Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 44»

Проект по ФЭМП в средней группе

«В ГОСТЯХ У СКАЗКИ»

Автор: Н.Н. Трейленберг

Биробиджан, 2020

**Тип проекта:** познавательно-игровой

**Вид проекта:** краткосрочный, групповой

**Сроки реализации проекта:** 1неделя

**Форма проведения проекта:** совместная деятельность воспитателя с детьми, с помощью наблюдений, бесед, рассматривание иллюстраций, чтение художественной литературы, подвижных и дидактических игр, работа с родителями.

**Участники проекта:** дети средней группы, родители, воспитатель.

**Основная образовательная область:** Познавательное развитие.

**Интеграция областей при реализации проекта:** Речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, художественно-эстетическое развитие, физическое развитие.

**Работа с родителями:** Консультации для родителей, папка стихотворенийо геометрических фигурах, картотека подвижных игр,дидактических игр для родителей и детей.

**Актуальность проекта:** Период дошкольного детства является периодом интенсивного сенсорного развития ребенка. В детстве накапливаются определенные знания и представления о разнообразных свойствах предметов, которые нас окружают. Для этого необходимо развивать у детей представления о счете предметов, величине и о геометрических фигурах. Важно знать, что знания о счете,фигурах и о величине лучше всего закрепляются через игрыи практическую деятельность.

**Цель проекта:** Создание условий для развития математических и творческих способностей детей в процессе реализации проекта.

**Задачи проекта:**

*Для детей*

1. Продолжать учить считать в пределах 5, формировать представление о порядковом значении числа 5, отвечать на вопросы: сколько, который по счету?

2. Формировать у детей желание сравнивать предметы по двум признакам (длине и ширине), обозначать результаты сравнения выражением (красная дорожка длиннее и шире зеленой, а зеленая короче и уже красной)

3. Упражнять в различении геометрических фигур: круг,квадрат, треугольник, прямоугольник.

4. Закреплять умение детей выполнять танцевальные упражнения, в соответствии с предложенной геометрической фигурой (круг – кружимся, треугольник – хлопки, квадрат – пяточка, прямоугольник – пружинка)

5. Упражнять в умении складывать квадрат Воскобовича разными способами, преобразовывая в новые фигуры.

6.Закреплять умение работать с простыми схемами.

7. Развивать логическое мышление, внимание, память, мелкую моторику рук.

*Для воспитателей*

1. Создать условия для реализации данного проекта.

2.Обеспечить группу необходимым оборудованием

**Продукт проекта:** дидактические игры на развитие памяти, логики и мышления детей, итоговое развлечение по математическому развитию.

**Предполагаемый результат:**

В результате реализации проекта, дети закрепляют знания о порядковом значении числа 5, знания о геометрических фигурах. Формируется интерес к конструированию и аппликации:развитие познавательных и творческих способностей

**Этапы работы над проектом:**

|  |  |
| --- | --- |
| Этапы проекта | Содержание работыСроки реализации |
| 1. Подготовительный  | Консультации для родителей:  «Математика в повседневной жизни ребенка»,«Как научить ребенка различать геометрические фигуры».Подбор дидактических игр,Подбор подвижных игр,Пальчиковые игры Стихотворения, загадки |
| 2. Основной этап  | Понедельник:Выставка различных книг по толщине, оформлению,содержаниюиллюстраций.Д/и «Назови одним словом»Д/и «Подбери подходящее»Физминутка «Гномик»Загадки о геометрических фигурах |
| Вторник:НОД по ФЭМП «В мире сказок»Д/и «Что бывает такой формы»Д/и «Назови одним словом»Д/и «Чудесный мешочек»Пальчиковая игра «Жило-было сто ребят»Изготовление альбома «В мире геометрических фигур» |
| Среда:Беседа «Математика»Д/и «Лото – цвета и фигуры»Д/и «Подбери по величине»Головоломка «Сложи узор»Физминутка «Три медведя шли домой» |
| Четверг:Д/и «Что изменилось»Д/и «Сложи квадрат»П/и «Найди свой домик»Головоломка «Геометрические фигуры» |
| Пятница:Д/и «Что изменилось»Д/и «Угадай по контуру»Конструирование «Теремок»С.р.и «Магазин», «Салон красоты»Подвижные игры: «Ловишка», «Кот и мыши» |
| 3 заключительный | Итоговое математическо-музыкальное развлечение «В гостях у сказки» |

**Анализ результатов проведенной работы**

Работа над реализацией проекта позволила расширить у детей знания о геометрических фигурах, счете в пределах 5, умение сравнивать предметы по двум признакам (длине, ширине), умение складывать квадрат Воскобовича разными способами и применять эти знания в самостоятельной деятельности.

Проектная деятельность стимулировала у детей развитие логического мышления у детей, воображения, повысила мотивацию у исследовательской деятельности. Сформировались конструктивные способности – умение преобразовывать один математический объект в другой.

На основании проекта, мною был сделан вывод, что математические понятия можно не только изучать и знакомится с ними, но и, используя их в исследованиях, создавать много нового и интересного.

Работа над развитием математических и творческих способностей у детей будет продолжаться.

**Список используемой литературы:**

1. Калиниченко А.В. «Методические подходы к организации и проведению занятий по математике. Ребенок в детском саду». М 2007г. №3.

2. Педагогическое проектирование в ДОУ: от теории к практике», журнал «Управление ДОУ»

3. Репина Г.А. « Математическое развитие дошкольников». МТЦ сфера 2008г.

Приложение № 1

«Лабиринт»











Приложение № 2

**Словесно-дидактические игры**

**«Сравни разных зверят»**

*Дидактическая задача*: учить детей сравнивать разных животных из сказок, выделяя противоположные признаки.

*Количество играющих*: 5-6 детей

*Игровое правило:* отвечает тот ребенок, на кого укажет водящий

*Игровое действие*: Воспитатель предлагает детям рассмотреть Мишку и мышку.

- Мишка большой, а мышка … (маленькая). Какой еще Мишка? (Толстый, толстопятый, косолапый). А какая мышка? (Маленькая, серенькая, быстрая, ловкая.) Что любит Мишка? (Мед, малину), а мышка любит …(сыр, сухарики).

- Лапы у Мишки толстые, а у мышки …(тоненькие). А у кого хвост длиннее? У мышки хвост длинный, а у Мишки … (короткий).

Аналогично можно сравнить и других животных из сказок – лису и зайца, волка и медведя.

**«Козлята и зайчик»**

*Дидактическая задача:* Учить детей придумывать новое окончание знакомой сказки

*Количество играющих:* 4-6 детей

*Игровое правило:* внимательно слушать собеседника

*Игровое действие:* Сначала дети вспоминают сказку «Козлята и волк». Ее можно напомнить, используя настольный театр или фланелеграф. Сказка заканчивается, но воспитатель предлагает послушать, что было дальше: «Ушла коза снова в лес. Козлята остались одни дома. Вдруг в дверь снова постучались. Козлята испугались и попрятались. А это был маленький … (показывается игрушка) зайчик. Зайчик говорит: …(«Не бойтесь меня, это я – маленький зайчик».) Козлята … (впустили зайчика). Они угостили его …(капустой, морковкой). Малыши поели и стали … (играть, веселиться, резвиться). Зайчик играл … (на барабане), а козлята … (весело прыгали).

 **«Курочка-рябушка» по сказке «Курочка Ряба»**

*Дидактическая задача:* Развивать у детей речевую активность, отрабатывать с ними вопросительную интонацию, упражнять их в правильном звукопроизношении.

*Количество играющих:* подгруппа детей

*Игровые правила:* курочка должна громко, быстро отвечать на вопросы детей

*Игровое действие:* воспитатель показывает картинку с изображением рябенькой курочки, предлагает вспомнить сказку «Курочка Ряба». После рассказывания сказки объясняет, почему ее называют «Ряба». Затем предлагает детям поиграть. Считалкой выбирают курочку. Воспитатель надевает ей шапочку, ставит перед детьми и начинает задавать вопросы. Курочка отвечает на них по подсказке воспитателя:

- Курочка Ряба, куда ты пошла?

- На речку.

- Курочка Ряба, зачем ты пошла?

- За водичкой.

- Курочка Ряба, зачем тебе водичка?

- Цыпляток поить.

- Курочка Ряба, как твои цыплятки просят пить?

- Пи-пи-пи-пи! (Это произносят все дети.)

При повторном проведении игры воспитатель предлагает детям: «Давайте все вместе спросим у курочки, куда она пошла?» Дети вместе с воспитателем, стараясь воспроизвести вопросительную интонацию, спрашивают: «Курочка Ряба, куда ты пошла?» и т.д. Лучше выбирать курочкой детей застенчивых, робких, молчаливых.

**Дидактические игры**

 **«Что бывает такой формы»**

Цель: учить различать фигуры, развивать память, мышление.

Ход игры: Яблоко, какое – круглое. Окно какое – квадратное. Что бывает круглым, квадратным и т.д.

**«Лото – цвета и фигуры»**

Цель: освоение умений выделять различные формы и цвета.

Ход игры: Детям раздают карточки на которых в ряд изображены 3 геометрические фигуры разного цвета и формы. Карточки отличаются расположением геометрических фигур, сочетание их по цвету. Детям по одной предъявляются соответствующие геометрические фигуры. Ребёнок на карточке которого имеется эта фигура, берёт её и накладывает на свою карточку  так, чтобы фигура совпала с нарисованной. Дети говорят, в каком порядке расположены фигуры.

 **«Назови одним словом»**

Цель: развитие умения называть геометрические фигуры одного вида обобщающим словом.

Материал: геометрические фигуры одного вида (большие и маленькие квадраты; разноцветные треугольники и т.д.)

Ход игры: Перед ребёнком выкладываются 4 карточки с изображением геометрических фигур одного вида. Ребёнок должен назвать фигуры одним словом.

**«Что изменилось»**

Цель: развитие внимания, наблюдательности, памяти.

Материал: четыре больших квадрата ( три красных, один зелёный), два маленьких зелёных квадрата, один маленький зелёный круг.

Ход игры: Педагог предлагает детям – вы закроете глаза, а я уберу один квадрат, и вы скажите, какой именно квадрат я убрала: большой или маленький, красный или зелёный. Когда дети будут быстро справляться с заданием, можно убрать сразу по 2 – 3 квадрата.

 **«Подбери подходящее»**

Цель: развивать умения сравнивать геометрические фигуры между собой, выявлять общий признак и подбирать фигуру по общим признакам.

Материал: карточки с изображением разнообразных геометрических фигур.

Ход игры: Перед ребёнком выкладываются три карточки с изображёнными на них геометрическими фигурами, находящимися в какой – либо зависимости. Задача ребёнка – подобрать четвёртую карточку с подходящей геометрической фигурой.

 **«Подбери по величине»**

Цель: Развитие умения классифицировать геометрические фигуры (квадраты, круги, треугольники и т.д.), двух размеров  - большие и маленькие.

Ход игры: Педагог кладёт на стол два круга. Около большого круга дети кладут большие фигуры. Около маленького круга – маленькие. Игра проводиться с небольшой группой детей.

 **«Сложи квадрат»**

Цель: развитие цветоощущения, усвоение соотношения целого и части; формирование логического мышления.

Ход игры: Разложить кусочки квадратов по цвету и сложить из кусочков целый квадрат. Придумывать новые квадратики.

 **«Угадай по контуру»**

Цель: развить пространственные представления детей, научить их узнавать предметы по внешним очертанием.

Материал: карточки с вырезанными предметами посередине.

Ход игры: Перед ребёнком раскладываются карточки с вырезанными посередине контурами предметов. Предметы предлагается вложить в соответствующие контуры.

 **«Чудесный мешочек»**

Цель: развитие воображение, тактильные ощущения. Материал: чудесный мешочек, геометрические фигуры. Ход игры: Воспитатель предлагает детям на ощупь узнать, что лежит в мешочке.

Приложение № 3

**Настольно-печатные игры**

**«Парные картинки»**

*Дидактическая задача:* Упражнять детей в сравнении предметов, изображенных на картинке, в нахождении сходства и в отборе одинаковых изображений; воспитывать внимание, сосредоточенность, формировать речь, вырабатывать умение выполнять правило игры.

*Материал:* парные картинки-иллюстрации из русских народных сказок и фишки.

*Игровые правила:* Показывать и называть только одинаковую картинку; кто правильно отберет и назовет парную картинку, тот получит фишку.

*Игровое действие:* поиск нужных карточек.

**«Сложи картинку»**

*Дидактическая задача:* Упражнять детей в составлении целого предмета из его частей; воспитывать волю, усидчивость, целеустремленность

*Игровые правила:* Не ошибиться в выборе. Выигрывает тот, кто раньше других сложил и назвал свою картинку.

*Игровое действие:* поиск частей, складывание целой картинки.

 **«Лото»**

*Дидактическая задача:* Упражнять детей в умении объединять предметы по месту их произрастания: где что растет; закреплять знания детей о русских народных сказках.

*Игровые правила:* закрывать клеточки только теми картинками, которые соответствуют содержанию большой карты, т.е сказке.

*Игровое действие:* находить маленькие карточки с изображением эпизодов из сказок и закрывать ими клеточки на большой карте. Соревнование – кто первый закроет все карточки.

**«Домино»**

*Дидактическая задача:* Закрепить знания детей о русских народных сказках, правильно называть сказку.

*Игровые правила:* Класть карточки по очереди, рядом с одинаковой картинкой. Выигрывает тот, кто первым положит все карточки.

*Игровое действие:* Если нет парной карточки у играющего, он пропускает ход и ждет, когда на каком-либо конце появится парная картинка. При повторении игры карточки раздаются заново.

Приложение № 4

**Сказочные физминутки**

**Слушай, сказочный народ,**

Собираемся на сход.
Поскорее в строй вставайте
И зарядку начинайте. (Потягивание.)
Потягушка, потянись!
Поскорей, скорей проснись!
День настал давным — давно,
Он стучит в твое окно.

**Репка**

В огороде дедка репку посадил (присели)
И водой из лейки репку он полил (тихонько поднимаемся)
Расти, расти, репка, и сладка, и крепка (тянемся вверх на носочках)
Выросла репка всем на удивленье (подняли плечики)
Большая – пребольшая, всем хватит угощенья (руки в стороны)
Выросла репка и сладка, и крепка (тянемся вверх на носочках)
Выросла репка и сладка, и крепка (тянемся вверх наносочках)

**Иван-Царевич**

(Делаем выпады)
Иван-Царевич, вот герой!
Смело он вступает в бой,
Волшебным он взмахнет мечом —
И Змей-Горыныч нипочем.
Сделал выпад раз и два —
Отлетела голова.
Еще выпад — три-четыре —
Отлетели остальные.

**Колобок**

Непоседа – Колобок
Покатился во лесок.
Разве можно удержать
Тех, кто хочет убежать? (имитация руками вращающегося Колобка)
Смотрит бабушка в окошко,
Дедушка глядит с крыльца: (слова сопровождаются показом)
— Не видали сорванца? (нет)
Колобок не устает,
Быстро катится вперед. (вращение руками)
Впереди увидел лес,
Где деревья до небес. (встать на цыпочки, потянуться)
Слева — пробежал мышонок,
Справа — квакнул лягушонок.
Сороки трещат без умолку,
Усевшись на старую елку. (все слова сопровождаются показом)
Долго глядя на чистое небо,
Утомился шарик из хлеба.
Он проделал нелегкий путь
И собрался передохнуть. (садятся на места)

**Кот, петух и лиса**

Жили Котик (пальцы растопырили)
С Петушком (руками изобразили крылья)
У лесной опушки,
Но однажды Лисонька (повертели «хвостиком»)
Подкралась к избушке. (сделали руками крышу)
Утащила Петушка
За высоки горы (потянулись на носочках)
Утащила Петушка
В свою лисью нору. (присели, спрятали голову)
Смелый котик в лес пошел (ходьба на месте)
И нору Лисы нашёл. (присели)
Умный Котик спас дружка (погладили себя по голове)
Петю-Петю-Петушка. (сделали руками гребешок)
Живут котик с Петушком
У лесной опушки (руками сделали крышу)
И теперь уже Лиса (повертели «хвостиком»)
Не ходит к их избушке. (погрозили пальчиком)

**Теремок**

В чистом поле теремок
Был не низок, ни высок (присели, встали руки вытянуты)
Звери разные там жили,
Жили дружно, не тужили (поклон)
Там и мышка (руки перед собой на носочках)
И лягушка (присели)
Зайчик (прыжки)
С лисонькой – подружкой (повертели «хвостиком»)
Серый волк – зубами щёлк (показали руками «пасть»)
В дружбе знали они толк. (поклон)
Но набрел на теремок
Мишка косолапый (изобразить мишку)
Раздавил он теремок
Своей огромной лапой. (кулачок об кулачок)
Звери очень испугались,
Поскорее разбежались (бег на месте)
А потом собрались снова
Чтоб построить терем новый. (сели на стульчики)

**Сказка даст нам отдохнуть**

(Дети повторяют описываемые движения.)
Сказка даст нам отдохнуть.
Отдохнем — и снова в путь!
Нам советует Мальвина:
— Станет талия осиной,
Если будем наклоняться
Влево — вправо десять раз.
Вот Дюймовочки слова:
— Чтоб была спина пряма,
Поднимайтесь на носочки,
Словно тянетесь к цветочкам.
Раз, два, три, четыре, пять,
Повторите-ка опять:
Раз, два, три, четыре, пять.
Красной Шапочки совет:
— Если будешь прыгать, бегать,
Проживешь ты много лет.
Раз, два, три, четыре, пять.
Повторите-ка опять:
Раз, два, три, четыре, пять.
Дала нам сказка отдохнуть!
Отдохнули?
Снова в путь!

**Раз грибок, два грибок**

По тропинке леший шел,
На поляне гриб нашел. (Ходьба на месте.)
Раз грибок, два грибок,
Вот и полный кузовок. (Приседания.)
Леший охает: устал
От того, что приседал.
Леший сладко потянулся, (Потягивания – руки вверх.)
А потом назад прогнулся,
А потом вперед прогнулся
И до пола дотянулся. (Наклоны вперед и назад.)
И налево, и направо
Повернулся. Вот и славно. (Повороты туловища вправо и влево.)
Леший выполнил разминку
И уселся на тропинку. (Дети садятся.)

**Царь Горох**

(Дети повторяют описываемые движения.)
Давным-давно жил царь Горох
И делал каждый день зарядку.
Он головой крутил-вертел
И танцевал вприсядку.
Плечами уши доставал
И сильно прогибался,
Он руки к небу поднимал,
За солнышко хватался.

**Избушка на курьих ножках**

В темном лесу есть избушка. (Дети шагают.)
Стоит задом наперед. (Дети поворачиваются.)
В той избушке есть старушка. (Грозят пальцем.)
Бабушка Яга живет. (Грозят пальцем другой руки.)
Нос крючком, (Показывают пальчиком.)
Глаза большие, (Показывают.)
Словно угольки горят. (Покачивают головой.)
Ух, сердитая какая! (Бег на месте.)
Дыбом волосы стоят. (Руки вверх.)

**Буратино**

[Буратино потянулся](http://doshkolnik.net/fizkultminutki/fizminutka-buratino-potyanulsya.html), (Руки вверх, вдох – потянулись)
Раз – нагнулся,
Два – нагнулся,
Три – нагнулся. (наклоны – раз, два, три)
Руки в сторону развел, (развели руки в стороны)
Ключик, видно, не нашел.
Чтобы ключик нам достать,
Нужно на носочки встать. (встали на носочки)

**Гномик**

Гномик по лесу гулял, (Ходьба на месте.)
Колпачок свой потерял. (Наклоны вперед – «ищем пропажу».)
Колпачок был непростым
Со звоночком золотым. (Хлопки в ладоши.)
Гному кто точней подскажет, (Прыжки на месте.)
Где искать ему пропажу? (Ходьба на месте.)

**Шел король по лесу**

Шел король по лесу, по лесу,
Нашел себе принцессу, принцессу.
Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем,
Еще разок попрыгаем, попрыгаем,
И ручками похлопаем, похлопаем,
И ножками потопаем, потопаем. (Потопаем.)

Приложение № 5

**Загадки о геометрических фигурах.**

Три вершины,

Три угла,

Три сторонки –

Кто же я. (Треугольник).

Четыре угла и четыре сторонки,

Похожи точно родные сестрёнки,

В ворота его не закатишь, как мяч,

И он за тобою не пустится вскачь.

Фигура знакома для многих ребят.

Его вы узнали, ведь это … (Квадрат).

Он похож на колесо,

А ещё на букву «О».

По дороге катится

И в ромашки прячется.

Нрав его совсем не крут,

Догадались, это …(Круг).

Эта странная фигура,

Ну, совсем миниатюра.

И на маленький листочек

Мы поставим сотни…(Точек).

Ни угла, ни стороны,

А родня одни блины…(Круг).

Приложение № 6

**Консультации для родителей**

«Математика в повседневной жизни ребенка»

Обучению дошкольников началам математики должно отводиться важное место.

Основное усилие и педагогов и родителей должно быть направлено на то, чтобы воспитать у дошкольника потребность испытывать интерес к самому процессу познания, к преодолению трудностей, к самостоятельному поиску решений. Важно воспитать и привить интерес к математике.

Знакомство с величиной, формой, пространственными ориентирами начинается у ребенка очень рано, уже с младенческого возраста. Он на каждом шагу сталкивается с тем, что нужно учитывать величину и форму предметов, правильно ориентироваться в пространстве, тогда как долго может не испытывать, например, потребности в счете. Поэтому первостепенное значение имеют те знания, к усвоению которых ребенок наиболее предрасположен.

Черпать свои знания по математике ребенок должен не только с занятий по математике в детском саду, но и из своей повседневной жизни, из наблюдений за явлениями окружающего его мира. Здесь на первое место выходите вы, родители ребенка. Здесь ваша помощь неоценима, помощь родителей, которые желают внести свою лепту в дело развития и воспитания собственного ребенка. Совместный поиск решения проблем, помогает организовать обучение детей и взрослых, которое не только способствует лучшему усвоению математики, но и обогащает духовный мир ребенка, устанавливает связи между старшими и младшими, необходимые им в дальнейшем для решения жизненных проблем.

Принудительное обучение бесполезно и даже вредно. Выполнение заданий должно начинаться с предложения: «Поиграем?».

Обсуждение заданий следует начинать тогда, когда малыш не очень возбужден и не занят каким либо интересным делом: ведь ему предлагают поиграть, а игра - дело добровольное!

Пожертвуйте ребенку немного своего времени по дороге в детский сад или домой, на кухне, на прогулке и даже в магазине, когда одеваетесь на прогулку и. т. д, ведь в программе по ФЭМП для детских садов выделены основные темы «Количество и счет», «Величина», «Форма», «Ориентировка в пространстве и времени». Согласитесь, всем этим понятиям вы можете уделить внимание и в повседневной жизни.

Обращайте внимание детей на форму различных предметов в окружающем мире, их количество. Например, тарелки круглые, скатерть квадратная, часы круглые. Для старших: спросите, какую фигуру по форме напоминает тот или иной предмет. Выбери предмет похожий по форме на ту или иную фигуру. Спросите чего у них по два: две руки, две ноги, два уха, два глаза, две ступни, два локтя, пусть ребенок покажет их. И чего по одному.

Поставьте чашки, спросите, сколько нужно поставить тарелок, положить ложек, вилок, если будут обедать 3 или 4 человека. С какой стороны должна лежать ложка, вилка. Принесли домой фрукты, яблоки и груши. Спросите, чего больше? Что для этого нужно сделать. Напоминаем, что это можно сделать без счета, путем по парного сопоставления. Если пересчитать, то можно сравнить числа (груш больше, их 5, а яблок меньше, их 4.) Варите суп, спросите, какое количество овощей пошло, какой они формы, величины. Построил ваш ребенок 2 башенки, домики, спросите какой выше, ниже.

По дороге в детский сад или домой рассматривайте деревья (выше-ниже, толще-тоньше). Рисует ваш ребенок. Спросите его о длине карандашей, сравните их по длине, чтоб ребенок в жизни, в быту употреблял такие слова как длинный-короткий, широкий - узкий (шарфики, полотенца, например), высокий-низкий (шкаф, стол, стул, диван); толще-тоньше (колбаса, сосиска, палка). Используйте игрушки разной величины (матрешки, куклы, машины), различной длины и толщины палочки, карандаши, куски веревок, ниток, полоски бумаги, ленточки... Важно чтобы эти слова были в лексиконе у детей, а то все больше, до школы, употребляют большой-маленький. Ребенок должен к школе пользоваться правильными словами для сравнения по величине.

Во время чтения книг обращайте внимание детей на характерные особенности животных (у зайца - длинные уши, короткий хвост; у коровы - четыре ноги, у козы рога меньше, чем у оленя). Сравнивайте все вокруг по величине.

Дети знакомятся с цифрами. Обращайте внимание на цифры, которые окружают нас в повседневной жизни, в различных ситуациях, например на циферблате, в календаре, в рекламной газете, на телефонном аппарате, страница в книге, номер вашего дома, квартиры, номер машины.

Предложите ребенку вместе с вами рассмотреть цифры на телефоне, назвать их сначала в прямом, а потом в обратном порядке, сказать номер своего телефона; поинтересоваться, есть ли в номере одинаковые цифры. Попросите отсчитать столько предметов(любых), сколько показывает цифра, или покажи ту цифру, сколько предметов(сколько у тебя пуговиц на кофточке).

Приобретите ребенку игру с цифрами, любую, например «Пятнашки». Предложите разложить цифры по порядку, как идут числа при счете.

Поиграйте в игру «Кто больше найдет цифр в окружении?» вы или ребенок. Предложите поиграть в игру «Какое число пропущено?» Ребенок закрывает глаза, а вы в этот момент убираете одну из карточек с цифрой, соединив так, чтоб получился непрерывный ряд. Ребенок должен сказать, какой карточки нет, и где она стояла.

Дети учатся не только считать, но и ориентироваться в пространстве и времени. Обращайте на это внимание в повседневной жизни. Спрашивайте ребенка, что находится слева, справа от него, впереди-сзади. Обращайте внимание на то, когда происходит те или иные события, используя слова: вчера, сегодня, завтра(что было сегодня, что было вчера и что будет завтра). Называйте день недели, спрашивайте его; а какой был вчера, будет завтра. Называйте текущий месяц, если есть в этом месяце праздники или знаменательные даты, обратите на это внимание. Поиграйте в игру «Найди игрушку». Спрячьте игрушку, «Раз, два, три - ищи!» - говорит взрослый. Ребенок ищет, найдя, он говорит, где она находилась, используя слова «на», «за», «между», «в».

Обратите внимание детей на часы в вашем доме, особенно на те, что установлены в электроприборах, например в телевизоре, магнитофоне, стиральной машине. Объясните, для чего они. Обращайте внимание ребенка на то, сколько минут он убирает постель, одевается, спросите, что можно сделать за 3 или 5 минут.

Познакомьте детей с деньгами, монетками. Чтоб ребенок знал, сколько рублей содержится в той или иной монете, цифра на монете обозначает количество рублей, что количество монет не соответствует количеству рублей (денег).

В непосредственной обстановке, на кухне, вы можете ребенка познакомить с объемом (вместимостью сосудов), сравнив по вместимости разные кастрюли и чашки.

Так, в непосредственной обстановке, жертвуя небольшим количеством времени, вы можете приобщить ребенка ко многим математическим понятиям, способствовать их лучшему усвоению, поддерживая и развивая интерес к математике.

«Как научить ребенка различать геометрические фигуры?»

      Прежде всего, важно помнить, что обучение дошкольников началам математики наиболее успешно будет проходить в контексте практической и игровой деятельности, в процессе решения детьми проблемных задач, которые специально продумываются воспитателем.

      Игровая форма поможет привлечь внимание детей к обучению, создать у них положительный эмоциональный настрой. Но игровая задача, предлагаемая детям, должна способствовать усвоению программного материала. Другими словами, взрослый ставит перед собой цель научить детей, упражнять их в чем-либо и т. д.; перед ребенком же стоит совсем иная задача — игровая.

      Можно подобрать множество игр, в которых учет различных свойств предметов определяет результат действий ребенка.

      Так, в игре «Найди свое место» умение различать геометрические фигуры и соотносить их, находя такую же, оказывается необходимым условием выполнения игрового действия. Рассмотрим эту игру. Детям раздают различные геометрические фигуры, а на стулья, поставленные в ряд, кладут карточки с изображением этих фигур. Дети расходятся, свободно передвигаясь. По условленному сигналу дети находят свое место, т. е. каждый садится на тот стул, где лежит карточка с изображением его геометрической фигуры. Таким образом, изображение геометрической фигуры служит средством для достижения цели. Приведем еще один пример игры, где наиболее ярко можно продемонстрировать, как достижение игрового результата ведет к усвоению программного материала.

      Игра «Найди свою фигуру»

Сделайте из картона ящик, в котором прорезаны отверстия треугольной, круглой, квадратной формы. Цель игры — научить детей различать и правильно называть геометрические фигуры.

 Педагог делит детей на две группы: у одних — геометрические фигуры, подобранные соответственно прорезям на ящике; у других — конверты с изображением круга, треугольника, квадрата. Игра заключается в том, что одни дети опускают в ящик геометрические фигуры (каждую в соответствующую прорезь), а другие должны выбрать их из ящика, ориентируясь по изображениям на своих конвертах.

      В такой игре обязательно возникает познавательное общение детей, благодаря чему появляется речевая активность играющих. Например, ребенку всегда важно не только то, правильно ли он нашел свою фигуру, но и то, правильно ли нашел фигуру его товарищ. При этом дети очень хорошо видят ошибки друг друга: «Что ты берешь? У тебя же треугольник!» или «Это, это бери! Видишь: здесь квадрат и вот квадрат. Группы детей в этой игре рекомендуется менять местами.

      Игра «Гаражи». Дети изображают машины, каждая имеет свой «номер» — круг, квадрат, прямоугольник или треугольник. В разных концах группы расположены гаражи, также обозначенные кругом, прямоугольником, квадратом или треугольником большего, чем у детей, размера. Машины могут заезжать только в свой гараж, т. е. в тот, который соответствует номеру машины. Итак, правила игры может хорошо соблюдать только тот, кто умеет различать геометрические фигуры.

      Дети, держа свои номера машин перед собой, как руль, ездят по комнате. По сигналу воспитателя все въезжают в свои гаражи. Взрослый проверяет, правильно ли нашла каждая машина свой гараж. При повторении игры можно незаметно поменять гаражи местами: это заставляет водителей быть еще внимательнее.

 Все подобные игры ценны тем, что перед детьми стоит лишь игровая задача, а то, что при этом усваивается тот или иной программный материал, знает только воспитатель, организующий занятие.

       Рекомендуется сравнить квадрат с прямоугольником и треугольником, квадрат с кругом, определив, чем эти фигуры отличаются друг от друга: у квадрата и треугольника есть углы, а у круга их нет.

 Можно предложить детям раскладывать фигуры, разные по величине, в возрастающем и убывающем порядке.

       Дошкольников знакомят также с геометрическими телами: кубом и шаром. Знакомство с ними своевременно, так как дети часто используют их в играх, слышат названия от воспитателя, надо лишь уточнить названия этих геометрических тел, помочь детям выделить их отличительные признаки. При этом нужно стараться построить занятие таким образом, чтобы признаки эти стали значимы для детей.

      Еще одним интересным способом знакомства дошколят с геометрическими фигурами может быть игра «Скажи, на что похоже?» Предложите ребенку карточки, с изображением разнообразных предметов, которые соотносятся с геометрическими фигурами. Можно усложнить игру: покажите сначала малышу геометрическую фигуру, а затем предложите придумать на что или кого она похожа, или наоборот.

      К трехлетнему возрасту ребенок уже умеет группировать предметы по форме. И теперь нужно более конкретно познакомить ребенка с каждой геометрической фигурой, научить определять и называть форму предметов. Начинайте знакомство с фигурами постепенно, и переходите к следующей после того, как малыш уже хорошо её запомнил.

      Игра «Разноцветные окошки» позволяет с малышом закрепить названия фигур, количественный и порядковый счёт, развивает умение сравнивать две равные и неравные группы предметов. Предложите выложить ему на верхнем этаже четыре круглых окошка, а на нижнем этаже 5 треугольных. Сравните группы предметов, спросите на каком по счёту месте стоит красный треугольник и т. д. В конце года можно предложить положить на каждом этаже цифру в соответствии с окошками – фигурами.

      Изучать геометрические фигуры можно с помощью предлагаемых игр. Только постарайтесь сделать занятия с вашим ребенком веселыми и интересными! Играйте, а не обучайте!

Приложение № 6

**Математическо-музыкальное развлечение «В гостях у сказки»**

*Цель:* Развитие интеллектуальных способностей детей в процессе разрешения специально организованных проблемных ситуаций с использованием логико-математических игр В.В. Воскобовича.

*Программные задачи:*

Образовательные:

Продолжать учить сравнивать предметы по двум признакам величины (длине и ширине), обозначать результаты сравнения соответствующими выражениями, например: «длинная и широкая – большая дорожка, короткая и узкая – маленькая дорожка».

Упражнять в умении различать и называть геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник.

Продолжать учить считать в пределах 5, знакомить с порядковым значением числа 5, отвечать на вопросы «Сколько?», «Который по счету?».

Формировать умение создавать заданные фигуры с помощью игр В.В. Воскобовича «Квадрат Воскобовича».

Развивающие:

Развивать пространственные представления, зрительно-моторную координацию, произвольное внимание, мелкую моторику рук.

Развивать познавательные процессы (мышление, внимание, память, речь, воображение) на материале логико-математических игр В.В. Воскобовича.

Развивать умение выполнять музыкально-ритмические движения в соответствии с характером музыки и предлагаемой геометрической фигурой.

Воспитательные:

Воспитывать у детей самостоятельность, умение переживать, желание прийти на помощь.

**Воспитатель:** -Дети вы любите сказки? А какие вы знаете сказки? *(ответы детей)*

- Я предлагаю вам отправиться в путешествие по сказкам. Поиграть с героями сказок.

- Давайте с вами скажем волшебные слова: «Вокруг себя обернись – в фиолетовом лесу очутись!»

*Ребята повторяют слова вместе с воспитателем.*

- Вот какой чудесный лес полон сказок и чудес.

*(дети подходят к фиолетовому лесу) (раздается плач)*

- Кто бы это мог плакать? *(ответы детей)*

**Воспитатель:** - Это плачет Мишик, он хотел поиграть с колобком, но колобок испугался и укатился от Мишика.

- Не плач, Мишик, мы поможем найти тебе колобка и вместе поиграем.

- Посмотри, Мишик, вот и первые друзья помощники пришли на помощь.

*На коврографе, в ряд, расположены радужные гномы.*

**Воспитатель:** - Дети кто это?

**Дети:** - Гномы.

**Воспитатель:** - Правильно это наши знакомые гномы. Давайте вспомним как их зовут? *(дети называют имя каждого гнома)*

**Воспитатель:** - Гномы, вы не видели куда покатился колобок?

**Гномы:** - Поиграйте с нами покажем дорогу! Скажите, сколько нас всего.

**Игра «Угадай, который…»**

**Воспитатель:** - Как мы можем узнать, сколько гномиков?

**Дети:** - Нужно гномиков посчитать.

**Воспитатель:** - Чем отличаются гномики друг от друга? *(цветом, костюмами у каждого гномика свой цвет)*

- Хорошо, ребята. А теперь ответьте, который по счету гномик в желтом костюме? *(ответы детей)*

- Какого цвета костюм у 5 гномика?

- Который по счету гномик в голубом костюме? *(проверяют, пользуясь порядковым счётом)*

**Воспитатель:** - Молодцы вы все правильно сделали. И Мишик вами доволен.

- Гномики, вы видели, в какую сторону покатился колобок?

**Игра «Короткая и длинная дорожки»**

**Гномы:** - Видите две дорожки, по одной из них он покатился! Попробуйте пойти по самой короткой дорожке и найдете там колобка.

**Мишик:** - Ребята, а как мы узнаем, какая из этих 2 дорожек короткая? *(нужно сравнить)*

**Воспитатель:** - Дети, по какой дорожке мы быстрее дойдем? *(по короткой)*

- Одинаковые ли они по длине? Что нужно сделать? *(по длине нужно подравнять левый край, которая выступает та длиннее, а которая не выступает та короче)*

- А по ширине? Что нужно сделать? *(нужно подравнять низ, где край выступает та широкая)*

- По какой из двух дорожек мы пойдем, чтобы быстрее найти колобка? *(конечно, по короткой)*

**Музыкальная игра «Покажу фигуру – выполни движение»**

**Воспитатель:** - Мы идем, идем, идем весело шагаем, посмотрите какой красивый домик на пути, волшебный весь украшен фигурами.

- Какие это фигуры?

**Дети:** - Геометрические фигуры.

**Воспитатель:** - Чем отличаются?

**Дети:** - У прямоугольника, треугольника квадрата есть углы, а у круга нет.

**Воспитатель:** - Это фигуры не простые, а заколдованные. Чтобы их расколдовать, нужно выполнить задание. Поможем расколдовать?

**Дети:** - Да.

**Мишик:** - Чтобы их расколдовать, нужно петь и танцевать!

**Воспитатель:** - Ребята, если Мишик покажет круг, мы будем хлопать в ладоши, согласно ритму музыки отхлопывать ритмичный рисунок, если покажет квадрат – то пружинка и т.д.

 *После того как дети выполнили задание заходят в домик и ищут колобка и находят волшебный квадрат Воскобовича.*

**Игра «Квадрат Воскобовича»**

**Воспитатель:** - Какой интересный квадрат. Что можно из него сделать? *(ответы детей)*

- Посмотри, Мишик, как можно поиграть с квадратом.

**Дети:** - Если сложить уголок с уголком, получиться треугольник, если сложить сторону к стороне, то получиться прямоугольник, а если прямоугольник сложить пополам, то мы получим маленький квадрат.

**Воспитатель:** - А какие фигуры получатся, если я загну к середине 2 верхних угла?

 **Дети:** - Треугольник и прямоугольник.

**Воспитатель:** - На что похожи эти фигуры?

**Дети:** - На домик.

**Воспитатель:** - Это, наверное, домик, где живут бабушка и дедушка колобка? *(ответы детей)*

- Посмотрите, дети, в домике какой-то конверт.

*(Воспитатель достает конверт в нем лабиринты и письмо от колобка)*

«Дорогие ребята! Меня напугал Мишик, я укатился от него к бабушке и дедушке, но заблудился. Помогите мне найти дорогу»

**Воспитатель:** - Поможем колобку?

**Дети:** - Да.

**Игра «Лабиринт»**

*Ребята выполняют задание с лабиринтами за столами.*

*Появляется колобок.*

**Мишик:** - Колобок, я хотел поиграть с тобой, а ты убежал!

**Колобок:** - Я испугался.

**Мишик:** - Мы с ребятами нашли тебя и отведем к бабушке и дедушке. Послушай, колобок, пока мы шли, мы узнали, что все гномики разные и их можно даже посчитать, и узнать, который по счету из гномиков, что есть фигуры, у которых есть угол, а есть без углов, что по короткой дорожке мы до тебя быстрее дошли. Из волшебного квадрата можно сложить много новых замечательных фигур. И лабиринты помогли нам найти домик, где живут твои бабушка и дедушка. Побежали скорее к ним, они уже ждут тебя.