сложения и вычитания. В контрольной группе аналогичные результаты выявлены только по показателям, характеризующим умение воспроизводить числовой ряд в прямом, обратном порядке, от заданного числа до заданного и навыки решения простых арифметических задач на нахождение суммы и остатка с помощью сложения и вычитания. Кроме того, по показателям, характеризующим умение сосчитать группу однородных предметов и обозначить числом и навыки решения простых арифметических задач на нахождение суммы и остатка с помощью сложения и вычитания в экспериментальной группе выявлены только высокие и средние уровни развития, при этом в контрольной группе таких высоких показателей не выявлено.

По группе показателей, характеризующих уровень развития сенсорных эталонов, эти различия еще больше – ни у одного ребенка из экспериментальной группы не выявлен уровень развития ниже среднего, тогда как в контрольной группе таких испытуемых 16,7%. Более того, количество детей с высоким уровнем

развития сенсорных эталонов в экспериментальной группе почти в два раза превышает количество испытуемых с высоким уровнем развития сенсорных эталонов в контрольной группе (см. Рисунок 1 Приложения 5).

По группе показателей, характеризующих уровень развития пространственно-временных представлений, наблюдается практически аналогичная картина – у 16,7% детей из экспериментальной группы выявлен уровень развития ниже среднего, тогда как в контрольной группе таких испытуемых в два раза больше - 33,3%. Более того, количество детей с высоким уровнем развития пространственно-временных представлений в экспериментальной группе превышает количество испытуемых с высоким уровнем развития сенсорных эталонов в контрольной группе (50,0% и 33,3% соответственно).

В итоге, по общему уровню развития математических представлений, результаты детей из экспериментальной группы выше показателей детей из контрольной группы – у 66,6% детей из экспериментальной и у 33,3% детей из контрольной группы выявлен высокий уровень развития математических представлений.

При проведении анализа средних значений данный вывод подтверждается – по всем исследуемым показателям результаты детей экспериментальной группы выше показателей детей из контрольной группы. При этом наибольшие различия в значениях среднего показателя выявлены по группе показателей, характеризующих уровень развития пространственно-временных представлений (разница в показателях среднего балла составила 0,4) (см. Рисунок 2 Приложения 5).

Для получения достоверных результатов был проведен сравнительный анализ данных констатирующей и контрольной диагностики, который показал, что по всем исследуемым показателям в обеих исследуемых группах произошли положительные изменения, но количественно эти различия выше в экспериментальной группе, чем в контрольной группе. Наибольшие изменения в экспериментальной группе произошли по показателям развития пространственно-временных представлений – 39,3%. В контрольной группе самое

значительное улучшение произошло по общему показателю развития математических представлений – 26,5%. По представляющей наибольшие затруднения группе показателей – развитие вычислительных навыков - также произошли положительные изменения в обеих группах, но рост показателя в экспериментальной группе составил 26,9%, а в контрольной – 16,5% (см. Рисунок 3 Приложения 5).

Таким образом, по итогам проведения практического исследования выявлено, что разработанная и реализованная система педагогической деятельности по повышению эффективности процесса развития математических представлений средствами сюжетно-дидактических игр доказано положительно влияет на показатели математического развития детей старшего дошкольного возраста. Гипотеза исследования доказана в полном объеме.

Заключение

Детский сад выполняет важную функцию подготовки детей к школе. От того, насколько качественно и своевременно будет подготовлен ребенок к школе, во многом зависит успешность его дальнейшего обучения.

Одним из основных предметов в школе является математика. Математика обладает уникальным развивающим эффектом. Ее изучение способствует развитию памяти, речи, воображения, эмоций; формирует настойчивость, терпение, творческий потенциал личности. Основная цель занятий математикой – дать ребенку ощущение уверенности в своих силах, основанное на том, что мир упорядочен и потому постижим, а, следовательно, предсказуем для человека.

В старшей группе продолжается работа по формированию элементарных математических представлений, начатая в младших группах. Обучение математике детей дошкольного возраста немыслимо без использования игры. Их использование хорошо помогает восприятию материала и потому ребенок принимает активное участие в познавательном процессе.

Игра требует усидчивости, серьезный настрой, использование мыслительного процесса. Игра – естественный способ развития ребенка. Только в игре ребенок радостно и легко, как цветок под солнцем, раскрывает свои творческие способности, осваивает новые навыки и знания, развивает ловкость, наблюдательность, фантазию, память, учится размышлять, анализировать, преодолевать трудности, одновременно впитывая неоценимый опыт общения.

Концепция по дошкольному образованию, требования к обновлению содержания дошкольного образования очерчивают ряд достаточно серьезных требований к познавательному развитию младших дошкольников, частью которого является математическое развитие. Для умственного развития детей существенное значение имеет приобретение ими математических представлений, которые активно влияют на формирование умственных действий, столь необходимых для познания окружающего мира. Все полученные знания и умения закрепляются в играх, которым необходимо уделять большое внимание. Основное назначение их –

обеспечить детей знаниями в различении, выделении, назывании множества предметов, чисел, геометрических фигур, направлений. В играх есть возможность формировать новые знания, знакомить детей со способами действий. Каждая игра несет конкретную задачу совершенствования математических (количественных, пространственных, временных) представлений детей.

Игры целесообразны в решении задач индивидуальной работы с детьми в свободное от занятий время. Систематическая работа с детьми совершенствует общие умственные способности: логики мысли, рассуждений и действий, смекалки и сообразительности, пространственных представлений.

Проведенный теоретический анализ литературных источников в рамках курсовой работы позволяет сделать следующие выводы:

- значение развития математических представлений в жизни человека, в особенности в детские годы, невозможно переоценить: оно готовит его к вступлению в жизнь с учетом самооценности детства. В эти годы закладываются основы интеллекта человека, формируются разнообразные потребности, взгляды и идеалы;

- при проектировании и проведении сюжетно-дидактических игр воспитатель должен руководствоваться указанными выше принципами, которые взаимосвязаны и взаимообусловлены. Педагогу, организующему сюжетно-дидактические игры, следует хорошо знать и свободно ориентироваться в методах и приемах руководства этими играми;

- сюжетно-дидактические игры в зависимости от содержания материала, способа организации, уровня подготовки дошкольников, цели занятия могут приобретать различный характер, например, быть продуктивными, репродуктивными, творческими, конструктивными, практическими, воспитывающими;

- педагог должен осознавать свою управляющую функцию в процессе формирования первичных математических представлений, осуществлять формирование первичных математических представлений у ребенка в условиях личностно-ориентированной модели обучения. Педагогу нужно стремиться к тому,

чтобы в процессе формирования первичных математических представлений ребенок понимал цели своей работы, чувствовал ответственность перед другими за ее выполнение, принимал участие в планировании любого дела, в обсуждении способов его выполнения;

- успех обучения на занятиях по формированию первичных математических представлений во многом зависит от наличия интереса к ним; интеллектуальное развитие личности могут обеспечить высококвалифицированные специалисты: выбрать такую программу и технологию обучения, которая в большей степени отвечает особенностям субъектов системы формирования первичных математических представлений.

Список использованных источников

1. Бабанский Ю.К. Интенсификация процесса обучения [Текст] / Ю.К.Бабанский. - М.: Знание, 1987. – 80 с.
2. Белошистая А.В. Формирование и развитие математических способностей дошкольников [Текст]: Курс лекций для студентов дошкольных факультетов высших учебных заведений/ А.В. Белошистая. – М.: Гуманитарно-издательский центр «ВЛАДОС», 2003. – 400 с.
3. Беспалько В.П. Основы теории педагогических систем [Текст] / В.П.Беспалько. – Воронеж: Изд-во ВорГУ, 1977. - 304 с.
4. Богат В. Развивать творческое мышление [Текст] / В.Богат, В. Николаев // Дошкольное воспитание. – 1994. - №1. - С. 2-5.
5. Болотина Л.Р. Дошкольная педагогика [Текст]: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений / Л.Р.Болотина, Т.С. Комарова.- М.: Академический Проект, 2005. – 240 с.
6. Васильченко Л.В. Воспитание и развитие дошкольников [Текст] / Л.В. Васильченко. – М.: Просвещение, 2000. - 240 с.
7. Венгер Л.А., Воспитание сенсорной культуры ребенка [Текст] / Л.А. Венгер, Г.Пилюгина, Н.Б. Венгер. - М.: Просвещение, 1998. - 220 с.
8. Волошина М.И. Дидактическая игра в подготовке ребенка к обучению в школе [Текст] / под ред. В.Г. Горецкого. – М.: Начальная школа.- 2002. - 160 с.
9. Волчкова В. Занимательный счет [Текст]/ В.Волчкова //Дошкольное воспитание. - 1993. - №1. - С. 45-48.
10. Воспитание и обучение в детском саду [Текст] / Под ред. А.В.Запорожца. - М.: Просвещение, 1976. - 302 с.
11. Воспитание и обучение детей шестого года жизни [Текст] / под ред. Л.А. Парамоновой, О.С. Ушаковой. - М.: Просвещение, 1987. - 340 с.
12. Выготский Л. С. Педагогическая психология [Текст] / Л.С. Выготский. – М.: Академия, 2006. - 420 с.

13. Гудкович И. Методическое пособие по организации и проведению развивающих занятий с дошкольниками / И.Гудкович. – Ульяновск: Изд-во УлГПУ, 1996. - 380 с.
14. Давайте поиграем: Математические игры для детей 5-6 лет [Текст] / А.А.Столяра. - М.: Просвещение, 1991. – 80 с.
15. Давыдов В.В. Проблема развивающегося обучения [Текст] / В.В. Давыдов. – М.: Просвещение, 1986. - 160 с.
16. Детство: Программа развития и воспитания детей в детском саду / Т.И.Бабаева, З.А.Михайлова, Л.М. Гуревич. - СПб.: Детство-Пресс, 2014. - 237 с.
17. Дошкольная педагогика [Текст] / под ред. В.И.Логвиновой и П.Г.Саморуковой. - М.: Академия, 2013. – 468 с.
18. Дьяченко О.М. Развитие воображения дошкольника [Текст] / О.М. Дьяченко. - М.: Мозаика-Синтез, 1996. - 214 с.
19. Ерофеева Т.И. Математика для дошкольников [Текст] / Т.И. Ерофеева, Л.И. Павлова, В.П. Новикова. - М.: Просвещение, 2007. - 175 с.
20. Козлова С.А. Дошкольная педагогика [Текст]: Учебник для студ. сред. пед. учеб. заведений / С.А.Козлова. - М.: Академия, 2004. - 416 с.
21. Колесникова Е.В. Математика для дошкольников 5-6 лет: Сценарий занятий по развитию математических представлений [Текст] / Е.В. Колесникова. - М.: Гном-Пресс, 1999. - 110 с.
22. Корнеева Г.А., Мусейбова Т.А. Методика формирования элементарных математических представлений у детей [Текст] / Г.А.Корнеева, Т.А.Мусейбова. - М.: Просвещение, 2009. - 236 с.
23. Крутецкий В.А. Психология математических способностей у дошкольников [Текст] / В.А.Крутецкий. - М.: Институт практической психологии, 1998. – 416 с.
24. Логвинова В.И. Дошкольная педагогика [Текст]: Учеб. пособие для студ. пед. инст-тов / В.И. Логвинова, П.Г. Саморукова. - М.: Просвещение, 2001. - 270 с.
25. Менджерицкая Д.В. Воспитателю о детской игре [Текст]: Пособие для воспитателя детского сада/ Д.В.Менджерицкая. - М.: Просвещение, 1982. - 287 с.
26. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников [Текст] /

- З.А. Михайлова. - М.: Просвещение, 1990. - 98 с.
27. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников [Текст]: Методическое пособие / Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая. - СПб.: Акцидент, 1996. - 79 с.
28. Перова М.Н. Дидактические игры и упражнения по математике для работы с детьми дошкольного и младшего школьного возраста [Текст]: Пособие для учителя/ М.Н.Перова. - М.: Просвещение: Учебная литература, 1996. 144 с.
29. Поддъяков Н.Н. и др. Умственное воспитание дошкольника [Текст] / Н.Н. Поддъяков. - М.: Просвещение, 1992. - 240 с.
30. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»
31. Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием [Текст]: книга для воспитателя детского сада / А. А. Смоленцева. - Москва: Просвещение, 1993. - 95 с.
32. Смоленцева А.А., Пустовойт О.В. Математика до школы [Текст]: пособие для воспитателей детских садов и родителей / А.А. Смоленцева, О.В. Пустовойт. - СПб: Детство-пресс, 2010.- 191 с.
33. Стожарова М. Ю. Развитие интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста в различных формах организации математической деятельности [Текст] / М.Ю. Стожарова // The Emissia.Offline Letters Электронное научное издание (научно-педагогический интернет-журнал): Российский государственный педагогический университет им. А.И.Герцена. – Режим доступа: <http://www.emissia.org/offline/2011/1569.htm>.
34. Усова А.П. Обучение в детском саду [Текст] / А.П. Усова. - М.: Просвещение, 1981. - 207 с.
35. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников [Текст] / Березина, З.А.Михайлова и др. - М.: Просвещение, 1988.- 303 с.

36. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников [Текст] / под ред. А.А. Столяра. - М.: Просвещение, 1988. - 270 с.
37. Харламов И.Ф. Педагогика [Текст]: Учебное пособие/ И.Ф. Харламов. - М.: Высшая школа, 1990. - 576 с.
38. Шаталова Е.В. Педагогическая практика по теории и методике развития математических представлений у детей дошкольного возраста [Текст]: Учебно-методическое пособие / Е.В. Шаталова. - Белгород: ИПЦ «ПОЛИТЕРРА», 2005. - 75 с.
39. Шевелев К.В. Развивающие игры для дошкольников [Текст]/ К.В. Шевелев. - М.: Изд-во института психотерапии, 2001. - 100 с.
40. Щербакова Е.И. Методика обучения математике в детском саду [Текст] / Е.И. Щербакова. - М.: Академия, 2004. - 150 с.
41. Якобсон С.Г., Гризик Т.И., Доронова Т.Н. и др. Радуга. Примерная основная образовательная программа дошкольного образования. - М.: Просвещение, 2014. — 232 с.

Приложение 1. Диагностические методики исследования

Для характеристики вычислительных навыков у испытуемых исследовательских групп детям предъявлялись задания по разделу «Количество и счет».

Задание №1. Диагностическая игра «Не ошибись» (умение воспроизводить числовой ряд в прямом, обратном порядке, от заданного числа до заданного)

- считай по одному и дальше;
- считай в обратном порядке, до одного;
- считай от двух до шести;
- от семи до четырех.

Задание №2. Диагностическая игра «В какой коробке шары?» (умение считать по порядку)

Задание №3. Диагностическая игра «Сделай так, как я скажу» (умение сосчитать группу однородных предметов и обозначить числом)

- сосчитай, сколько кругов;
- покажи четыре круга;
- сосчитай, сколько всего кубиков,
- покажи шесть кубиков.

Задание №4. Диагностическое игровое упражнение «Посчитай, сколько» (понимание независимости числа от величины элементов, его образующих, от расстояния между ними, от их расположения)

- сосчитай круги сверху вниз;
- сосчитай круги слева направо;
- сосчитай, сколько всего кругов (вразброс).

Задание №5. Диагностическое игровое упражнение «Веселый счет» (умение считать с опорой на слуховое и осязательное восприятие предметов и явлений)

- сосчитай, сколько раз я постучу карандашом (с закрытыми глазами);
- сосчитай на ощупь, сколько здесь предметов;
- хлопни в ладоши пять раз;

- сосчитай, сколько шагов я сделаю до двери

Задание №6. Диагностическое игровое упражнение «Что изменилось?» (установление равенства и неравенства групп однородных предметов, понимание отношений: больше - меньше, одинаково, на сколько больше – меньше):

- «где кубиков больше? где меньше?» (предъявлялись четыре и пять кубиков, две и шесть палочек, пять и пять елочек);

- «чего больше на картинках - яблок или груш? Груш или лимонов? Чего меньше?»

- «на сколько больше груш, чем яблок?»

- «на сколько меньше лимонов, чем груш?»

Задание №7. Диагностическая игра «Сделай так» (умение уравнивать неравночисленные группы предметов (4 и 5)

- сделай так, чтобы палочек и кубиков стало поровну;

- как по-другому можно сделать так, чтобы предметов стало поровну?

- сосчитай, сколько шагов я сделаю до двери.

Задание №8 Диагностические игровые упражнения «Разложи по порядку», «Какой цифры не стало» (выявление знаний цифр от 1 до 10).

Задание №9. Диагностическая игра «Картинке свою цифру» (навыки в соотношении числа и цифры, цифры и количества обозначаемых ею предметов).

Задание №10. Диагностическая игра «Сколько вместе?»,

- умение присчитывать и отсчитывать по единице в пределах 10: сосчитай, сколько будет:

$2+1$ $3-1$ $7+1$ $6-1$ $4+1$ $5-1$ $9+1$ $10-1$

- умение выполнять сложение и вычитание в пределах 5 и 10 - с опорой на наглядный счетный материал и без него:

$3+2$ $6+3$ $4-2$ $8-4$ $5-3$ $10-3$

Задание №11. Диагностические игры: «Проверь себя», «Помогай-ка» (навыки решения простых арифметических задач на нахождение суммы и остатка с помощью сложения и вычитания)

Задачи:

1. На нахождение суммы: «На дереве сидели 3 птички. Прилетели еще 2 птички. Сколько стало птичек?»

2. На нахождение остатка: «На дереве сидели 5 птичек. Улетели 2 птички. Сколько птичек осталось?»

Сформированность сенсорных эталонов оценивалась по разделам:

Задание №1. Диагностическая игра «Помоги Незнайке» (умение правильно назвать геометрические фигуры: круг, квадрат, прямоугольник, овал)

- как называется эта фигура?

В случае затруднений ребенку предлагалось найти и показать ту или иную фигуру среди имеющегося набора:

- покажи треугольник;

- найди, где овал.

Задание №2. Диагностическое игровое упражнение «Поручение» (умение сравнивать предметы различной величины).

Овладение понятиями: большой - маленький, высокий - низкий, длинный - короткий, толстый - тонкий, широкий - узкий; сравни эти две ленты по длине: какая это лента?; сравни эти деревья по высоте; сравни две полоски по ширине: какая это полоска?; сравни два круга по размеру.

В случае неточного названия признака ребенку предлагалось показать предмет с заданным свойством. Пространственные и временные понятия оценивались в соответствии с таким же названием разделов в программе:

Задание №1. Умение показать правую и левую руку у себя: «какая это рука - правая или левая?»; «покажи свою правую (левую) руку».

Задание №2. Умение показать правую и левую руку у собеседника.

Задание №3. Умение ориентироваться на листе бумаги (игра «Положи верно») - положи круг слева (справа, сверху, внизу, посередине листа).

Задание №4. Выявление знаний о днях недели, частях суток («Когда это бывает?», «Живая неделя»).

Задание №5 Умение различать настоящее, прошедшее, будущее время: сегодня, завтра, вчера (игры: «Трик – трак, что не так?», «Что раньше?»).

Приложение 2. Сводные диагностические таблицы констатирующего этапа исследования

№	Имя ребенка	Показатели развития вычислительных навыков											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Максим А.	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2.6
2	Валерий Б.	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2.1
3	Анастасия Б.	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2.6
4	Вадим В.	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3.3
5	Виктория Д.	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3.8
6	Эллина Ж.	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2.4
7	Ксения М.	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1.5
8	Марина М.	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3.3
9	Виолетта Н.	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2.5
10	Никита О.	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1.5
11	Евгений О.	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3.6
12	Василий П.	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2.7
13	Ольга Р.	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3.4
14	Арина С.	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1.5
15	Арина С.	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3.5
16	Герман Т.	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1.4
17	Руслана У.	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2.4
18	Екатерина У.	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3.3
19	Айдар Ф.	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1.3
20	Алина Ф.	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2.6
21	Дарина Х.	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3.6
22	Алина Х.	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1.5
23	Ксения Ю.	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2.3
24	Мария Я.	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	4	3.0

Обозначения в таблице:

1 - умение воспроизводить числовой ряд в прямом, обратном порядке, от заданного числа до заданного,

2 - умение считать по порядку,

3 - умение сосчитать группу однородных предметов и обозначить числом,

4 - понимание независимости числа от величины элементов, его образующих, от расстояния между ними, от их расположения,

5 - умение считать с опорой на слуховое и осязательное восприятие предметов и явлений,

6 - установление равенства и неравенства групп однородных предметов, понимание отношений,

7 - умение уравнивать неравночисленные группы предметов; выявление знаний цифр от 1 до 10,

8 - умения соотносить числа и цифры, цифры и количества обозначаемых ею предметов,

9 - умение присчитывать и отсчитывать по единице в пределах 10,

10 - умение выполнять сложение и вычитание в пределах 5 и 10 - с опорой на наглядный счетный материал и без него,

11 - навыки решения простых арифметических задач на нахождение суммы и остатка с помощью сложения и вычитания,

12 - общий уровень развития вычислительных навыков

Имя ребенка	Показатели развития сенсорных эталонов			Имя ребенка	Показатели развития пространственно-временных представлений				
	1	2	3		4	5	6	7	8
Максим А.	3	2	2,5	Максим А.	3	2	3	2,7	2,6
Валерий Б.	2	2	2,0	Валерий Б.	3	2	2	2,3	2,1
Анастасия Б.	2	3	2,5	Анастасия Б.	2	2	2	2,0	2,4
Вадим В.	3	4	3,5	Вадим В.	4	3	3	3,3	3,4
Виктория Д.	4	4	4,0	Виктория Д.	4	4	4	4,0	3,9
Эллина Ж.	3	2	2,5	Эллина Ж.	3	2	2	2,3	2,4
Ксения М.	2	1	1,5	Ксения М.	2	1	1	1,3	1,5
Марина М.	3	3	3,0	Марина М.	3	3	3	3,0	3,1
Виолетта Н.	3	2	2,5	Виолетта Н.	3	2	2	2,3	2,5
Никита О.	2	1	1,5	Никита О.	2	1	1	1,3	1,5
Евгений О.	4	3	3,5	Евгений О.	4	4	4	4,0	3,7
Василий П.	3	3	3,0	Василий П.	3	2	3	2,7	2,8
Ольга Р.	4	3	3,5	Ольга Р.	4	3	3	3,3	3,4
Арина С.	2	1	1,5	Арина С.	1	1	1	1,0	1,3
Арина С.	4	4	4,0	Арина С.	4	3	4	3,7	3,7
Герман Т.	2	1	1,5	Герман Т.	2	1	1	1,3	1,4
Руслана У.	3	2	2,5	Руслана У.	3	2	2	2,3	2,4
Екатерина У.	3	3	3,0	Екатерина У.	4	3	3	3,3	3,2
Айдар Ф.	1	1	1,0	Айдар Ф.	1	1	1	1,0	1,1
Алина Ф.	3	2	2,5	Алина Ф.	3	2	2	2,3	2,5
Дарина Х.	4	4	4,0	Дарина Х.	4	3	4	3,7	3,8
Алина Х.	1	1	1,0	Алина Х.	2	1	1	1,3	1,3
Ксения Ю.	2	2	2,0	Ксения Ю.	2	2	2	2,0	2,1
Мария Я.	3	3	3,0	Мария Я.	3	3	3	3,0	3,0

Обозначения в таблице:

- 1 - умение правильно называть геометрические фигуры,
- 2 - умение сравнивать предметы различной величины
- 3 - общий уровень развития сенсорных эталонов,
- 4 - развитие навыков пространственной ориентировки,
- 5 - выявление знаний о днях недели, частях суток,
- 6 - умение различать настоящее, прошедшее, будущее время,
- 7 - общий уровень развития пространственно-временных представлений,
- 8 - Общий уровень развития математических представлений

Приложение 3. Результаты констатирующей диагностики

Таблица 1. Данные математической обработки результатов констатирующей диагностики

Показатели развития вычислительных навыков	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
В среднем по группе, балл	2.6	2.8	2.7	2.4	2.5	2.8	2.3	2.3	2.6	2.4	3.0	2.6
Высокий уровень, %	16.7	16.7	25	16.7	12.5	16.7	8.3	8.3	12.5	8.3	37.5	20.8
Средний уровень, %	41.7	45.8	29.2	33.3	41.7	45.8	37.5	29.2	50	41.7	25	37.5
Ниже среднего, %	25	29.2	35.3	25	33.3	29.2	33.3	41.7	20.8	33.3	37.5	16.7
Низкий уровень, %	16.7	4.2	12.5	25	12.5	4.2	20.8	20.8	16.7	16.7	0	25

Показатели развития вычислительных навыков:

- 1 - умение воспроизводить числовой ряд в прямом, обратном порядке, от заданного числа до заданного,
- 2 - умение считать по порядку,
- 3 - умение сосчитать группу однородных предметов и обозначить числом,
- 4 - понимание независимости числа от величины элементов, его образующих, от расстояния между ними, от их расположения,
- 5 - умение считать с опорой на слуховое и осязательное восприятие предметов и явлений,
- 6 - установление равенства и неравенства групп однородных предметов, понимание отношений,
- 7 - умение уравнивать неравночисленные группы предметов; выявление знаний цифр от 1 до 10,
- 8 - умения соотносить числа и цифры, цифры и количества обозначаемых ею предметов,
- 9 - умение присчитывать и отсчитывать по единице в пределах 10,
- 10 - умение выполнять сложение и вычитание в пределах 5 и 10 - с опорой на наглядный счетный материал и без него,
- 11 - навыки решения простых арифметических задач на нахождение суммы и остатка с помощью сложения и вычитания,

12 - общий уровень развития вычислительных навыков

Исследуемые показатели	Диагностика уровня развития сенсорных эталонов			Диагностика уровня развития пространственно-временных представлений			
	1	2	3	4	5	6	7
В среднем по группе, балл	20.8	16.7	25	29.2	8.3	16.7	16.7
Высокий уровень, %	41.7	29.2	41.7	37.5	29.2	29.2	29.2
Средний уровень, %	29.2	29.2	8.3	25	37.5	29.2	29.2
Ниже среднего уровень, %	8.3	25	25	8.3	25	25	25
Низкий уровень, %	20.8	16.7	25	29.2	8.3	16.7	16.7

Обозначения в таблице:

- 1 - умение правильно назвать геометрические фигуры,
- 2 - умение сравнивать предметы различной величины
- 3 - общий уровень развития сенсорных эталонов,
- 4 - развитие навыков пространственной ориентировки,
- 5 - выявление знаний о днях недели, частях суток,
- 6 - умение различать настоящее, прошедшее, будущее время,
- 7 - общий уровень развития пространственно-временных представлений,

Таблица 2. Результат констатирующей диагностики уровня математического развития детей исследуемой группы

	Уровень развития вычислительных навыков	Уровень развития сенсорных эталонов	Уровень развития пространственно -временных представлений	Общий уровень развития математических представлений
В среднем по группе, балл	2.6	2.6	2.5	2.5
Высокий уровень, %	20.8	41.7	29.2	16.7
Средний уровень, %	37.5	8.3	29.2	37.5
Ниже среднего, %	16.7	25	25	16.7
Низкий уровень, %	25	25	16.7	25

Таблица 3. Распределение старших дошкольников исследуемой группы по экспериментальным подгруппам

№	Имя ребенка	Уровень развития	№	Имя ребенка	Уровень развития
Экспериментальная группа			Контрольная группа		
1	Максим А.	Средний	1	Виолетта Н.	Средний
2	Валерий Б.	Ниже среднего	2	Никита О.	Низкий
3	Анастасия Б.	Средний	3	Евгений О.	Высокий
4	Вадим В.	Средний	4	Василий П.	Средний
5	Виктория Д.	Высокий	5	Арина С.	Высокий
6	Эллина Ж.	Ниже среднего	6	Герман Т.	Низкий
7	Ксения М.	Низкий	7	Руслана У.	Ниже среднего
8	Марина М.	Средний	8	Екатерина У.	Средний
9	Ольга Р.	Высокий	9	Алина Ф.	Средний
10	Арина С.	Низкий	10	Дарина Х.	Высокий
11	Айдар Ф.	Низкий	11	Алина Х.	Низкий
12	Мария Я.	Средний	12	Ксения Ю.	Ниже среднего

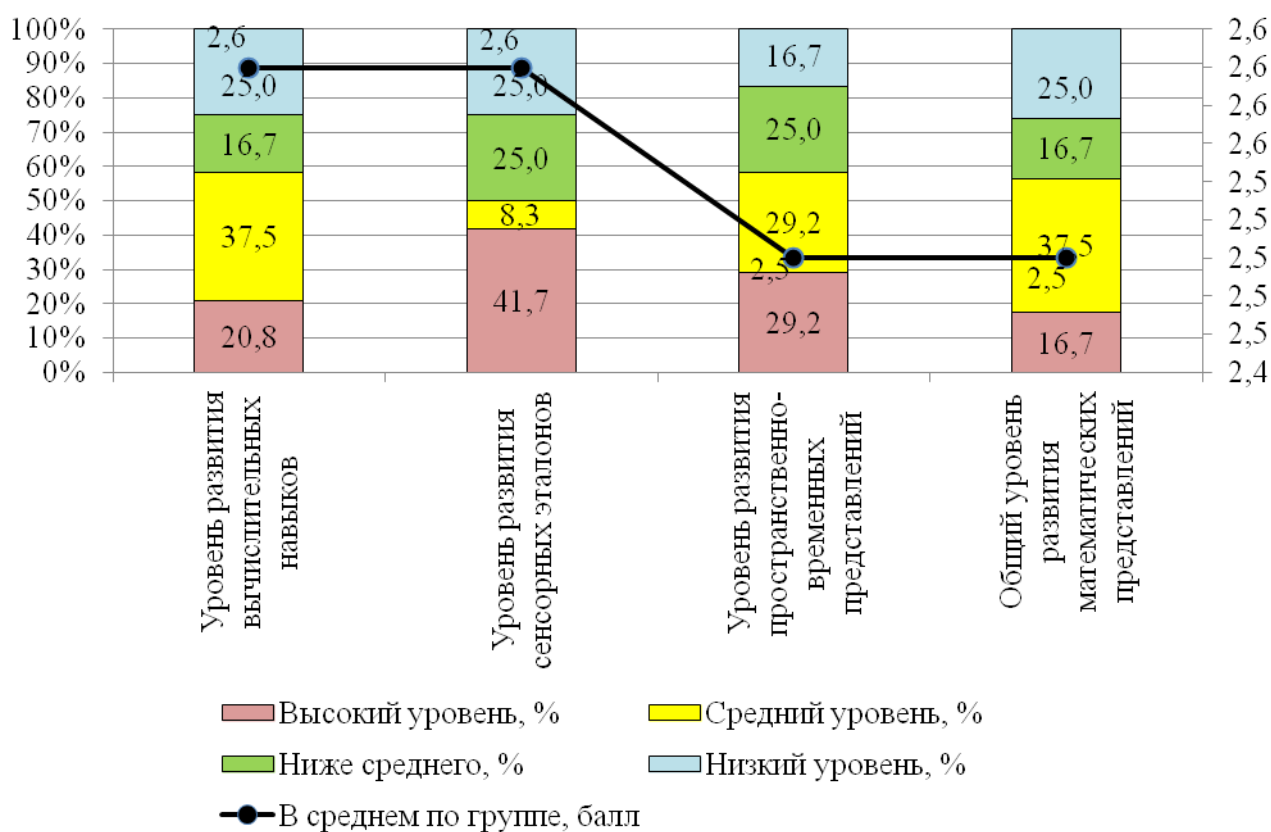


Рисунок 1. Результат констатирующей диагностики уровня развития математических представлений детей старшего дошкольного возраста

Приложение 4. Сводные диагностические таблицы контрольного этапа исследования

№	Имя ребенка	Показатели развития вычислительных навыков											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Экспериментальная группа													
1	Максим А.	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3,5
2	Валерий Б.	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	2,9
3	Анастасия Б.	4	3	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3,3
4	Вадим В.	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3,7
5	Виктория Д.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4,0
6	Эллина Ж.	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3,3
7	Ксения М.	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2,7
8	Марина М.	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3,6
9	Ольга Р.	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3,7
10	Арина С.	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2,5
11	Айдар Ф.	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2,4
12	Мария Я.	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3,5
Контрольная группа													
1	Виолетта Н.	4	3	3	2	3	3	4	3	2	3	4	3,1
2	Никита О.	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2,5
3	Евгений О.	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3,7
4	Василий П.	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3,2
5	Арина С.	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3,8
6	Герман Т.	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2,1
7	Руслана У.	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2,6
8	Екатерина У.	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3,5
9	Алина Ф.	4	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	2,9
10	Дарина Х.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3,8
11	Алина Х.	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2,2
12	Ксения Ю.	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2,6

Обозначения в таблице:

- 1 - умение воспроизводить числовой ряд в прямом, обратном порядке, от заданного числа до заданного,
- 2 - умение считать по порядку,
- 3 - умение сосчитать группу однородных предметов и обозначить числом,
- 4 - понимание независимости числа от величины элементов, его образующих, от расстояния между ними, от их расположения,
- 5 - умение считать с опорой на слуховое и осязательное восприятие предметов и явлений,
- 6 - установление равенства и неравенства групп однородных предметов, понимание отношений,
- 7 - умение уравнивать неравночисленные группы предметов; выявление знаний цифр от 1 до 10,
- 8 - умения соотносить числа и цифры, цифры и количества обозначаемых ею предметов,
- 9 - умение присчитывать и отсчитывать по единице в пределах 10,
- 10 - умение выполнять сложение и вычитание в пределах 5 и 10 - с опорой на наглядный счетный материал и без него,

11 - навыки решения простых арифметических задач на нахождение суммы и остатка с помощью сложения и вычитания,

12 - общий уровень развития вычислительных навыков

Имя ребенка	Показатели развития сенсорных эталонов			Имя ребенка	Показатели развития пространственно-временных представлений				
	1	2	3		4	5	6	7	8
Экспериментальная группа									
Максим А.	4	3	3,5	Максим А.	4	3	4	3,7	3,5
Валерий Б.	3	4	3,5	Валерий Б.	4	3	3	3,3	3,2
Анастасия Б.	3	4	3,5	Анастасия Б.	3	4	3	3,3	3,4
Вадим В.	4	4	4,0	Вадим В.	4	4	4	4,0	3,9
Виктория Д.	4	4	4,0	Виктория Д.	4	4	4	4,0	4,0
Эллина Ж.	4	3	3,5	Эллина Ж.	3	4	3	3,3	3,4
Ксения М.	3	3	3,0	Ксения М.	4	2	3	3,0	2,9
Марина М.	3	4	3,5	Марина М.	3	4	4	3,7	3,6
Ольга Р.	4	4	4,0	Ольга Р.	4	4	4	4,0	3,9
Арина С.	3	2	2,5	Арина С.	2	3	2	2,3	2,4
Айдар Ф.	3	2	2,5	Айдар Ф.	2	3	2	2,3	2,4
Мария Я.	4	4	4,0	Мария Я.	3	4	4	3,7	3,7
Контрольная группа									
Виолетта Н.	3	3	3,0	Виолетта Н.	3	3	3	3,0	3,0
Никита О.	2	2	2,0	Никита О.	3	2	2	2,3	2,3
Евгений О.	4	4	4,0	Евгений О.	4	4	4	4,0	3,9
Василий П.	4	3	3,5	Василий П.	3	3	4	3,3	3,3
Арина С.	4	4	4,0	Арина С.	4	4	4	4,0	3,9
Герман Т.	3	2	2,5	Герман Т.	2	2	2	2,0	2,2
Руслана У.	3	3	3,0	Руслана У.	3	3	3	3,0	2,9
Екатерина У.	4	4	4,0	Екатерина У.	4	3	4	3,7	3,7
Алина Ф.	3	3	3,0	Алина Ф.	3	2	3	2,7	2,9
Дарина Х.	4	4	4,0	Дарина Х.	4	4	4	4,0	3,9
Алина Х.	2	2	2,0	Алина Х.	2	2	2	2,0	2,1
Ксения Ю.	3	3	3,0	Ксения Ю.	2	3	2	2,3	2,7

Обозначения в таблице:

1 - умение правильно назвать геометрические фигуры,

2 - умение сравнивать предметы различной величины

3 - общий уровень развития сенсорных эталонов,

4 - развитие навыков пространственной ориентировки,

5 - выявление знаний о днях недели, частях суток,

6 - умение различать настоящее, прошедшее, будущее время,

7 - общий уровень развития пространственно-временных представлений,

8 - Общий уровень развития математических представлений

Приложение 5. Результат контрольной диагностики

Таблица 1. Данные математической обработки результатов контрольной диагностики

Показатели развития вычислительных навыков	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Экспериментальная группа												
В среднем по группе, балл	3,4	3,2	3,7	3,2	3,1	3,3	3,1	3,0	3,3	3,2	3,5	3,3
Изменения по экспериментальной группе, %	36,7	22,6	33,3	22,6	23,3	17,6	37	44	18,2	31	16,7	26,9
Высокий уровень, %	50,0	33,3	66,7	50,0	16,7	50,0	25,0	25,0	41,7	33,3	50,0	50,0
Средний уровень, %	41,7	50,0	33,3	16,7	75,0	33,3	58,3	50,0	41,7	50,0	50,0	41,7
Ниже среднего, %	8,3	16,7	0,0	33,3	8,3	16,7	16,7	25,0	16,6	16,7	0,0	8,3
Контрольная группа												
В среднем по группе, балл	3,2	3,1	2,9	2,8	3,1	3,2	2,8	2,8	2,9	2,9	3,3	3,0
Изменения по контрольной группе, %	19,3	6,65	12,3	20,8	19,7	11,8	17,9	18,5	19,4	20,7	11,1	16,5
Высокий уровень, %	50,0	25,0	33,3	16,7	33,3	25,0	8,3	25,0	25,0	25,0	50,0	33,3
Средний уровень, %	16,7	58,7	25,0	41,7	41,7	66,7	50,0	33,3	41,7	41,7	33,3	50,0
Ниже среднего, %	33,3	16,3	41,7	41,6	25,0	8,3	41,7	41,7	33,3	33,3	16,7	16,7

Показатели развития вычислительных навыков:

- 1 - умение воспроизводить числовой ряд в прямом, обратном порядке, от заданного числа до заданного,
- 2 - умение считать по порядку,
- 3 - умение сосчитать группу однородных предметов и обозначить числом,
- 4 - понимание независимости числа от величины элементов, его образующих, от расстояния между ними, от их расположения,
- 5 - умение считать с опорой на слуховое и осязательное восприятие предметов и явлений,
- 6 - установление равенства и неравенства групп однородных предметов, понимание отношений,
- 7 - умение уравнивать неравночисленные группы предметов; выявление знаний цифр от 1 до 10,
- 8 - умения соотносить числа и цифры, цифры и количества обозначаемых ею предметов,
- 9 - умение присчитывать и отсчитывать по единице в пределах 10,
- 10 - умение выполнять сложение и вычитание в пределах 5 и 10 - с опорой на наглядный счетный материал и без него,
- 11 - навыки решения простых арифметических задач на нахождение суммы и остатка с помощью сложения и вычитания,
- 12 - общий уровень развития вычислительных навыков

Исследуемые показатели	Диагностика уровня развития сенсорных эталонов			Диагностика уровня развития пространственно-временных представлений			
	1	2	3	4	5	6	7
Экспериментальная группа							
В среднем по группе, балл	3,5	3,4	3,5	3,3	3,5	3,3	3,4
Изменения по экспериментальной группе, %	31,3	41,4	36,1	21,2	55,6	42,9	39,3
Высокий уровень, %	50,0	58,3	75,0	50,0	58,3	50,0	50,0
Средний уровень, %	50,0	25,0	25,0	33,3	33,3	33,3	33,3
Ниже среднего, %	0,0	16,7	0,0	16,7	8,4	16,7	16,7
Контрольная группа							
В среднем по группе, балл	3,3	3,1	3,2	3,1	2,9	3,1	3,0
Изменения по контрольной группе, %	15,2	31,8	22,7	3,44	34,2	27,9	20,6
Высокий уровень, %	41,7	33,3	41,7	33,3	25,0	41,7	33,3
Средний уровень, %	41,7	41,7	41,7	41,7	41,7	25,0	33,3
Ниже среднего, %	16,6	25,0	16,6	25,0	33,3	33,3	33,4

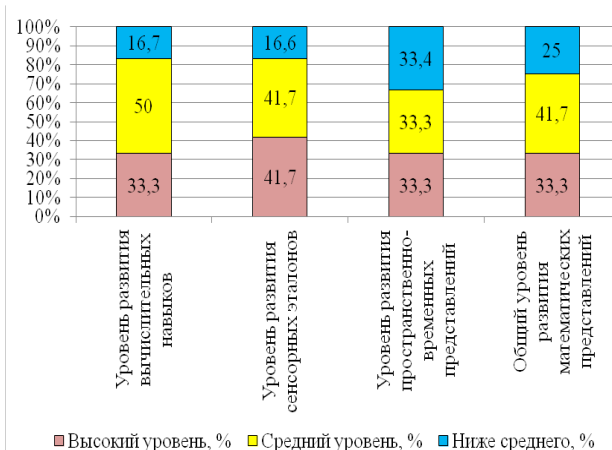
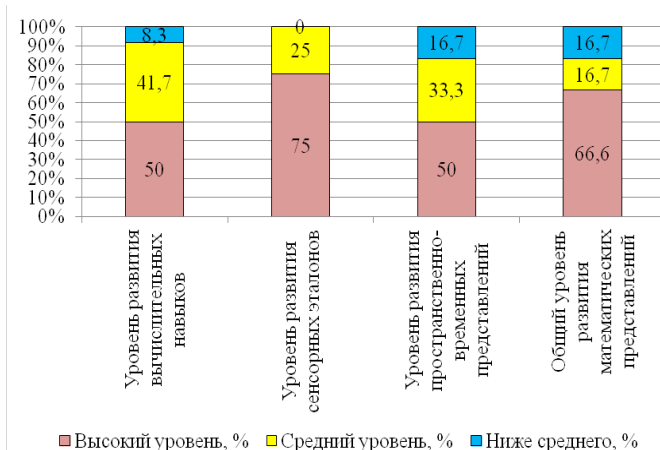
Обозначения в таблице:

- 1 - умение правильно назвать геометрические фигуры,
- 2 - умение сравнивать предметы различной величины
- 3 - общий уровень развития сенсорных эталонов,
- 4 - развитие навыков пространственной ориентировки,
- 5 - выявление знаний о днях недели, частях суток,
- 6 - умение различать настоящее, прошедшее, будущее время,
- 7 - общий уровень развития пространственно-временных представлений,

Таблица 2. Результат контрольной диагностики уровня математического развития детей исследуемой группы

	Уровень развития вычислительных навыков	Уровень развития сенсорных эталонов	Уровень развития пространственно-временных представлений	Общий уровень развития математических представлений
Экспериментальная группа				
В среднем по группе, балл	3,3	3,5	3,4	3,4
Изменения по группе, %	26,9	36,1	39,3	38,6
Высокий уровень, %	50,0	75,0	50,0	66,6

Средний уровень, %	41,7	25,0	33,3	16,7
Ниже среднего, %	8,3	0,0	16,7	16,7
Экспериментальная группа				
В среднем по группе, балл	3,0	3,2	3,0	3,1
Изменения по группе, %	16,5	22,7	20,6	26,5
Высокий уровень, %	33,3	41,7	33,3	33,3
Средний уровень, %	50,0	41,7	33,3	41,7
Ниже среднего, %	16,7	16,6	33,4	25,0



Экспериментальная группа Контрольная группа

Рисунок 1. Результат контрольной диагностики уровня развития математических представлений в подгруппах испытуемых

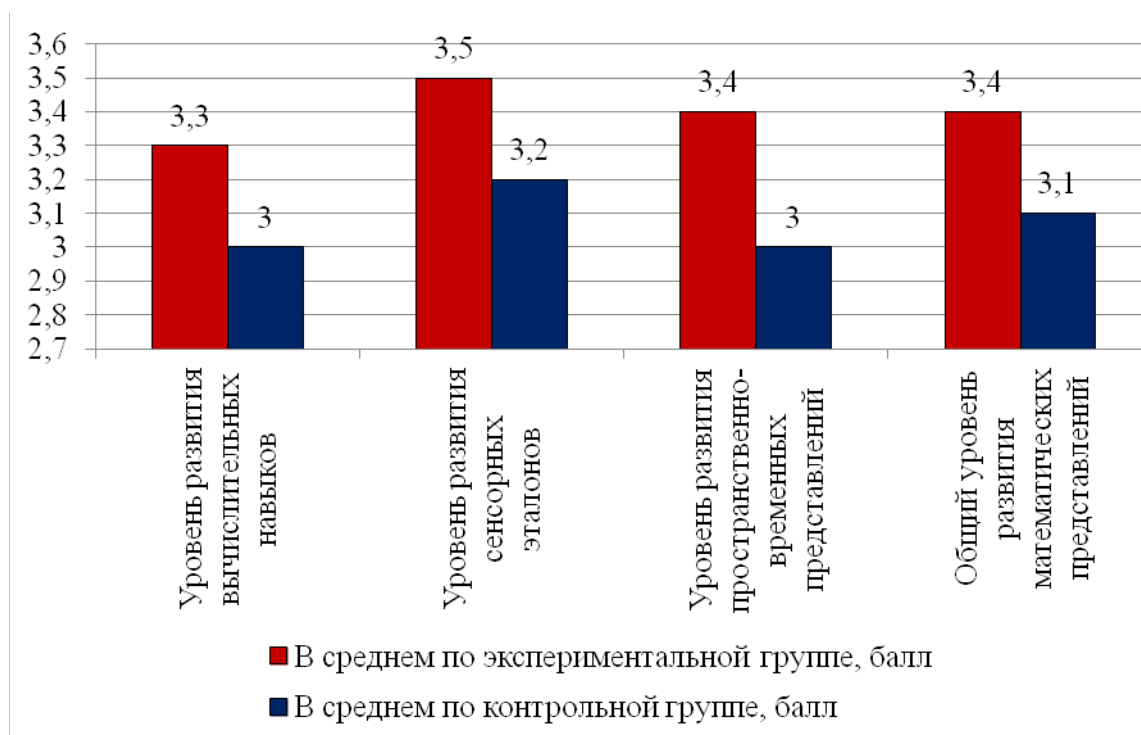


Рисунок 2. Результат анализа средних значений данных контрольной диагностики уровня развития математических представлений

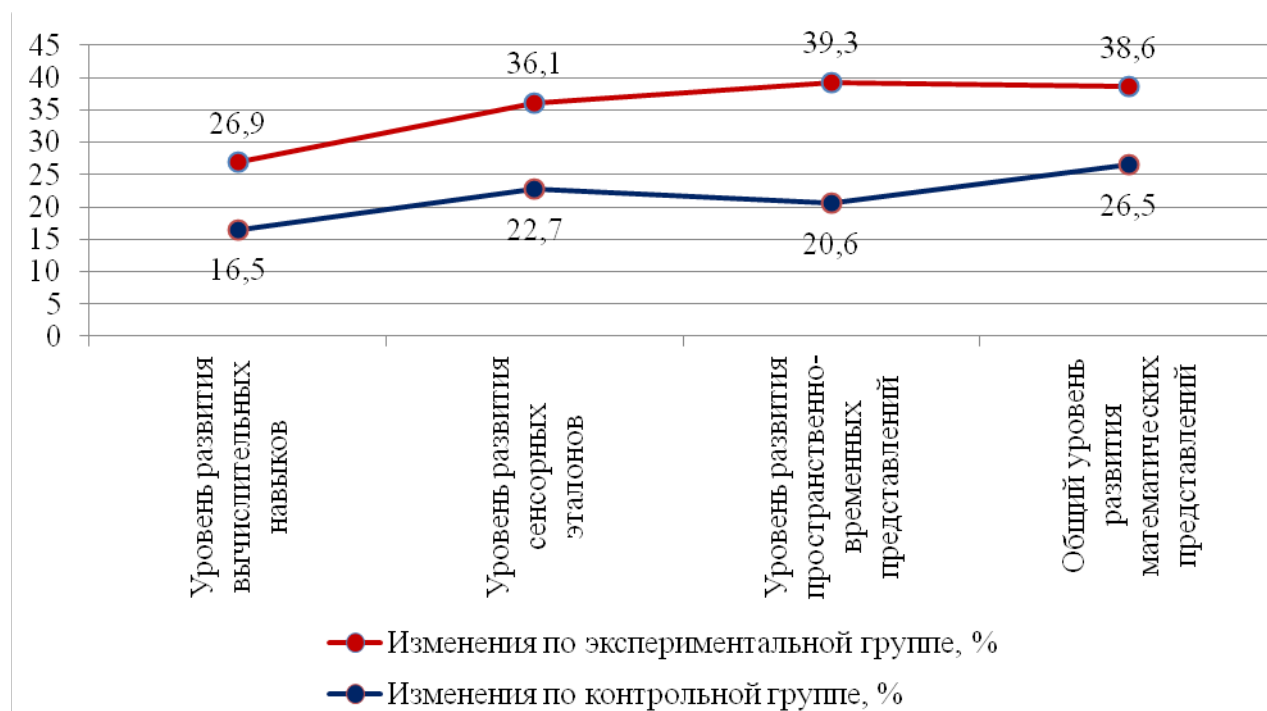


Рисунок 3. Результат сравнительного анализа данных контрольной диагностики уровня развития математических представлений

Приложение 6. Конспекты проведения авторских и адаптированных сюжетно-дидактических игр

Сюжетно-дидактическая игра для детей старшей группы «Удивительная поездка»

Программное содержание:

- совершенствование умения выделить признаки величины, закрепить знания о количественном составе числа из единиц в пределах 5, закрепить навыки порядкового счета в пределах 10;
- уточнить и расширить представления детей о правилах поведения во время поездки на поезде;
- обобщить и систематизировать знания детей о способах и особенностях передвижения человека по железной дороге;
- сформировать понимание того, что основной принцип поведения в поезде - это вести себя скромно, никому не причинять беспокойства, не мешать другим людям;
- закрепить навыки невербального поведения: негромкость речи, сдержанность в выражении чувств, отсутствие резких движений;
- отработать приставочные глаголы, развивать связную речь, способствовать совершенствованию двигательных навыков.

Оборудование и материалы: Детали набора «Альма», макет светофора, кегли (3 шт. - красная, желтая, зеленая), набор картинок (15х20 см) с изображениями предметов, используемых на железной дороге, настольные игры «Танграм», «Мозаика», «Лото», «Колумбово яйцо», «Кубик Рубика», ноутбук, проектор, экран.

Ход игры

Воспитатель. Добрый день! Ребята, сегодня у нас в гостях наш знакомый волшебник Узнавайка. Он, как и мы, любит путешествовать. Мы сегодня отправляемся в дальний путь на поезде. Давайте поедem все вместе. Сколько вагонов в этом случае нам понадобится?

Дети. Один.

Воспитатель. Скажите, почему поезда называют составами?

Дети. Поезда составляют из разного количества вагонов.

Воспитатель. Но прежде, чем отправимся в путь, нужно взять билеты.

Где мы покупаем билеты?

Дети. В железнодорожной кассе.

Воспитатель. Ксюша будет кассиром, а мы будем покупать билеты в кассе.

Как ты, Айдар, обратишься к кассиру? (ответы детей. Все покупают билеты)

Воспитатель. Билеты у нас на руках. Что указано в билете?

Дети. Время отправления поезда и маршрут.

Воспитатель. А можно немножко опоздать на поезд?

Дети. Нет, поезд отправляется точно по расписанию.

Воспитатель. А теперь подходим к поезду.

Управляет поездом...

Дети. Машинист.

Воспитатель. Правильно. А помогает ему помощник машиниста.

Машинистом у нас будет Валера, а помощником машиниста - Вадим.

Воспитатель. А вы знаете, что находится в вагоне? Я знаю, что некоторые ребята ездили в поезде дальнего следования и знают, как устроен вагон поезда.

Дети. Он разделен на небольшие комнаты - купе, в каждом из которых едет по четыре человека.

Воспитатель. Двери поезда открыты, возле дверей, на платформе, стоит проводник. Сколько вы видели проводника у дверей? (ответы)

Дети. Хозяйка вагона - проводница.

Воспитатель. Проводником у нас будет Оля.

Проводник. Ваши билеты (дети показывают билеты). Проходите, занимайте свои места. (дети проходят по вагону)

Воспитатель. Располагайтесь, вешайте свою одежду, вещи положите в багажный отсек.

Каждый пассажир занимает то место в вагоне, которое указано в билете.

И прежде, чем поезд тронется, давайте вспомним правила поведения в поезде:

не кричать;

не бегать по вагону;

не ссориться;

не мешать попутчикам;

не высовываться из окон;

не бросать мусор в окна;

не стоять на подножках;

не прислоняться к дверям;

не открывать наружные двери;

при движении по вагону нужно держаться за поручни или за спинки сидений;

без надобности нельзя срывать ручку стоп-крана.

Проводник. Поезд отправляется.

Воспитатель. А чем можно заняться во время движения поезда?

Дети. Можно почитать, посмотреть книгу, которую взяли перед отъездом; поиграть в настольные игры «Танграм», «Мозаику», «Лото», «Колумбово яйцо»,

«Кубик-Рубик» и т. д. (проводится игра «Меморина»)

Меморина - это настольная игра, которая хорошо развивает зрительную память. Для игры в меморину используют парные таблички с различными изображениями. Перед началом игры таблички перемешивают и раскладывают на игровом поле изображением вниз. Задача игрока - отыскать все парные таблички. Если в меморину играют несколько игроков - каждый игрок по очереди открывает по две таблички, и если таблички не парные, таблички вновь переворачивают, а ход переходит к другому игроку.

Дети. Мы устали сидеть, давайте разомнемся.

Проводится физкультминутка «Поезд»

Поезд мчится и свистит

(Руки согнуты в локтях, синхронные вращающие движения)

И колёсами стучит

(Топают на месте, руки согнуты в локтях, вращающие движения руками)

Я стучу, стучу, стучу

(Шаг в сторону, притоп 3 раза)

Всех до места докачу

(Бег на месте)

Чу-чу, чу-чу, чу-чу.

(Круговые движения руками)

(дети садятся.)

Проводник. Остановка поезда.

Воспитатель. Прежде чем выйти, нужно спросить у проводника, сколько минут длится стоянка поезда. Если вышли, то не отходите от своего вагона, иначе вы рискуете отстать от поезда (дети выходят из поезда.)

Воспитатель. Волшебник Узнавайка принес нам замечательную игру «Светофор». Напомните мне, что означают сигналы светофора (ответы детей)
Сколько окошечек у цветных сигналов светофора? (Ответы детей)

Встаньте в колонну по одному.

Воспитатель. Если свет зажегся красный, значит двигаться...

Дети. Опасно.

Воспитатель. Свет зеленый говорит: «Проходите, путь ...

Дети. Открыт.

Воспитатель: Желтый свет - предупреждение -

Жди сигнала для...

Дети. Движения.

(на зеленый сигнал светофора дети идут в обход по группе. Когда желтый - хлопают в ладоши, продолжая ходьбу. Когда красный - замирают на месте неподвижно. Тот, кто перепутает сигнал, становится позади колонны.)

Проводник. Стоянка окончена.

Воспитатель. Едем дальше.

Проводник. Всем ребятам угощение за хорошее поведение!

(дети пьют чай с печеньем, благодарят проводника.)

Воспитатель. А теперь настало время ехать назад. Волшебник Узнавайка предлагает нам поехать на волшебном математическом паровозике (презентация -



матем
паровозик.ppt

Воспитатель. Ребята, посмотрите в окно. Путешествие наше заканчивается, мы прибыли к месту назначения. Не забывайте свои вещи.

(Дети благодарят проводника и выходят из вагона)

Сюжетно-дидактическая игра «Наш волшебный огород»

Программное содержание: закрепить знания о времени, о геометрических фигурах, развитие умения считать предметы по порядку и обратно, мелкой моторики рук, воспитать в детях сострадание нуждающимся.

Оборудование: ноутбук, проектор, экран.

Материал: Конверт, ноутбук, карточки с точками, горох, набор геометрических фигур.

Ход сюжетно-дидактической игры:

Добрый день, друзья! Сегодня почтальон принес нам письмо. Вам интересно, что в нем? (Ответы детей). Открывается конверт.

А в письме вот что написано:

«Доброго вам дня, ребята! У меня случилось беда. Жил я не тужил, огород растил, ребят веселил, костер разводил, да и свой дом спалил. И не на что мне построить новый дом. А я сам пока в больнице, получил много ожогов. Ко мне пока некого не разрешают пускать, общаюсь только по интернету. Помогите мне собрать средства для строительства нового дома. Ваш волшебник Узнавайка»

Ребята, как же мы можем помочь Узнавайке? (Слушаются ответы) У меня тоже есть предложение. Можно отправиться в строительную организацию и построить ему домик. Но нам пока нужны деньги, чтоб купить материалы. А что, если мы с вами на своих грядках вырастим овощи и их продадим. А все наши достижения мы будем отражать на стенде, который будет называться «Домик для Узнавайки». Но, как вы знаете, сейчас зима, а зимой мы можем выращивать овощи только в волшебных грядках. От нашего старания будет зависеть и урожай. Согласны? Но сначала мы отправим Узнавайке письмо, в котором спросим о его нынешнем состоянии, пожелаем скорейшего выздоровления. Сообщим, что мы

попробуем помочь.

Давайте подойдем к волшебному огороду. Чтоб открылись ворота, нужно посчитать до 5 и показать их на табло (Показывают)

(Пальчиковая игра «Дружные пальчики»):

Дружат мои пальчики

Большие и маленькие (Пальцы обеих рук ритмично соединяются в «замок»).

Что совместно, что отдельно, (подушечки среднего, безымянного и большого)

Дружат обязательно. пальцев соединяем вместе, остальные выпрямлены)

Раз, два, три, четыре, пять -

Начинай считать опять (Поочередное касание пальцев обеих рук)

Пять, четыре, три, два, один -

Посчитали от цифры пять. (Поочередное касание пальцев рук)

Воспитатель: Ворота открылись. Мы с вами должны теперь вскопать грядки, у которых размеры по всем сторонам одинаковы. Первую грядку кто вскопает? (Дается заранее приготовленный набор геометрических фигур)

Правильно, выбрал Валера. Это фигура как называется? (квадрат) А почему? (размеры по сторонам одинаковые). Вы ответили на вопрос и выбрали, правильную геометрическую фигуру (Каждый ребенок у себя на край своего стола ставит грядку-квадрат). Но грядка копается на земле. Правильно ли выбран цвет? (Исправляется, если не правильно).

Чтоб купить семена нам нужно выполнить задание от нашей Точки-малышки. На какие семена похожа точка? (горох). Каждому выдаю по 10 горошин. Расположите горошины на прямой линии (выполняется действие). Где сейчас горошины? (на прямой). А если одну из них возьмем и поставим где-то на стороне, то есть вне прямой, как будем говорить о ее местонахождении? (в не прямой, справа, слева, внизу, сверху прямой, в стороне от прямой)

Ребята, горошины теперь наши. А сейчас посчитаем 7 горошин, положим их на волшебную грядку так, чтоб горошины оказались не на прямой линии, а на волнообразной линии. Волнообразная линия на что похожа? (Змейка, веточка, волна на берегу, выходящая река и т.д.) Положили, молодцы! Но, чтоб волшебная сила времени стала действовать, нам необходима сила времени. Ребята, если время не течет, то большие изменения происходят? Растут ли цветы или варится ли суп быстро? Или приходит ли мама мгновенно, как вас оставляет утром в садики? (Ответы) Да, чтоб что-то происходило нужно течение времени. Время течет, но мы ее называет по разному. Например, когда вы просыпаетесь, идете в садик, вы называете... (утром), когда солнце поднимается на самую высокую точку на небе и мы в это время обедаем, мы называем полдень или временем обеда. Когда наши мамы приходят за вами, начинает темнеть, мы называем...(вечером). Светлое время дня называем... (днем), а темное время...(ночью). Чтоб волшебная сила стала

действовать мы должны определить, как называется время, которая течет по вашей грядке, в настоящее время. Обратите внимание на первую горошину. Оказывается, первую зовут понедельником (ставит к каждой горошинке рядом соответствующую цифру). А вторая зовется (вторником), 3... (средой), четвертую... (четвергом), пятую... (пятницей), шестую... (субботой), седьмую... (воскресеньем). Ребята, условно их обозначим цветами радуги и прикрепим к каждому маленький квадрат из цветной гофрированной бумаги. Что еще, кроме горошин, так зовут (дни недели), Оказывается, у нас по грядке течет река времени. И в волшебной грядке даже не хватит времени, чтоб вырос горох. Надо, что это время было хотя бы три недели после всходов. У нас как раз остались горошины, посчитает их... (три) Тихонько стукнете на крайнего горошка и поставьте рядом. Сколько стало? ... (восемь). По аналогии вставляются горошины. Теперь нужно их сосчитать в обратном порядке (10)

Молодцы, теперь мы нажмем на автоматику, которая сама будет собирать наш урожай по мере созревания гороха. Но она заработает на тот момент, когда мы будем правильно выполнять задание: правильно назовет цифру в натуральном ряде чисел хлопками в ладоши ровно столько, сколько нужно. Мы с вами как точки сейчас встанем в ряд, руки тянем к солнцу, как и ростки горошка, понежимся на теплом ветру, слегка качаясь, слева направо и справа налево, руки опустите на уровень груди, и подержим лодочкой. Представим сейчас себя в натуральном ряду чисел (на прямой). Предлагаю посчитать до десяти и в обратном порядке.

Тот ребенок, к кому приближается воспитатель, должен сосчитать только хлопками, так как это цифра считается потерянной по сюжету. Счет до 10 и обратно, учитывая запретную для огласки вслух цифру.

Со всеми заданиями справились, молодцы! К нам пришло сообщение от Узнавайки, что у него состояние улучшилось. Оказывается, он смотрел на нас через активное окно и очень рад за нас. Ребята, давайте покажем Узнавайке свои достижения. Как же оценивался результат наших знаний, посмотрим. Смотрят грядки, а там около каждой грядке по 1 денежке.

Ребята, значит, мы все справились. Поэтому мы получили возможность этими деньгами купить материал для нового дома Узнавайки. Соберем все деньги и поручим покупку материала взрослым. Но какой будет дом: каменный или деревянный? (каменный) Почему? (Потому что дом будет находиться близко к лесу) Вы хотите, чтоб он больше не сгорел? (Да) Значит, нам нужно купить кирпичи.

Понравилось на занятии? До скорых встреч!

Сюжетно-дидактическая игра « В гости к пчелам»

Программное содержание: Закрепить знания по геометрическим фигурам, анализировать и применить в действии состав цифр от 1 до 10, помочь детям освоить приемы сложения геометрических фигур, упражнять в составлении рядов из карточек, продолжить знакомить с элементарными представлениями о времени, объяснить суть негативного действия на организм зависти.

Оборудование: ноутбук, проектор, экран.

Материал: Набор геометрических фигур, ножницы, ноутбук, макет «улей», склада, картинки по теме.

Ход игры:

Добрый день, ребята! Сегодня мы с вами продолжим зарабатывать деньги на постройку нового дома для нашего доброго знакомого волшебника Узнавайки. Вот наши квадратики для грядок. Ой, ребята я забыла занести письмо от него. Я сейчас вернусь, а вы пока понаблюдайте, что происходит вокруг (уходит).

В это время заходит мальчик со странной шапочкой, похожей на треугольник. Он ходит взад и вперед, чешет затылок, злится, берет квадраты и бросает их на пол, начинает резать углы у квадратов.

Воспитатель незаметно для детей читает текст по сюжету:

Жили-были два брата:

Треугольник с квадратом.

Старший - квадратный

Добродушный и приятный.

Младший треугольный,

Вечно недовольный.

Треугольник:

Стал же спрашивать квадрат:

«Почему ты злишься, брат?»

Я кричу ему: «Смотри

Ты полней меня и шире,

У меня углов лишь три

У тебя их четыре»

Брат-квадрат мне отвечает: «Брат

Я ведь старше, я квадрат!-

И сказал еще нежней:

Неизвестно кто нужней».

Воспитатель:

Вот настала ночь, и к брату,

Натыкаясь на столбы,

Младший лезет воровато

Срезать лишние углы:

Треугольник:

«Приятных я желаю снов,
Спать ложился, был квадратом,
А проснешься без углов!»

Воспитатель:

Но наутро младший брат
Страшной мести был не рад,
Поглядел он, нет квадрата...
Онемел, стоял без слов.

Вот так месть!

Теперь у брата

Сколько новеньких углов? (Треугольник уходит)

Появляется воспитатель:

Что у вас тут произошло? Вы какие-то взволнованные. (Ответы детей)

Ребята, зависть треугольника привела к хорошим результатам. Завидовать хорошо? (Ответы) Да, зависть приносит только страдание обеим сторонам. Он разрушает наш покой и подталкивает делать плохие дела. Но ему просто нужно было подумать. Если он так хочет быть квадратом, так и ему можно стать им. Ну как? (а) срезать угол б) сложить четыре одинаковых треугольника) Показывается первый вариант воспитателем, а второй предлагается сложить детям. Ну, получился квадрат. Давайте посчитаем углы. Сколько их у квадрата?

А сейчас проверим, не ошиблись ли мы? Для этого будем считать обратно. (Считают)

А теперь пора начать работу на нашем волшебном огороде. На квадратные грядки будем сеять клевер. Но наши грядки сегодня будут на полу, ведь квадраты больших размеров. 7 детей ставят грядки по прямой. Затем считают. А остальным предлагается сеять семена. Сколько посеянных грядок? (7) Молодцы! Клевер растет три недели. Вспомним, в каждой неделе, сколько дней? (7)

А теперь вернемся к квадрату, углы у которого срезал мальчик-треугольник. Посчитаем у одного из них углов. Ведь у него углов, кажется, стало больше. (6 углов) Значит, как будет называться эта фигура? (шестиугольник)

На что похож этот шестиугольник? (Ответы) А треугольник так спешил, поэтому у него все квадраты получились шестиугольниками. А могли бы получиться и восьмиугольники. Тогда бы треугольник еще больше злился. (Показывает восьмиугольник). Оказывается, наши шестиугольники не цвета земли, а ... (желтого) цвета. Какого цвета солнце? (Желтого)

Дыхательное упражнение «Ласковое солнышко»

Ребята, вдохните полной грудью воздуха, закройте глаза и поднимите руки к солнцу. Солнце ласкает нас своими теплыми лучами, дарит нам добро и свет.

Выдыхаем воздух и открываем глаза.

Кажется, что-то изменилось. Посмотрите направо, Что вы видите? (маленький домик)

Попробуйте расположить по прямой наши желтые шестиугольники к тому маленькому домику, около которой много насекомых летают.

Дети строят дорогу из шестиугольников прямо к улью.

Вот мы построили дорогу. Сколько сторон шестиугольника соприкасаются с другим (1) шестиугольником, с другими (2) шестиугольниками?

Кто знает, как называется этот маленький домик? (улей)

Да, улей для пчел является домом, в котором живут и размножаются некоторые виды пчел. Природные (обычно называют просто «гнезда») являются естественной средой обитания медоносных пчел, а домашние пчелы живут в жилищах сделанных человеком. Эти искусственные сооружения, как правило, называют «ульи», а где много ульев - пасекой.

Внутри улей представляет из себя плотную структуру, состоящую из шестиугольных ячеек построенных из пчелиного воска, называемых сотами. Пчелы используют ячейки сот для хранения пищи (мед и пыльца), и для выращивания потомства.

Ребята, наши шестиугольники похожи на соты, которые вы видите на рисунках? (Похожи) Тогда и мы с вами попробуем построить соты. Но до этого посчитаем углы у шестиугольника (6). Задание: Сложите так, чтоб на первом ряду было 3 шестиугольника, во 2 ряду - 4, а в 3 - 3. Строят соты дети из 10 шестиугольников. Вот и готовы наши соты, пусть пчелы подлетают и к нашим сотам, соберут там мед.

Ребята, кто знает, что дают пчелы людям? (мед).

Мёд, пожалуй, самое древнее лакомство, и самое полезное. При ожогах мед тоже полезен в составе кремов. Кстати, ребята нашему Узнавайке мед тоже полезен. Прочла я его письмо, но забыла вам сообщить содержание. Он идет на поправку и пишет, что ему нужен мед для лечения. Пошлем мед ребята ему. Ведь скоро у нас будет мед. Мы ведь не зря посадили сегодня клевер, который уже цветет. Наши пчелы собирают с его цветков мед. Одна пчелиная семья может опылить за день около 3 миллионов цветов. В каждой семье имеется одна матка (царица), много рабочих пчел (дочери) и трутней. Мед собирают только рабочие пчелы. А матка - мать всех пчел в этом улье, а трутни отцы пчел из другого улья. Большое количество трутней вредно для ульев в том отношении, что они съедают много мёда (в 3 раза больше, чем рабочие пчелы). И рабочие пчелы тратят много пищи и времени для их вскармливания, поэтому пчеловоды стараются так или иначе избавиться от трутней. В улье пчелы совместно строят соты, ухаживают за потомством, маткой. Пчелы долго не живут, летом рабочая пчела живет примерно 1

месяц, а во время зимовки пчела живет до 9 месяцев. Ребята, мы в начале занятия мы вспомнили, что неделя состоит из 7 дней. А 1 месяц состоит из 4 полных недель и еще 1-3 дня.

Ребята, наши соты уже наполнены медом, а клевер созрел и собран. Пчеловоды нам помогли убрать мед (знакомство с инвентарем по пчеловодству по фотографию). Мы заработали денег за мед, посчитайте их. (10 рублей денег за мед), посчитайте их. На эти деньги мы должны купить цемент и песок для кладки. Еще есть деньги за клевер, который был продан на ферму к овечкам. Посчитайте их и подставьте к ним карточки с соответствующими цифрами (7 руб.) Есть еще у нас 0 рублей, который случайно оказался с деньгами за клевер. Если сложить и сосчитать их, сколько будет ($7+0=7$) На фланелографе показываем цифрами. Что обозначает ноль? На эти 7 рублей мы купим краски. А подарок пасечников трехлитровую банку меда мы разделим. У нас есть: 3 литровые банки, есть 1 двухлитровая. Как можно разделить мед, чтоб и нам осталось, и Узнавайке досталось? (2л и 1 л; 3 банки по 1 литру). Да, число 3 осталось неизменным, при изменении составных частей. Молодцы, мы отправим Узнавайке мед для лечения и сами чай попьем.

Итог. Мы с вами сегодня, о чем узнали и сколько заработали? Скажем спасибо пасечникам, пчелам и пойдем обратно к себе домой.

Сюжетно-дидактическая игра «В гостях у овечек»

Программное содержание: закрепить знания детей о цифрах, упражнять детей в отгадывании математических загадок, решении задач, сравнение чисел, используя в речи выражение больше и меньше, короче, длиннее. Способствует овладению навыками мелкой моторики, развивать речь. Использовать элементы по снятию тревожности, повышающие работоспособности коры головного мозга.

Оборудование: ноутбук, проектор, экран.

Материал: картинки по теме, набор геометрических фигур, шкатулка, макет загона, магазина и банка.

Ход игры.

Воспитатель: Доброго вам утра, ребята!

Ребята, у нас на столе стоит волшебная шкатулка от Узнавайки. Попробуем открыть его. А там какие-то картинки и геометрические фигурки. Картинки оставим на потом. А теперь скажите, что за фигурки я достаю из шкатулки. (Прямоугольники). Разложим прямоугольники-грядки в ряд, посчитаем (6). А чтоб узнать, что за семена вам предстоит сегодня сеять, отгадайте загадку:

Сидит мужик, на нем сто одежек (капуста). Запускаем автомат времени и посмотрим картинки. Давайте сделаем так: я сама не буду смотреть на них, но пойму, что там нарисовано. Вам покажу эти рисунки, а вы, использовав в своей

речи все элементы с картинки опишете мне. Договорились? (Да)

Дети несколькими предложениями описывают картинки «Овцы», «Два барана в мосту встретились рогами».

По вашему рассказу я представила, что там нарисовано. Сколько овец в картине? Какое время года? Почему 2 барана не смогли выйти на другой берег? Умеют ли уступать друг другу дорогу бараны? Два барана на мосту, начали бодаться, да и упали вниз. Так давайте мы с вами будем себя вести так, чтобы мы не были баранами и не падали вниз! А вот если бы был только один (или три, четыре) баран(а), смог(ли) бы он(и) добраться через мост на другую сторону? Почему? А сейчас у меня ещё карточка осталась. Сейчас я буду описывать, а вы попробуйте отгадать, о чем идет речь:

Могу назвать его мячом
А можно бубликом,
А хочешь - дыркой назовём.
Почти что кругленьким.
Но как его мы назовем?
А назовем его.....(нулем)

Молодцы, ребята, вы хорошо справились с отгадкой. Вы по моей устной речи смогли представить, какой же формы должна быть цифра. А сейчас посмотрите, как она передается вашему взору через этот рисунок в карточке. Оказывается, наша речь письменная или устная речь может сохраняться или передаваться. С древних времен наши предки пытались писать знаками в скалы, доски из глины. Затем стали писать книги, далее их печатать. Письменной речью можно считать и письмо (По ходу рассказа параллельно показывается рисунки). Передается еще через.... (показывается рисунок компьютера, телевизора, магнитофона). Не хотите ли и вы через компьютер отправить сообщение Узнавайке. Но, чтоб зайти в сеть Интернет, который соединит нас с компьютером Узнавайки, надо написать пароль, который состоит из 10 цифр. Вы уже хорошо знаете обратный счет. Поэтому, нужно расставить числа натурального ряда до 10, но в обратном порядке (выполняется задание). Но нужно помнить, что последняя цифра будет 0. Ноль обозначает пустое место, его нельзя сосчитать и нельзя увидеть. То есть вам нужно написать (11 чисел) (выполняется задание). По сколько одинаковых цифр написали? Перед тем, как отправить сообщение выясним какое время суток сейчас? (ответы детей) Почему ночью нельзя беспокоить людей? А когда наступает утро и вечер? Почему их называют промежуточными частями суток? (ответы)

Теперь определимся, что мы будем сообщать Узнавайке? Вероятные ответы детей:

Передать привет
Спросить о самочувствии

Рассказать о себе

Воспитатель: Правильно, ребята! С древних времен письма имели именно эти части. Но, как, же мы сможем передавать привет? (Ответы детей) Может, мы воспользуемся фотоаппаратом, сохраняющее изображение в носителе. Затем подсоединяя его к компьютеру, передадим изображение нашего приветствия.

Как можно приветствовать жестом, если невозможно передавать изображение? (Ответы детей)

Спросить о самочувствии мы собираемся у Узнавайки. Поэтому, мы составим из геометрических фигурок его изображение. Но их должно быть 2. Почему? Потому что, если у него хорошее самочувствие, то он улыбается, если нет, то он грустный (Составление по заданию).

Теперь далее. Что мы можем рассказать о себе? (Ответы) Да, можем рассказать о наших волшебных грядках, о пчелах, которые нам принесли деньги. За деньги мы купили кирпичи, цемент и песок (Дети строят 10 грядок в ряд и соты из 10 шестиугольников. Цемент и песок мы просто рисуем)

Чтоб отправить сообщение, нам нужно нажать на кнопку отправить и сообщение отправляется (Отправка сообщения)

Ребята, с обратной стороны карточки, которую прислал Узнавайка, есть кармашек, а там прямоугольники. Наверно, из них нужно сложить дорогу. Потому что в каждой из них стрелка. Чтоб построить дорогу, как нужно расположить прямоугольники (в одном направлении по прямой) Посчитаем их (10). Теперь пойдем по тропинке и увидим очень интересных животных. Отгадайте, кто они:

Шубу два раза в год снимает, Кто под шубою гуляет

Не прядёт, не ткёт, а людей одевает. (Овца)

Заплелись густые травы, закудрявились рога,

Да и сам я весь кудрявый, даже завитком рога. (Баран)

Да, а вот и они. Вместе с овцами сначала поиграем на лужайке, и споем:

Подвижная игра «Волк и овцы»

«Щиплем, щиплем травку, Зеленую муравку, Бабушке на рукавички, Дедушке на кафтанчик, Серому волку Грязи на лопату!» Волк (заранее выбирается) бежит по лужайке и ловит овец и загонит их в загон.

(Выдаются макет загона, фигурки овец, картонные кочаны капусты в грядках)

Ребята, выберем пастуха. Пусть он посчитает овец по 10 и распределит их по загонам. (Выполняется) А кошарой называют помещение, в котором содержат овец.

Воспитатель:

Домашняя овца в глубокой древности было человеком одомашнена, в основном благодаря своей густой шерсти и съедобному мясу. В настоящее время стриженная овечья шерсть, или руно, используется человеком чаще, чем шерсть любого другого животного. Овечье мясо (баранина), является одним из важнейших

продуктов потребления во многих странах мира. Помимо получения шерсти и мяса, овец также разводят для получения овечьего молока, кулинарного жира, брынзы и шкур (овчины).

Кто знает, как зовут мать, отца и ребенка в семье овец? (самок называют домашней овцой, самцов - баранами, а потомство ягнятами).

Дать описательную характеристику каждому представителю семьи? Который из них больше, а который меньше?

Самки могут иметь рожки небольшого размера или вообще их не видно из-за шерсти. Окраска шерсти могут быть от молочно-белого до тёмно-бурого цвета. Бывают и чёрного цвета. Овцы с тонкой шерстью обычно белые. Баран тоже имеют волнистую густую шерсть и изогнутые рога. Шерсть ягненка состригается с ягнят в возрасте 4-6 месяцев, состоящая из коротких пуховых волокон. Отличается эластичностью, упругостью, не сваливается в комочки. Значит, у кого шерсть длиннее, у кого короче? (Ответы)

Показ изделий из шерсти.

Ребята у нас капуста выросла, давайте накормим овечек. Из скольких грядок мы получили столько много капусты (6) Показывают число в цифровом ряде. Выберите сначала 6, затем еще 1. Сколько их? (7) Показ в натуральном числовом ряде. Накормите овечек из первого загона. А другая группа детей сначала возьмите 8 кочанов капусты (показ цифры), затем из этой кучи уберите одну, и посчитайте (7), накормите овечек из второго загона. Овцы, какого загона получили капусты больше? (Второго) На сколько? (На 1). Оставим их в покое, ведь овцы обладают хорошим слухом и чувствительны к внезапному шуму. А сейчас возьмем ту капусту, которую отложили в сторону и посолим его.

Пальчиковая гимнастика «Солим капусту»

Приготовили пальчики:

Слышите ли скрип? (Сжимаем и разжимаем кулачки)

Слышится и хруст? (Ладони пальцами вверх, переплетаем пальцы)

Что это, похожий на куст? (Ладони с растопыренными пальцами перед собой)

Можно ли без хруста... (Пальцы, вверх, переплетаем)

Если куст капуста? (Пальцы полусогнуты, изображают кочан)

Сначала капусту рубим (Ребро ладони)

Затем морковку трем (Кулачками трем друг о друга)

Дальше капусту солим (Щепотками)

И капусту жмем, лишний сок выльем (Сжимаем и разжимаем кулачки)

Соленую капусту в банку закатаем (Лодочкой обе руки поднимаем, мизинцы соприкасаются. Руки опускаем)

Молодцы, вы хорошо справились. Соленую капусту мы отправим Узнавайке. А во время обеда сами тоже попробуем сегодня соленой капусты.

Ребята, посмотрите сюда! Нам говорят, что вот это куча шерсти наша. Ведь мы их накормили их с наших грядок. Каждый комочек шерсти стоит 1 рубль. Пусть наши машины отвозят шерсть к магазину, и получают за них деньги. Считая шерсть, сдают их в «Магазин» (ставят к макету «Магазин») (10). Посчитайте, сколько нам дали в магазине денег за них? (10). Ребята, мы эти деньги пока не будем использовать, а будем копить на нужды строительства, в банк, положим (ставят к макету «Банк» а). Ведь Банк - это место, где можно копить свои сбережения, деньги.

Итог. Понравилось ли вам на ферме?

Сюжетно-дидактическая игра «Зимний праздник»

Программное содержание: Способствовать формированию у детей ориентировки во времени, воспитывать бережное отношение и любовь к природе, дать представление о невидимых нитях в природе, познакомить детей с особенностями ели и жизнью животных связанных с этим деревом.

Материалы: елочные шары с цифрами, снежинки, костюмы к игре, самодельные елки, макет автозаправки, коробки с игрушками, счетный материал с изображением рамок, подарки.

Оборудование: проектор, экран, ноутбук.

Ход игры:

Добрый день, друзья мои! Нашего хорошего знакомого волшебника Узнавайку через 2 недели скоро выпишут из больницы. Если каждому дню недели мы определили свой цвет, нам будет легко узнать, как скоро это будет. Очередность цветов мы распределили по цветам радуги. Сегодня у нас разноцветные елочные шары с цифрами.

Красный - (1) понедельник, оранжевый - (2) вторник, желтый - (3) среда, зеленый - (4) четверг, голубой - (5) пятница, синий - (6) суббота, фиолетовый – 7 (воскресенье). Расставьте шары по порядку, чтоб получилась неделя. (выполняется). Но недель-то 2. Значит, на втором ряду тоже нужно расставить «неделю» (выполняется). Ребята, какой месяц сегодня во дворе? (декабрь) А значит скоро и Новый год. Чем знамениты праздники Нового года? (Ответы)

Правильно, новогодняя Елка, Снегурочка и Дед Мороз. Давайте и мы с вами устроим Новый год. Но прежде нужно определиться с елкой. Где растет елка? Долго ли она растет? (Ответы). Все живое в природе нуждается в охране. И если каждая семья и детский сад принесут по 1 елке, что останется в лесу? (Одни пеньки) В таком лесу приятно ходить? (Ответы) Этот факт побуждает нас убедиться, что не стоит рубить ели ради нескольких праздничных дней. Ребята, слышите, откуда-то доносится до нас звон бубенчиков. Это, наверное, Дед Мороз

проезжает на своих оленях. Если мы хотим, чтоб он к нам заезжал, нужно достать елку. А наряжать елку придумал в 16 веке Мартин Лютер. Первый елочный шарик был отлит 400 лет назад в Саксонии – это район Германии.

У кого какие предложения насчет елки?

Вадим:

У меня есть, мне елку купили

А сделали елку на добром заводе

Хорошие дяди, веселые тети.

Скорей приходите, скорей приходите

На елку из тонких серебряных нитей

Вся в хвое мохнатой,

Блестящей и пышной

Задень - и она зазвенит еле слышно.

А елка лесная осталась живая,

Стоит на опушке, макушкой кивая.

Кому? Никому? Просто ветру, метели

Такой же красивой неспиленной ели.

Восп.: Молодец, Вадим! Он прочитал стихи И. Токмаковой «Живи, елочка!» Поддержим идею Вадима? Кроны елок, на какую из известных нам геометрических фигур похожи? (треугольники) Внизу треугольник большой или маленький будет? А на макушке меньше или больше? (Ответы) В искусственной елке зеленые мохнатые, серебристые нити - это не что иное, как самые обычные дождики, продающие в магазинах. У нас есть готовая подставка с шестом, давайте установим наши готовые треугольники, сделанные из зеленых, пушистых дождиков. Что будет, если мы установим треугольники длинной стороной к шести, попробуем сделать (квадрат). А сейчас правильно установим и посчитаем, сколько треугольников мы установили на елке. Красиво получилось? Ребята, похвалим елку и споем для нее песенку. «Песня о Новогодней елке» А теперь нужны игрушки. Кто, что может предложить?

Айдар: Мы с мамой сделали елку из картона. Несколько из них я принес и сюда. Повесим их?

Воспитатель: Обязательно повесим, но сначала попробуем наложить на них геометрические фигурки, разной величины. Для того чтоб смастерить одну сторону ели сколько треугольников нужно было нам наложить?(7) Если, одного наложенного треугольника, были бы больше или меньше (показываются другие ели), сколько бы их было? (8, 6) Правильно. А игрушки, шары, какого цвета и формы? (Ответы) У нас еще есть и елочные игрушки-шарики, по которым определили дни недели. Их тоже повесим.

Ребята вам нравится зима, приход Деда Мороза и Снегурочки? (Ответы)

Арина: Мороз, Мороз,
Да нравится он нам (Слышен звон бубенчиков)
Да только вот мороз
Он к бровям моим прирос,
Мороз залез в валенки.

Правда ли он Дед Мороз,
А шалит, как маленький.
Виктория: Мороз рисует на окне
Разноцветные шарики.

Правда ли ему много лет,
А шалит, как маленький.

Дед Мороз: Я не маленький, друзья! Можно зайти к вам в гости?
Здравствуйте, друзья мои!

С новым годом, с новым счастьем
С новой радостью друзья!
Прошлый год у вас я был,
Никого не позабыл.

А меня-то вы узнали
Все такой же я седой,
Но совсем как молодой-
Я готов пуститься в пляс
Хоть сейчас.

А принес я вам для елки
Разноцветные игрушки.
(Достает коробки с игрушками)
Говорят, вы всезнайки
Знатоки математики.
Если так, сосчитайте.

(Дети считают игрушки в каждой коробке, определяют форму и цвет игрушек) Молодцы, за знания я дарю вам сладости. А мои помощники украсят ими елку.

Воспитатель: Ребята, давайте в хороводе споем песню «К нам приходит Новый год»

После хоровода хорошо бы было, и поплясать (Танцует Дед Мороз)

Дед Мороз: Ух! Я все устал. Доченька, Снегурочка, собери всех снежинок, пусть они помогут мне продолжить танец и украсить снежинками елку. Если вы закончите украшение елки, то и огоньки на ней зажгутся. (Танец снежинок)

Все у ёлки новогодней,
Сегодня мы собрались,

И смеялись и плясали

Ну-ка, ёлочка зажгись! (ёлочка зажигается)

У вас ёлочка у вас самодельная. Вы сохранили этим еще одну ёлочку в лесу. Молодцы! Ведь ели невидимыми нитями связаны со всеми живыми организмами на Земле.

Воспитатель: У меня игра для вас: Дед расскажет вам сейчас. Он начнет, вы завершайте, Вместе быстро отвечайте!

Дед Мороз: Везде снег идёт,

Значит время года... (зима)

Ваш Узнавайка скоро приедет

Осталось-то...(2 недели)

После вторника....(среда)

Вам удачу принесет.

Пятикрылая(звезда)

Ваши пути посветит,

Да на макушку (елки)

Дед Мороз его.....(прикрепит). (Прикрепляет звезду)

Ребята я теперь посохом стараюсь до вас дотронуться, чтоб вас заморозить, а вы постарайтесь не коснуться моего посоха (играют)

Снегурочка: Дедушка Мороз устал, пусть посидит. А я сейчас тоже хочу проверить ваши знания. Просто диво наша елка зелена и нарядна. Я повешу на нее овечек. А вы скажите, сколько их? (2) Сколько-то серебристых, сколько-то белых собрала я снежинок. Но сколько, же белых? Если в каждой руке их по 3? (6) Молодцы! Вы и с этим справились. (Вешает овечек и снежинки на елку)

Дед Мороз: Я знаю, что эти ребята собираются строить Узнавайке домик. Есть у вас машины? (Да) За 1 литр бензин я денег дам, пусть ваш шофер и грузчик отправятся влево длиною на 3 палочки дорогу. Вот деньги, а бензозаправочная станция тоже в этой же стороне, но длиною на 2 палочки (дает 1 рубль на бензин, 3 гимнастические палочки). Взрослые, конечно, говорили бы на 3 метра езжайте, но мы пока маленькие будет говорить на длину 3 гимнастических палочек. Справитесь? (да) Принесите то, что там лежит. Только очень осторожно, не разбивайте (уезжают). Я тоже хочу внести вклад в это строительство. Но вы должны отгадать загадку:

День за днём идёт кино

На экране этом.

Солнца, зелени полно

На экране летом.

А зимою - синий лёд,

Снег летит играя.

Фильм идёт, идёт, идёт
Без конца и края. (Окно).

Правильно, я оставляю их у вас эти оконные рамы в прихожей. Ваши сверстники как раз за ними и поехали. А Новогодние подарки мои лесные друзья сложат под елку. На санях привозят подарки. Приезжают обратно и машины с оконными рамами. Дети считают оконные рамы, докладывают, что на автозаправке купили 1 литр бензина.

Воспитатель: Ребята, поблагодарим Дедушку Мороза.

Снегурочка: А сейчас, нам пора на другие елки. Вы споите нам на прощание вашу любимую песню: «До свидания, Дед Мороз» (Дед Мороз и Снегурочка прощаясь, уходят).

Воспитатель: Ребята, понравилось вам с Дедом Морозом? (Ответы) А сейчас получите маленькие подарки.

Сюжетно-дидактическая игра «На мельнице»

Программное содержание: учить выбрать детали по величине и цвету, устанавливать их пространственное расположение относительно друг другу, сложение целого из частей, соотношение целого и части, формирование ориентировки во времени.

Материалы: картинки по теме, объемные формы и наборы типа мебель - игрушка (сомасштабных росту ребенка) и конструкторы Робертсона, кубики (можно и с условными художественными образами), ноутбук, ковралин, цветные геометрические фигуры, макет магазина и мельницы, банка, автозаправки.

Оборудование: экран, проектор, ноутбук.

Ход сюжетно-дидактической игры

Воспитатель: Приветствую, друзья мои! Во дворе мороз сегодня. А в какое время года бывают морозы? (Зимой) Послезавтра наш Узнавайка приедет к нам в гости. Его должны выписать из больницы. Пошлем ему сообщение, чтоб он скорее выздоровел. Чтоб войти в компьютер, введем пароль. Вспомним, как мы это делали (нужно расставить числа натурального ряда до 10, но в обратном порядке) (выполняется задание). Но нужно помнить, что первая цифра будет 0. А пароль должен состоять из не менее 6 знаков. То есть вам нужно написать (11) (выполняется задание)

Сейчас через электронную почту направим Узнавайке открытку на тему «Скорейшего выздоровления». Вот и отправили.

Но с вами выясним, когда, же наступит послезавтра. Для этого используем цветные квадратики с отметкой их цифрами. То есть, всю цветовую гамму не будем использовать, а лишь короткий отрезок (предоставляется рисунок радуги с четким

отслоением и промежуточных цветов):

Желтый (1)-вчера

Зеленый (2)-сегодня

Голубой (3)-завтра

Синий (4)-послезавтра.

Каким цветом и цифрой отметите тот момент времени, который течет в данное мгновение (зеленый 2). Ставим зеленый квадрат. Направление времени, в какую сторону течет? (по стрелкам в квадрате определяют течение времени, ставят по порядку) Какое время уже прошло, (показывают желтый квадрат), которому предстоит прийти ближайшее будущее (голубой), отдаленное будущее (синий). Значит, через, сколько дней приедет Узнавайка? (на 3 день). Это больше недели или меньше? (меньше)

Ну а мы возвращаемся на наш волшебный огород. Наши грядки ждут нас. Сколько их сегодня?(10) Сегодня мы посадим то, что загадано в загадке.

С неба Солнце золотое

Золотые льет лучи.

В поле дружную стеною

Растут золотые Усачи

В поле росла,

Под жерновом была,

Из печки на стол

Караваем пришла (пшеница).

Правильно, это пшеница. Посмотрите на рисунок и в посуде насыпаны тоже зерна пшеницы. Зернами являются ядро (плод, семя) любой хлебной зерновой культуры.

(Незаметно для детей ставится на видное место мельница из спичек)

У меня еще одна загадка, попробуйте отгадать ее:

Всю жизнь крыльями машет,

А улететь не может. (Ветряная мельница)

А теперь нам нужно найти мельницу, пока на волшебной грядке созревает пшеница. Как вы думаете, зачем нужна мельница? (Ответы)

Мельница - это машина для измельчения различных материалов (помола), зерен. Ребята, мельницу можно и самим построить. Кто-нибудь видел мельницу, хотя бы в мультике (Ответы). Показывается рисунки разных типов мельниц.

Предлагается найти макет мельницы в групповой комнате. Сейчас вы знаете, какой может быть мельница. На данном макете вы видите, что она состоит из отдельных самостоятельных частей (Основная часть - 2 куба, крыша - полкуба). Показ куба из пенопласта. Разрезаем его на 2 части (2 половинки от куба)

Показ в макете.

В каждой стороне куба известная вам геометрическая фигура.....(квадрат) Сколько их в каждом квадрате? (6) Выбранный для крыши полкуба содержит треугольника - 2, прямоугольника - 3

Существовали мельницы-башни - четвериковые (гранные), шестериковые и восьмериковые (Показ картинок). Но мы будем конструировать из крупного конструктора. Я предлагаю вам несколько видов строительного материала. Выбор за вами. Если выбрали, из чего будем строить, то сейчас нам нужна машина, шофер и грузчик (выбираются). Пожалуйста, отправляйтесь направо на дорогу длиною в 3 палочки, привезите строительные материалы, лежащие там, в упакованном виде. Заедете на автозаправку, за бензин я вам дам 2 рубля, на 2 литра бензина.

Пока на полу мы составим проект нашей будущей мельницы из счетных палочек (строят 2 квадрата, 1 треугольник, из 4 палочек (крылья мельницы) пропеллер. Прежде чем приступить к работе, скажите для основной части, сколько кубиков возьмем? (от 2 до 5, смотря какой тип конструктора был выбран) Для крыши - 1 полкуба.

Значит, чтобы построи что-то, мы должны подумать и придумать проект, что и сколько нам потребуется и представление, каким должен получиться объект. То есть, мы планируем этапы создания постройки в схематическом порядке или в уме. Чтоб яснее представить себе мельницу послушайте маленькую информацию о них. Водяная мельница: Издавна редко на какой только речке не стояла мельница. В сельской местности мололи зерна на муку, крупу, и толкли толокно, получали льняное масло. На реках для мельницы напор воды обеспечивался плотинами. Лопасты водяного колеса опущены в воду и приводятся в движение течением реки. Основанием мельницы служил камень, выпуклый посередине. Второй, вращающийся камень имел два колоколообразные углубления, соединенных между собой отверстием. Внешне он напоминал песочные часы и был внутри пустой. Этот камень насаживали на основание. В отверстие вставлялась железная полоса. При вращении мельницы зерно, попадая между камнями, перетиралось. Мука собирались у основания нижнего камня. Подобные мельницы были самых разных размеров: от маленьких, вроде современных кофемолок, до больших, которые приводили во вращение два раба или осел.

Ветряные мельницы: Ветряные мельницы за сутки размалывали на жерновах от 100 до 400 пудов зерна. В них имелись также ступы (крупорушки) для получения крупы. Для того чтобы мельницы работали, их крылья надо было поворачивать под менявшийся направление ветер - это обусловило сочетание в каждой мельнице неподвижной и подвижной частей. Крылья мельницы обычно изготавливают из дерева, натягивая на них холст или парусину. К крыльям крепятся веревки, чтобы можно было остановить мельницу, если ветер слишком сильный. Крылья иногда достигают более 10 метров в длину.

Физкультминутка «Мельница»

Представим себя ветряной мельницей:

Лопасты поднимаем (поднимаем руки)

И вдыхаем, и выдыхаем.

Лопасты вертятся по кругу

Обмолотим муку другу(вертим руки по кругу).

Ветер затихает (замедляется движение, руки опускают)

Лопасты отдыхают, отдыхают, отдыхают.....

(указательный палец подушечкой доставал основание большого пальца, слегка придерживающий его, а оставшиеся пальцы выпрямлены и расслаблены.)

Промышленные мельницы: Чтобы измельчить твердое сырье используются промышленные (комбинированные) мельницы В результате на выходе получается очень мелкий помол.

Приезжают машины (Докладывают и считают стройматериалы).

Итак, мы выбрали для ветряной мельницы необходимые элементы, осталось выбрать лопасти, напоминающий пропеллер. Источником энергии выступает ветер, а не механизм. Сколько лопастей нам нужно? (4) У нас есть готовый механизм-пропеллер. Из конструктора берем стройматериал треугольной формы полукругом внутри. Сколько их нужно будет брать и что получится внутри, если их сложить? (2 шт., внутри круглое отверстие)

(Строят мельницу). Пока дети строят мельницу, на ковролин ставятся 10 мешков зерна (из картона). Молодцы, а сейчас попробуем с вами помолоть наши зерна пшеницы. Ведь с наших грядок комбайны собрали несколько мешков зерна. Посчитаем (10), подводим ее машиной (игрушечной) к мельнице, засыпаем зерна в мукомол и ждем ветра.

Дыхательное упражнение «Ветер»

А заодно поможем ветру дуть воздух. Издаем «Ф-ф-ф» и дуем в пропеллеры издали, а остальное сделает ветер.

Вот и мука готова. Посчитаем (10 мешков), 1 мешок отложим для хлебопекарни. Сколько можно продать? (считают). Карточки с рисунком мешков ставят около макета «Магазина». Вырученные деньги мы, где собираем, помните? (Банк)

Ребята, вам понравилось строить мельницу. Так, что обозначает слово помол? (ответы) Скоро на хлебопекарню пойдем? (Ответы) До скорых встреч у пекарни!

Сюжетно-дидактическая игра «Хлебозавод».

Программное содержание: знакомить с мерой длины, продолжить работы по узнаванию цифр в символах, знакомство счета второго десятка, считать на ощупь и

вслух в пределах пяти.

Материал: Хлебобулочные изделия, мука, дрожжи, картинки по теме, карточки с цифрами, зерна, упакованные ингредиенты для выпечки хлеба.

Ход сюжетно дидактической игры:

Добрый день, друзья! Сегодня к нам придет Узнавайка. До его прихода мы с вами посадим в несколько грядок пшеницу, а в несколько клевер. Сосчитайте грядки на первом ряду и положите около них карточки с соответствующими цифрами (8, на последнюю цифру воспитатель обращает внимание и сама ставит) На что похожа восьмерка? (Ответы) Сажаем пшеницу, которая у нас осталась с прошлого раза. Чтоб узнать, сколько будете сажать, вам нужно каждому поместить вот на этот отрезок зерна пшеницы. На прямой выделяем отрезок. Ребята, этот отрезок является частью прямой (показывается на прямой). Взрослые называют длину данного отрезка сантиметром. Сантиметр - это мера длины. Если, кто запомнит очень хорошо, нам не надо будет просить помощи у взрослых. Сами можем измерять длину. Но наша задача сегодня - это определить, сколько, же зерен помещается на отрезке прямой? Клевер будем сажать на остальных грядках (8). По аналогии выполняются действия. Но семена клевера мы не будем каждый помещать в отрезок (в 1 сантиметр) из-за мелкости семян. Несколько детей будут это выполнять, а вы посмотрите, правильно ли они разместят их.

А сейчас направляемся в хлебопекарный завод. После доставки на хлебозавод самого сырья для выпечки хлеба, начинается сам процесс. Дрожжи, муку и иные составляющие, доставляют сюда в муковозах или в мешках, которые хранятся до момента использования в особых помещениях. А перед выпечкой хлеба мука проходит проверку. Процесс приготовления теста начинается с просеивания муки. После смешивают дрожжи, сахар, соль и иные вещества. Замес опары осуществляется в специальных тестомесильных машинах. Туда подаётся определённое количество воды, муки и оставляют бродить на некоторое время. Для выпекания готовое тесто помещают в форму и ставят в специальную печь. Формы могут быть разной формы (показываются). В формах для хлеба, каких геометрических фигур узнаете? (ответы) Хлеб после выпечки извлекается из формы. Срок хранения хлеба ограничен, поэтому его быстрее доставляют в магазины. Из нашего мешка мы берем 2 килограмма муки, а остальное сдаем производителям по договору. За счет цены нашей муки, они должны нам выпекать хлеб. А сейчас я вам тоже предлагаю приготовить тесто, но вручную. Чтоб выпечь хлеб, нужны продукты: пшеничная мука, сухие дрожжи, сахар, соль и некипяченую воду.

Все подходим к разделочному столу. Ребята, кто может сосчитать всего, что находится здесь наощупь, с закрытыми глазами. Первым делом растворяем 1 пачку сухих дрожжей, немного соли и песка. Затем стаканами просчитать, сколько

стаканов муки в 1 килограмме. (Засыпают и считают) Просеиваем муку. Мешаем тесто и кладем его в специально смазанную форму, отправляем его для брожения. Затем его пекари поместят ее в печь. Из еще одного килограмма муки нам работники приготовили тесто. Готовое тесто я делю равными частями на количество детей в нашей группы. Считаем, сколько нас (по 10). Нам просто считать до 10, но счет у взрослых ведется после 10 по-иному. Хотя каждое последующее число больше предыдущего на единицу, каждое предыдущее меньше последующего на единицу. Взрослые помнят, что счет начинается к 10 прибавлением 1, может, и мы с вами запомним. А затем к 11, прибавляется ещё 1. Когда считают они после цифры 10, прибавляют «дцать». Например, 1+ дцать= одиннадцать. Если некоторые из вас запомнят счет после десяти, то нам не придется искать помощи у взрослых, не отрывать их от важного дела. Попробуем посчитать дальше (12.....19). Итак, поделили. Теперь вручную попробуем слепить из теста, а цифру 6, 7, 8. Кладем их в противень и тоже отправляем в печь. Посмотрите на нашу 8-ку. На что она похожа?

Физкультминутка «Восьмерочка»

Цифра 8 так вкусна:

из двух бубликов она!

Отдохнем немного

Раз - присядем - понимается рука,

Два - мы встанем, распрямляется спина

Три - присядем, головой покрутим,

И обратно тоже крутим.

На четыре - глазки закрываем,

Пять - глазки открываем,

Шесть - встаем опять

Семь - в ручках зажимаем пять,

В восемь встряхнем наши «пять».

Скажем спасибо работникам хлебопекарного завода. А они нам дали денег за нашу муку (19 рублей = 10 и 9 рублей) и хлебобулочные изделия (1 рубль).

Денежки играли в догонялки

Девятеро их было,

Еще одного позвали

Сколько их стало?(10)

Попробуем составить из символов на фланелографе ($9+1=10$). Итак, у нас имеются 2 десятка денег.

Отправляемся домой, а деньги сдадим в банк. Ведь Узнавайка еще не добрался до нас. Потом мы с ним все обсудим. Будем ждать его.

Соберем урожай с грядок (в мешках и рулонах), посчитаем их и поместим их

в склад. Кто будет шофером, кто грузчиком? (выбирается и выполняется)

Вам понравилось в хлебопекарне? До новых встреч!

Сюжетно-дидактическая игра «Беспокойное хозяйство»

Программное содержание: Закрепить порядковый и количественный счет в пределах 9 и отметка его в символе, понятие «поровну», упражняться в счете до 10 и попытки считать дальше, продолжить знакомить с мерой длины, совершенствовать знания геометрических фигур, умение назвать смежные числа.

Материалы: картинки по теме, игрушечная машина большого размера; макеты магазина, мельницы, загона, банка, автозаправки; семена дыни; карточки с цифрами, с плоскостным изображением дыни и животных; рисунок прямой, с отмеченной в ней отрезка 2 см, картонные мешки, и рулоны сена.

Ход сюжетно-дидактической игры:

Добрый день, друзья! Как вы знаете, наш Узнавайка живет пока у нас, ведь пока домик мы ему не сможем построить, пусть хоть солнышко немного прогреет землю.

А наши волшебные грядки ждут нас (Посчитаем грядки) Сегодня мы посадим дыню.

Сегодня чтоб узнать, сколько семян нужно сажать, на прямой линии у каждого отмечен 2 см отрезок, ставим на прямую линию семена. Посчитаем сколько их, сажаем, ставим на автомат, использование дидактического материала «Времена года».

Ребята у нас на складе есть много мешков зерен пшеницы и рулонами собранный клевер. Мы с вами отмечали, что на мельнице можно молоть зерновые на муку (мелкий помол) и на корм животным (крупный помол). Ребята, самым смелым, сегодня есть такое важное задание: съездить на мельницу, выгрузить 10 мешков, привести обратно 10 мешков корма для животных. Крупный помол зерна для животных иногда еще называют фуражом. Этот фураж будет называться комбикормом, если она будет состоять из смеси зернового сырья, продуктов с высоким содержанием полезных и питательных веществ.

Для этого нужно выбрать 2 шоферов и 2 грузчиков. Те, кто поедут за фуражом, по дороге заедут в магазин, купят там витаминную смесь, вот вам деньги. У них и на бензин ещё хватит (выбираются и отправляются). А те, кто поедут за 9 рулонами сушеного клевера на склад, нужно посчитать аккуратно их уложить в кузов машины. По обратной дороге зайти на автозаправку и купить 2 литра бензина, вот вам 2 рубля.

А мы с вами построим дорогу к ферме, где живут коровы и быки. Ферма находится в правом направлении. Коров и быков взрослые называют крупным

рогатым скотом. Но ребята у нас сегодня только вот такие тротуарные плитки. Нам придется потрудиться, чтоб построить приличную дорогу. Плитки, какой геометрической формы (треугольник)? Нам нужно сначала составить из них квадраты, чтоб удобнее было ходить (Дети из больших треугольников сначала составляют квадрат, а затем их помешают рядом). Хорошая дорога получилась у нас. Вот мы и у коровников.

Летом коровы живут на пастбищах, где они питаются сочной травой. Кроме лета еще, какие времена года, остаются? (Осень, зима, весна). Но в начале осени и в конце весны коров иногда еще можно встретить на пастбищах (Это зависит от природных условий текущего года). В коровниках есть специальные средства механизации (основные и вспомогательные технологические процессы производства). Интересны системы доения, система уборки в корочнике (показ картин). Коровники содержат в чистоте и в порядке скотники, а доярки доят коров. К нам на стол появляется молоко как раз с таких ферм.

Физкультминутка «Коровка»

Корова, корова, Кормилица рогатая! (показывают рога)

Ты нас не бодай, (головой качают)

Не сердись, не топай (топают ногами).

Вот идет корова (указательный палец соединяется с подушечкой большого пальца)

Мы смотрим на тебя. Оставшиеся три пальца выпрямлены, получается «бинокль»)

Головой мотает (Головой мотают)

Молока нам дает («Бинокль»).

Вот и машина с клевером приехала. Шофер по очереди считают рулоны клевера, пока выгружают (9). Покормим животных. Здесь у коровника загон, разделенный на 3 части, в каждой животные.

В 1 загоне животные, называющиеся мамами(коровы), во 2 отцами..... (быки), в 3 дети - телята. По картине посчитайте в загонах, сколько коров (9), быков (9), телят (9). Подставляем к каждой части цифровую карточку 9. Ребята нам нужно будет поделить 9 рулонов поровну. Для этого сначала и коровам, и быкам, и телятам положим по 1 рулону. Так и продолжим, пока не кончатся рулоны, и посмотрим, поровну ли получилось (по 3 и поровну). Ребята, мы бы могли положить телятам и поменьше на 1 рулон. Какое бы это число было (2). А быкам побольше (4).

А вот и прибыла другая машина. Грузчик и шофер докладывают о проделанной работе. Шофер считает мешки с фуражом, а грузчик грузит. Шофер грузит 1 мешок с витаминной смесью и проговаривает: «один». Если помните, ребята, мы с вами в предыдущей игре пытались считать и после 10, прибавляя к числу «двадцать». Грузчик Вадим сосчитал 10 мешков, а шофер Айдар сосчитал один.

Значит, к какому числу прибавляем «дцать». Правильно, к числу «один» и будет как? (одиннадцать) Чтоб получился хороший комбикорм, скотоводы в мешалке все смешают и накормят ими животных. Они просили у нас эти 11 мешков продать им. За них мы получаем 11 рублей и Игорю доверяем наши деньги, чтоб он положил их в банк (ставит около макета банка) А за кормление животных клевером нам доярки дали молоко в бидонах. Сосчитаем их (9), ставим карточку с цифрой). Шофер Айдар, с грузчиком Вадимом отправляют их на холодильный склад, чтоб он сохранился до завтра. Скажем спасибо скотникам, дояркам, а сами отправляемся домой, и соберем наши дыни. Сколько их? (9) Дыни тоже отправляем в склад.

Ребята, понравилось ли вам на ферме. Я вас приглашаю в следующий раз на молокозавод.

Сюжетно-дидактическая игра «Пейте, дети, молоко»

Цели: Закрепить порядковый и количественный счет в пределах 10, меры длины, объединение предметов по различным признакам в группы, знакомство с процессом изготовления йогурта, развитие логического мышления, воспитывать щедрость и трудолюбивость, интерес к занятиям математикой, умение действовать сообща, доводить начатое дело до конца

Материалы: 2 игрушечные машины, макеты магазина, молокозавода, фермы, банка, карточки с цифрами плоскостным изображением дыни, бидонов, гимнастические палочки, картинки по теме, игрушечные вилы, пакты с песком и смесью, йогурты в блоках.

Ход сюжетно-дидактической игры.

Добрый день, друзья мои! Сегодня наши грядки отдыхают. Мы им сегодня удобрения внесем, чтоб они плодоносили хорошо. Шофер и грузчик (выбирают) отправятся на ферму, в которой мы недавно были. Транспортеры загрузят там удобрения, а на грядки будет их вносить разбрызгиватель, а грузчик будет контролировать и помогать при разгрузке вилами (игрушечные вилы). А другой машиной нужно привести в молокозавод 9 бидонов молока и 9 дынь, по дороге зайти в магазин купить одну упаковку песка и специальные окислители для йогурта. Вот вам деньги.

С остальными отправимся на молокозавод. Он находится совсем рядом с нами. Нам нужно измерить расстояние до молокозавода. Для этого используем метровые гимнастические палочки. Я заранее натянула прямую линию. Мы с вами, чтоб измерить ставили на прямую точки, семена, а сегодня - метровые палочки. Итак, сколько палочек гимнастических нам понадобилось? (10) Цифра 10 состоит из 2 цифр: 1 и 0. На фланелографе составим цифру 10 из карточек с цифрами.

Мы на молокозаводе. Тут есть много оборудования для переработки молока.

Сооружения для очистки воды имеют высоту 6 метров. Они конструируются в виде огромных емкостей. Мы теперь умеем измерять длину метрами. Но на высоту мы не поднимемся, но мы покажем это на прямой (на прямую ставят 6 гимнастических палочек, в последовательности друг за другом). Высоту, оказывается, тоже измеряют мерой длины.

Молочный Завод - предприятие для производства молочных продуктов, таких как: молоко, кефир, сливки, сметана, масло, творог, твердые сыры. Побочными продуктами производства являются сыворотка (при производстве творога и сыра) и пахта (при производстве масла). Кроме этого производит разнообразные глазированные сырки, йогурты и другие продукты.

Вот и наши машины подъехали. Первые докладывают о внесении удобрений и мойке машины. Вторые разгружают и считают. Ребята один бидон молока и 9 дынь, пакет смеси и пакет песка мы отнесем в йогуртный цех (выбираются грузчики). Но сначала отнесите второй бидон справа, он нужнее. Затем нужен третий слева от окна пятый. Сколько всего осталось? (восемь) в фланелограф ставят карточку с цифрой 8. Продадим 8 бидонов заводу и получим за них деньги. Ставят около макета молокозавода бидоны, берут деньги. Сколько мы выручили денег (8 рублей).

Физкультминутка «Заинька»

Раз, два, три, четыре, пять,

Начал зайчика скакать (подскоки на месте)

Прыгать зайчика горазд,

Он подпрыгнул десять раз (прыжки).

Молодцы, у нас для домика Узнавайки уже много денег собирается.

Заходим в йогуртный цех. Мы используем свои продукты для приготовления йогурта: молоко, дыня, смесь заквасочных микроорганизмов с загустителем и песка.

Один бидон молока вливаем сначала в специальную машину, состоящую из сита и посуды, для очистки его от пыли, шерстинок, кусочков корма и т.д. Затем молоко охлаждают. Далее смешиваем йогурт. Итак: молоко + загуститель + фруктовый джем (или фрукты с сахаром). Йогурты упаковывают в пластиковые стаканчики, закрытые фольгой. Такие стаканчики часто объединены в легко разламываемые блоки по 4 (реже 6 и более) стаканчика. Ребята, в наших блоках, сколько стаканчиков (6) (показывается в числовом ряде цифра 6). А сколько блоков всего? (10 - показ в числовом ряде) Скажем спасибо работникам молокозавода. Наши йогурты мы будем кушать сегодня во время полдника, и Узнавайку с работниками детского сада угостим. Загружаем йогурты на машины и отправимся домой. Понравилось вам здесь? А Вадим деньги, вырученные за молоко, отправит в банк (ставят). До скорых встреч.

Сюжетно-дидактическая игра «Строим дом»

Программное содержание: развивать у детей желание строить, играть с постройкой, закрепить в памяти названия дней недели и их последовательность, продолжать знакомить с разными строительными материалами; воспитывать сострадание; обогащать познавательные знания (знакомство с бетоном, его свойствами и качествами, способом его изготовления); обобщить знания о строительных профессиях; показать значимость профессии строителя, воспитывать уважительное отношение к человеку труда, использовать элементы дифференциально-уровневого обучения, стимулировать воображение

Материалы: макет склада, костюм Узнавайки, ноутбук, цифровые цветные карточки

Ход сюжетно-дидактической игры.

Восп.: Добрый день, друзья мои! Ребята, сегодня Узнавайка (куклой движет помощник воспитателя) дома. Давайте, ребята, расскажем ему о наших достижениях. Узнавайка пусть отправится вместе с нами в волшебный город мастеров-строителей.

Но сначала покажем ему, как тянулись недели за неделями, пока мы его ждали. Мы знаем каждый день недели, имеет свое название, мы им каждому дали свой цвет и цифру, они имеют последовательность. Ребята, покажем Узнавайке «Живую неделю». В неделе сколько дней? А значит, ко мне выходят 7 детей (пересчитываются по порядку и каждый держит в руке соответствующую карточку, обозначающие дни недели). Молодцы, вы выстроились в такой последовательности, как по порядку идут дни недели. Пусть Узнавайка даст нам задание, усложняя ее.

Узнавайка: Спасибо вам огромное, ребята. Вы меня поддержали в трудную минуту. Я попал в больницу во вторник. Так помогите мне вспомнить, в какой последовательности тянулась затем моя неделя?

Воспитатель: Ребята, нам нужно для себя выяснить, какой по счету день недели вторник? (2). Следовательно, мы с какой цифры и цвета начнем? (2, оранжевый)

Узнавайка: В ряду недели, какой день окажется последний (вторник)?

(Дети строятся с любого другого дня недели).

Молодцы! Сегодня мы с Узнавайкой можем обсудить, какой дом нужно ему построить. Для этого с вами сначала познакомимся с материалами из интернета, которые выставили туда мастера из Города мастеров. Какие интересные домики можно строить, которые могли бы быть удобным для нашего Узнавайки? Но, чтоб домик был удобный, что нужно учесть (Обсуждение)

Воспитатель Да, ребята дом должен соответствовать по следующим категориям: соответствовать размерам домовладельца, иметь окна, крышу и двери, не иметь зазоров, иметь красивый вид, выбрать прочный материал для строительства.

Вы, наверное, помните, сказку про трех поросят. Домик Ниф-Нифа сделан, из какого материала (солома), у Нуф-Нуфа (из прутиков, веточек и листьев), а у Наф-Нафа (из прутиков и веток). У кого домик выдержал все испытания (У Наф-Нафа)? Следовательно, чтоб выдержать испытания он должен быть крепким, прочным, надежным. Посмотрим на складе, нет ли у нас для постройки дома нужного материала? (Кирпичи, оконные рамы, песок, цемент и краски) Хватит ли для постройки стройматериалов, мы пока не знаем. Ведь мы ещё не выбрали, какой дом будем строить, и нет у нас проекта. Но сначала отправим на машине 2 грузчиков за стройматериалами, находящимися на складе. На бензин каждому грузовику дадим по 1 рублю. Ребята, склад наш в каком направлении находится (вправо) от нас? (отправляются).

А мы войдем в интернет и посмотрим готовые рисунки и проекты домиков? Ребята, кто из вас покажет Узнавайке, как нужно войти из нашего компьютера в интернет (вводят пароль). На экране рисунки-изображения домов. Сколько примеров мы рассмотрели (домики, в которую можем зайти и мы; 1 домик - в которой Узнавайка не помещается). Кто-нибудь сможет все вместе посчитать (дети должны справляться с заданием)

Гимнастика для глаз

Смотрим глазками сейчас

На правый верхний угол,

После в комнате на пол.

Снова на левый верхний угол

Вновь на пол.

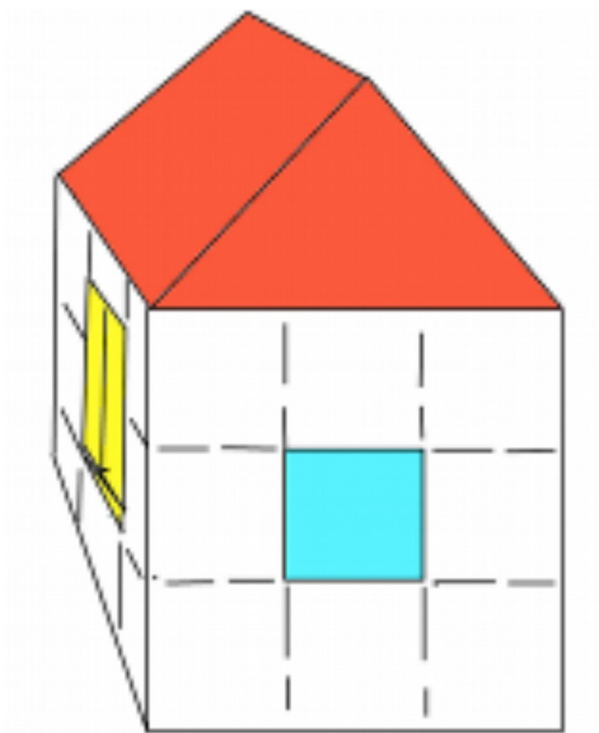
Закрываем крепко глазки,

открываем их теперь.

Воспитатель: Наши стройматериалы уже прибыли (разгружают, считая, ставят аккуратно в ряд к углу) Ребята, может быть, сами сделаем схему-проект, и посчитаем, сколько и чего надо. Ведь мы сегодня в городе мастеров. Может быть, волшебство города и на нас действует. Какие геометрические фигуры мы применим для рисунка проекта дома? (ответы)

Мы можем посчитать у домика спереди и с одного боку, сколько кирпичей (8 с одной стороны, 8 с другой стороны) и окон(1), дверей(1) нужно, трехгранная призма для крыши. С третьей стороны (8 кирпичей и одно окно), с четвертой стороны 8 кирпичей и 1 окно. Считаем по аналогии с 1 стороной. Вы хотите, как Узнавайка научиться сделать схемы на компьютере (Да)? Ребята, чтоб построить

домик нам необходимо умение строить, работать с древесным материалом, красить.
Что за профессии участвуют при строительстве



Узнаете, отгадав загадки:

Растет этаж за этажом,
И с каждым часом,
С каждым днем
Все выше, выше новый дом. (Каменщик.)
Топором, рубанком
Выстругивает планки,
Сделал подоконники
Без сучка-задоринки. (Плотник.)
Брызжет краска по стене,
Солнце светится в окне.
Стали стены голубыми,
Словно небо в вышине. (Маляр.)

Узнавайка: Молодцы, ребята. О скольких профессиях шла речь? (3) Ребята, это профессии ведущие, то есть они делают основную работу в строительстве. А есть еще вспомогательные. Одним из таких можно считать, людей которые мешают бетон, таскают камни, песок, щебень. Сегодня я вам покажу песок, воду, цемент, щебень. Каждый из носильщиков (выбираются) приносят мне по одному стакану песка, цемента, воды (показывается каждый для знакомства). Песок, цемент и воду

положили(поровну) по 1 стакану. Цемент и щебень на что похожи, ведь вы еще с ними не встречались. Цемент сыпучий, сухой. Влажный цемент, как клей скрепляет остальные элементы смеси. Щебень похож на камни. Давайте повторим названия этих материалов: щебень, цемент.

У меня на столе щебень (знакомит). Нужно в формочку сначала насыпать щебень 2 стакана. Щебень насколько больше положили (на 1)? Все перемешивают и разливают на форму. Эта формочка должна соответствовать размерам будущего дома.

Воспитатель: бетон становится прочным при застывании. Бетонные плиты их делают на бетонном заводе, и готовые плиты привозят на стройку.

На сегодня достаточно. Очень большую работу сделали ребята. Молодцы! И ваши мамы и папы обрадуются, что вы сегодня смогли выбрать какой домик для Узнавайки будете строить. В следующий раз мы постараемся построить домик. До новых встреч!

Сюжетно-дидактическая игра для проверки знаний и умений у детей «Математический домик для Узнавайки».

Программное содержание: Проверка качества усвоенных математических знаний; умений устанавливания связи и отношения между числами устно и с опорой на предметы.

Материалы: макет бетономешалки, макет математического домика, ноутбук.

Воспитатель: Добрый день, друзья мои! Волшебный домик Узнавайки будет строиться лишь тогда, когда мы будем выполнять задания по математике. Кто привезет из банка все наши деньги (выбирается). Мы будем работать по проекту, всегда держать его поблизости. Деньги привезли, теперь сосчитайте 10 рублей денег для щебня, и Вадим отправится с шофером за щебнем в магазин. Магазин слева от нас. А Айдар купит доски - 10 штук, денег нужно 5 рублей. Твоей машине нужно налить бензин, возьми 1 рубль. Сколько теперь у тебя денег (6 р.)? Автозаправка находится справа от нас (Дети контролируют, правильно ли поедет ребенок)

Перед тем, как заложить фундамент, посмотрим, что нужно. Мы с вами уже делали плиту из 2 частей щебня и равных частей песка, цемента и воды. Экскаваторщик (выбирается) копает, а мы будем вливать в яму раствор. Раствор мешать мы умеем. Машины приезжают, докладывают. Кто будет измерять составные части, кто будет работать на бетономешалке. Ведь сегодня объем работы большой, поэтому нужно помешать бетон усиленно (Ставят все составные части к макету бетономешалки).

Чтоб положить готовую плиту надо немного подождать, пока остывает

фундамент. Мы должны решить одну важную задачу, чтоб она быстрее сохла: Из скольких видов веществ мы сделали фундамент (4); Сколько стаканов материала ушло на это (5)? $1+1+1+2=5$ или $1+1+1+1+1=5$ Какой способ верный (оба)? Да, число 5 осталось неизменным, если даже изменились составляющие его цифры. Скоро положим и бетонную плитку. А сейчас отдохнем немного:

Физкультминутка «Бабочка»

(и.п. сидя) Спал цветок и вдруг проснулся, (встать, руки на поясе)

Больше спать не захотел. Шевельнулся, потянулся, (руки вверх, потянуться вправо, влево, вверх)

Взвился вверх и полетел. (бег)

Солнце утром лишь проснется, Бабочка кружит и вьется (круговые движения руками).

Узнавайка рано утром ушел. Но его все еще нет. Как вы думаете, какое время суток наступил? (день) А утро и вечер когда наступает? (Между днем и ночью)

Ребята, нам в ноутбук пришло сообщение из соседнего Математического дома. Он собирается помочь нам, если мы выполним его задания. Посмотрите внимательно на картинку: В передней части дома, какие числа изображены? (9 и 0) Если их сложить, что получится: $9+0=9$ Справа от домика найдите цифру 1 и 8. Если в натуральном ряду цифр направимся в сторону возрастания на $1(8+1=9)$, убывания($8-1=7$), сколько будет?

Ребята, математический домик доволен нами. Математический домик предлагает нарисовать домику для Узнавайки рисунки математического содержания? Примем его предложение, скажем спасибо ему (Говорят спасибо)

Итак, ребята все застыло, ставим плитку на фундамент. Мы знаем, что основание дома должно быть прочным. Поэтому и плитку ставим аккуратно, чтоб не было зазоров и щелей. В первый ряд, по проекту, какой строительный материал берем? (кирпичи) На какую геометрическую фигуру они похожи? (квадрат), а крыша (треугольник) Каждый ребенок фломастером пишет цифры, математические символы, рисует геометрические фигуры на кирпичики.

Приемами стройки мы уже обучены. Используя проект, мы быстро сложим домик Узнавайке (строят). Вот и получился наш математический домик для Узнавайки. Вам понравился он? (ответы) И Узнавайка обрадуется, ведь он будет жить уже в своем доме.

Приложение 7. Перспективное планирование сюжетно-дидактических игр

№	Дата проведения	Название игры	Программное содержание			
			По видам математической деятельности			Сопутствующие задачи
			Навыки счетной деятельности	Навыки вычислительной деятельности	Навыки измерительной деятельности, развитие пространственно-временных отношений	
1	02.09.2016	«Магазин»		Упражнение в пересчитывании и отсчитывании предметов, их условных изображений (палочек, кружков) в пределах 10		Развитие интереса и уважения к профессии продавца. Знакомство с правилами поведения в магазине
2	06.09.2016	«Зоопарк»	создание практической необходимости в сравнении рядом стоящих чисел в пределах 10, установление связей и отношений между ними			Расширение представлений детей о гуманной направленности труда работников зоопарка, об основных трудовых процессах по обслуживанию животных
3	09.09.2016	«Детский сад»			Установление независимости числа предметов от их величины (число предметов не зависит от их размеров и расстояния между ними)	Уяснение значимости труда работников детского сада. Воспитание гуманных чувств (доброты, отзывчивости, заботы), характерных для этой категории работников
4	14.09.2016	«Цирк»		проверка знаний о счете, умения самостоятельно решать математические задачи в новых условиях		
5	19.09.2016	«Бензозаправочная станция»			устное, с опорой на знаки (цифры, сравнение чисел, определение связей и отношений между ними, осознание выражений «до» и «после»	Воспитание интереса и уважения к труду транспортников, пробуждение желания работать так же добросовестно, ответственно, как взрослые, заботиться о сохранности техники
6	23.09.2016	«Кондитерская		разложение и составление		Расширение представлений о

		фабрика»		числа из двух меньших чисел в пределах 10		мастерстве кондитеров, о значимости их добросовестного труда. Развитие воображения дошкольников
7	27.09.2016	«Удивительная поездка»	закрепить навыки порядкового счета в пределах 10	закрепить знания о количественном составе числа из единиц в пределах 5	совершенствование умения выделить признаки величины	<p>уточнить и расширить представления детей о правилах поведения во время поездки на поезде;</p> <ul style="list-style-type: none"> - обобщить и систематизировать знания детей о способах и особенностях передвижения человека по железной дороге; - сформировать понимание того, что основной принцип поведения в поезде - это вести себя скромно, никому не причинять беспокойства, не мешать другим людям; - закрепить навыки невербального поведения: негромкость речи, сдержанность в выражении чувств, отсутствие резких движений; - отработать приставочные глаголы, развивать связную речь, способствовать совершенствованию двигательных навыков
8	03.10.2016	«Наш волшебный огород»	развитие умения считать предметы по порядку и обратно		закрепить знания о времени, о геометрических фигурах	развитие мелкой моторики рук, воспитать в детях сострадание нуждающимся
9	07.10.2016	«В гости к пчелам»	анализировать и применить в действии состав цифр от 1 до 10	помочь детям освоить приемы сложения геометрических фигур,	Закрепить знания геометрических фигур, продолжить знакомить с	объяснить суть негативного действия на организм зависти

				упражнять в составлении рядов из карточек	элементарными представлениями о времени	
10	12.10.2016	«В гостях у овечек»		упражнять детей в отгадывании математических загадок, решении задач	закрепить знания детей о цифрах, сравнение чисел, используя в речи выражение больше и меньше, короче, длиннее	Способствовать овладению навыками мелкой моторики, развивать речь. Использовать элементы по снятию тревожности, повышающие работоспособности коры головного мозга
11	19.10.2016	«На мельнице»	сложение целого из частей, соотношение целого и части		учить выбрать детали по величине и цвету, устанавливать их пространственное расположение относительно друг другу, формирование ориентировки во времени	
12	26.10.2016	«Первый снег»			Способствовать формированию у детей ориентировки во времени	воспитывать бережное отношение и любовь к природе, дать представление о невидимых нитях в природе, познакомить детей с особенностями ели и жизнью животных связанных с этим деревом
13	02.11.2016	«Хлебозавод»	продолжить работы по узнаванию цифр в символах, знакомство со счетом второго десятка, считать на ощупь и вслух в пределах пяти		знакомить с мерой длины	
14	09.11.2016	«Беспокойное хозяйство»	Закрепить порядковый и количественный счет в пределах 9 и обозначением его в символе, упражняться в счете до 10 и попытки считать дальше, умение назвать смежные числа		З а к р е п и т ь понятие «поровну», продолжить знакомить с мерой длины, совершенствовать знания геометрических фигур	

15	16.11.2016	«Пейте, дети, молоко»	Закрепить порядковый и количественный счет в пределах 10		продолжить знакомить с мерой длины, объединение предметов по различным признакам в группы	знакомство с процессом изготовления йогурта, развитие логического мышления, воспитывать щедрость и трудолюбивость, интерес к занятиям математикой, умение действовать сообща, доводить начатое дело до конца
16	23.11.2016	«Строим дом»			закрепить в памяти названия дней недели и их последовательность,	развивать у детей желание строить, играть с постройкой, воспитывать сострадание; обогащать познавательные знания (знакомство с бетоном, его свойствами и качествами, способом его изготовления); обобщить знания о строительных профессиях; показать значимость профессии строителя, воспитывать уважительное отношение к человеку труда, использовать элементы дифференциально-уровневого обучения, стимулировать воображение
17	30.11.2016	«Математический домик для Узнавайки»			Проверка качества умений устанавливания связи и отношения между числами устно и с опорой на предметы	Проверка качества усвоенных математических знаний