

Рецензия

на методическую разработку «Занимательная математика. Дидактические онлайн-игры» к образовательной области «Познавательное развитие» основной образовательной программы дошкольного образования, разработанную Масловой Ириной Александровной, воспитателем МБДОУ № 18 «Радуга» г. Тихорецка

Рецензируемая методическая разработка «Занимательная математика. Дидактические онлайн-игры» к образовательной области «Познавательное развитие» основной образовательной программы дошкольного образования разработана Масловой И.А., воспитателем МБДОУ № 18 «Радуга» г. Тихорецка с целью создания условий для развития познавательной активности детей посредством внедрения электронных дидактических игр в образовательный процесс

Количество страниц - 24.

В нем представлены самостоятельно разработанные дидактические онлайн- игры, способствующие развитию элементарных математических представлений детей старшего дошкольного возраста. В методической разработке представлены самостоятельно разработанные конспекты занятий по формированию элементарных математических представлений с примерами использования онлайн- игр.

Автор акцентирует внимание на том, что использование дидактических онлайн-игр способствует развитию элементарных математических представлений в процессе игровой деятельности. Предлагаемые дидактические игры способствуют активизации познавательной деятельности воспитанников, помогают создавать условия для позитивной мотивации, самостоятельного преодоления детьми трудностей в усвоении учебного материала и решения коррекционно-развивающих задач в игровой форме.

Актуальность методической разработки заключается в онлайн формате, благодаря которому заниматься можно через любой удобный гаджет, имеющий доступ в интернет, из любого места.

В приложении представлены: ссылка и Qr-код, перейдя по которым, попадаешь на сайт с авторскими дидактическими играми: «Листопад», «Запасливые животные», «Посчитай-ка», «Найди геометрические фигуры» для детей от 5 до 7 лет. Данные игры способствуют развитию внимания, памяти, мышления, а также умения сравнивать, анализировать, обобщать.

Методическая разработка построена с учетом современных требований педагогики и психологии, обеспечивает единство воспитания и обучения, соответствует требованиям ФГОС ДО, рекомендована для использования в работе воспитателям и педагогам ДОУ, а также родителями.

30.08.2022

Методист МКУ «Центр развития
образования»

Подпись Т.В. Майер удостоверяю:
Директор МКУ «Центр развития
образования»



Т.В. Майер

Н.С. Полякова

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №18 «РАДУГА»
ГОРОДА ТИХОРЕЦКА МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ТИХОРЕЦКИЙ РАЙОН

**Методическая разработка
«Занимательная математика. Дидактические онлайн -
игры», к образовательной области «Познавательное
развитие» основной образовательной программы
дошкольного образования**

Автор: воспитатель
МБДОУ №18 «Радуга»
г. Тихорецка
Маслова Ирина Александровна

**Пояснительная записка
к методической разработке Масловой Ирины Александровны,
воспитателя МБДОУ № 18 «Радуга» г. Тихорецка
«Занимательная математика. Дидактические онлайн – игры»
к образовательной области «Познавательное развитие»
основной образовательной программы дошкольного образования**

Цель: развитие познавательной активности детей посредством внедрения электронных дидактических игр в образовательный процесс.

Задачи:

1. Развитие представлений о числе, счете, арифметических действий.
2. Развитие представлений о геометрических фигурах
3. Формирование предпосылок математического мышления
4. Развитие логики и понятийного мышления, воображения, произвольности познавательных процессов.

Актуальность использования данной методической разработки обусловлена социальной потребностью использования в дошкольных образовательных учреждениях современных компьютерных программ.

Новизна методической разработки заключается в создании и применении дидактических игр для детей дошкольного возраста в электронном формате. Это дает возможность оптимизировать педагогический процесс, индивидуализировать обучение детей с разным уровнем познавательного развития и значительно повысить эффективность психолого-педагогической деятельности.

В данном сборнике собраны 4 авторские дидактические игры: «Листопад», «Запасливые животные», «Посчитай-ка», «Геометрические фигуры», с помощью которых ребенок сможет закрепить ранее полученные знания и умения: счет в пределах десяти, знание цифр, умение соотносить количество предметов с цифрой, знание геометрических фигур и т.д.

Для того, что бы начать играть, не нужен дополнительный материал, достаточно перейти по ссылке или отсканировать Qr-код, которые прилагаются в приложении.

Игры предназначены для работы с детьми старшего дошкольного возраста.

Представленный материал рекомендован для использования воспитателями, родителями

30.08.2022

Старший воспитатель



Е.А. Цыбульская

СОДЕРЖАНИЕ

1. Предисловие	5
2. Введение	6
3. Основная часть. Описание развивающие онлайн игры по формированию математических представлений для детей старшего дошкольного возраста.	6
4. Заключение	12
5. Приложение 1: конспект образовательной деятельности по ФЭМП по теме «Веселая ферма» для детей старшего дошкольного возраста.	14
6. Приложение 2: конспект образовательной деятельности по ФЭМП по теме «Заколдованная страна математики» для детей старшего дошкольного возраста.	17
7. Приложение 3: конспект образовательной деятельности по ФЭМП по теме «Состав числа 6» для детей старшего дошкольного возраста.	22

Предисловие

Актуальность использования информационных технологий обусловлена социальной потребностью в повышении качества обучения, воспитания детей дошкольного возраста, практической потребностью в использовании в дошкольных образовательных учреждениях современных компьютерных программ.

Н. Ю. Новицкая

В настоящее время уже невозможно себе представить развитие современного общества и производства без информационно-коммуникационных технологий.

К набору существенных преимуществ использования компьютера в обучении перед традиционными занятиями необходимо отнести следующее:

- информационные технологии значительно расширяют возможности предъявления учебной информации. Применение цвета, графики, звука позволяет воссоздавать реальный предмет или явление;
- использование компьютера позволяет существенно повысить мотивацию дошкольников к обучению;
- ИКТ вовлекают ребят в воспитательно-образовательный процесс, способствуя наиболее широкому раскрытию их способностей, активизации умственной деятельности;
- обучение с применением компьютера способствует формированию у воспитанников рефлексии. Учебно-развивающие программы дают возможность наглядно представить результат своих действий, возможность исправить ошибку, если она сделана.

Я убедилась, что наиболее эффективная форма организации работы с компьютером в детском саду, это внедрение в воспитательно-образовательный процесс с детьми электронного дидактического материала, а именно электронных игр. Это дает возможность оптимизировать педагогический процесс, индивидуализировать обучение детей с разным уровнем познавательного развития и значительно повысить эффективность психолого-педагогической деятельности.

Работая по данной теме, первоначально я использовала готовые игры с различных сайтов интернета: анимационные игры – презентации, но однажды я не нашла нужной мне в данный момент игры, и решила сделать игру сама. Игра получилась, нашла живой отклик у детей и вдохновила меня на дальнейшее самостоятельное творчество в этом направлении.

Я поняла, что освоение ИКТ жизненная необходимость для каждого педагога дошкольного образования. Основываясь на своем опыте, могу смело утверждать, что перед воспитателем детского сада, освоившим ИКТ, открываются безграничные возможности для эффективной творческой работы.

Введение

Мой опыт педагогической деятельности актуально показывает, что в условиях детского сада, необходимо и целесообразно использование ИКТ в различных видах образовательной деятельности с детьми. Поэтому я определила цель моей работы: развитие познавательной активности детей посредством внедрения электронных дидактических игр в образовательный процесс.

В соответствии с целью были сформулированы следующие задачи:

- Активно внедрять электронно-дидактические игры в образовательный процесс с детьми;
- Создать условия для активизации умственной деятельности детей;
- Создать медиатеку электронных дидактических игр для дошкольников.

Для решения поставленных задач использовала комплекс методов и приёмов.

- изучение и анализ литературы;
- наблюдение;
- беседа;
- диагностика познавательных способностей;
- познавательные игровые занятия;
- обучающие проективные игры;

Новизна моего опыта заключается в разработке и применении дидактических электронных игр для детей дошкольного возраста.

Объектом исследования являлось познавательное развитие детей.

Предметом исследования – электронные дидактические игры, как средство познавательного развития детей дошкольного возраста.

Мною была выдвинута гипотеза – если в работе с детьми использовать электронные дидактические игры, то они будут способствовать успешному познавательному развитию детей дошкольного возраста.

Поэтому возникла идея — создания системы педагогических мероприятий по познавательному развитию детей дошкольного возраста через использование электронных дидактических игр.

Основная часть.

Перед началом работы по теме опыта мною были изучены исследования ведущих ученых и специалистов в области дошкольного образования (Духанина Л. Н., Волосовец Т. В., Веракса Н. Е., Дорофеева Э. М., Комарова Т. С., Алиева Т. И., Комарова И. И., Белая К. Ю. и др.). Они высказывают свою позицию «за» и «против» ИКТ.

Противники ИКТ в качестве аргумента приводят данные о негативном влиянии длительного сидения за компьютером на состояние здоровья детей. Мой опыт показывает, что периодическое использование ИКТ, а именно дозированное педагогом использование развивающих игр способствует развитию у детей волевых качеств, приучает к «полезным» играм.

Целесообразность использования информационных технологий в развитии познавательных способностей старших дошкольников подтверждают работы

зарубежных и отечественных исследователей (С. Пейперт, Б. Хантер, Е. Н. Иванова, Н. П. Чудова и др.). Научная работа по внедрению ИКТ в дошкольное образование ведется в нашей стране, начиная с 1987 года на базе центра им. А. В. Запорожца исследователями под руководством Л. А. Парамоновой, Л. С. Новоселовой.

Работая по данному направлению, и у меня неоднократно возникали противоречия, препятствующие достижению поставленной цели, как со стороны педагогической общественности, так и со стороны родителей. Поэтому, доказывая актуальность и эффективность моей работы, находила пути решения противоречий.

Противоречия, препятствующие достижению цели:

- Большая нагрузка на глаза
- Воздействие электромагнитного излучения монитора
- Психическая нагрузка
- Компьютерная зависимость
- Нарушение осанки детей

Пути решения противоречий

- Использование гимнастики для глаз, физминуток.
- Непрерывная работа за компьютером/ телефоном не более 7 минут по СанПину
- Соблюдение нагрузки информации с учетом возраста детей.

Таким образом, при грамотном использовании технических средств, при правильной организации образовательного процесса компьютерные программы для дошкольников могут широко использоваться на практике без риска для здоровья детей.

Работа по использованию электронных дидактических игр была разбита на 3 блока:

- Работа с детьми;

Сюда входят интерактивные электронно-дидактические игры для индивидуальных и групповых занятий с детьми в детском саду.

- Работа с родителями.

Включает в себя нетрадиционные родительские собрания, разработку онлайн игр для занятий дома, совместно с родителями.

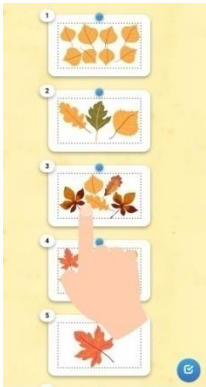
- Работа с педагогами;

В данный раздел можно отнести проведение мастер-классов, консультаций по данной теме.

Использование дидактических игр с детьми дошкольного возраста имеет огромное значение при формировании элементарных математических представлений. Предлагаемые игры могут быть применены как в работе педагогов дошкольного учреждения, так и родителями.

«Листопад»

Цель: развивать умение детей считать в пределах 10-ти, располагать предметы в порядке возрастания.



Описание игры:

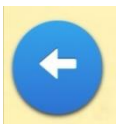
Перед детьми располагаются 10 карточек с изображением осенних листьев. Ребенку необходимо посчитать количество листьев изображенных на карточках и расположить их в порядке возрастания.

После того, как ребенок закончит задание, он может проверить правильность выполнения данного упражнения, нажав на кнопку:



, находящуюся в правом, нижнем углу страницы.

Если задание выполнено верно, то можно переходить к выполнению следующего упражнения, для это необходимо выйти в главное меню, нажав кнопку: «Стрелочка назад», находящуюся в левом верхнем углу страницы.



«Запасливые животные»

Цель: развивать умение считать в пределах 10-ти, соотносить количество предметов с цифрой.



Описание игры:

Ребенок рассматривает карточки с изображением животных и их запасов. Задача ребенка найти цифру обозначающую количество запасов у животных.

После того, как ребенок выбрал цифру с выбором верного ответа, по его мнению, он может себя проверить нажав на кнопку:



Если задание выполнено верно, то появляется улыбающийся смайлик.

Если при выполнении упражнения была допущена ошибка, появляется грустный смайлик. Ребенку дается возможность выполнить задание повторно. После чего можно переходить к следующему заданию из данной игры, для этого необходимо нажать стрелочку «Далее» в нижнем правом углу страницы.

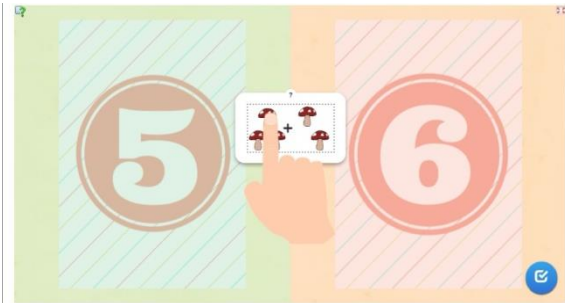


После выполнения всех заданий из данной игры можно приступить к следующей игре. Для этого необходимо выйти в главное меню нажав стрелочку «Назад» в верхнем левом углу страницы.



«Посчитай-ка»

Цель: закрепление умения считать в пределах 10-ти, сортировать предметы в соответствии с заданием.



Описание игры: ребенку необходимо распределить карточки на две группы.

В первую группу отнести карточки с примерами, ответ которых равен 5-ти.

Во вторую группу отнести карточки с примерами, ответ которых равен 6-ти.

После выполнения задания ребенку необходимо проверить себя, нажав на кнопку:

Если задание выполнено верно, то все карточки будут выделены зеленым цветом, если какие-то карточки были распределены не в ту группу, они будут выделены красным цветом.

Что бы перейти в главное меню для выбора следующей игры нажмите стрелочку «Назад», расположенную в верхнем левом углу страницы.



«Найди геометрическую фигуру»

Цель: формирование умения детей находить указанные геометрические фигуры среди множества фигур.



Описание игры: перед ребенком располагаются карточки с изображением геометрических фигур и аудиозаписи с их названием. Задача ребенка соединить аудиозапись с названием фигуры и с ее изображением.

Если пара составлена верна, она исчезает с экрана.

**СБОРНИК ДИДАКТИЧЕСКИХ ОНЛАЙН ИГР
ПО ФЭМП:
"ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА"
для старшего дошкольного возраста**
ДЛЯ ТОГО, ЧТО БЫ НАЧАТЬ ИГРАТЬ
ОТСКАНИРУЙТЕ QR-КОД ИЛИ ПЕРЕЙДИТЕ ПО
ССЫЛКЕ

<https://learningapps.org/watch?v=p3ap3ngh321>

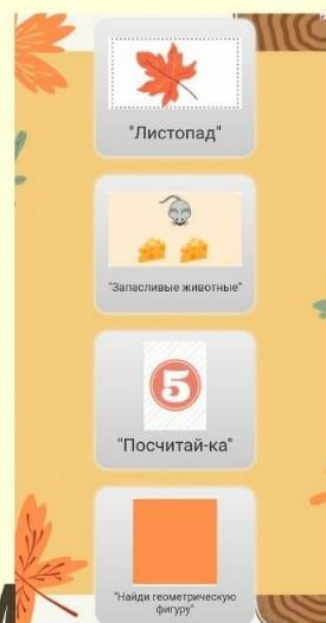
Автор: воспитатель МБДОУ №18 "Радуга"
г. Тихорецка Маслова Ирина Александровна



**Внимание! Непрерывная продолжительность работы
ребенка за компьютером/планшетом/смартфоном не
должна превышать 7 минут!**

КАК ИГРАТЬ?

1. ПЕРЕЙДИТЕ ПО ССЫЛКЕ ИЛИ ОТСКАНИРУЙТЕ QR-КОД.
2. ВЫБЕРИТЕ ИГРУ.
3. ОЗНАКОМЬТЕСЬ С ЗАДАНИЕМ.



4. ВЫПОЛНИТЕ ЗАДАНИЕ.

5. ПРОВЕРЬТЕ СЕБЯ, НАЖАВ НА ДАННУЮ КНОПКУ



6. ВЫЙДИТЕ В ГЛАВНОЕ МЕНЮ ДЛЯ ВЫБОРА НОВОЙ ИГРЫ, НАЖАВ КНОПКУ



7. ДЛЯ ВЫХОДА В ПОЛНОЭКРАННЫЙ РЕЖИМ НАЖМИТЕ КНОПКУ



Заключение.

И подводя итог всей проделанной работы, смело могу утверждать, что использование электронных дидактических игр в ДОУ позволило активизировать познавательную деятельность воспитанников, реализовать творческий потенциал каждого ребенка, сформировать у дошкольников элементарные представления о целостной картине мира; развить любознательность, стремление к самостоятельному познанию явлений окружающего мира посредством использования ИКТ в том числе электронных дидактических игр.

Данный материал будет полезен и интересен воспитателям дошкольных учреждений, учителям начальных классов, педагогам дополнительного образования, родителям.

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №18 «РАДУГА»
ГОРОДА ТИХОРЕЦКА МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ТИХОРЕЦКИЙ РАЙОН**

**Конспект образовательной деятельности по ФЭМП в старшей
группе по теме: «Веселая ферма»**

**Автор: Маслова Ирина Александровна
воспитатель МБДОУ № 18
«Радуга» г.Тихорецка**

Ведущая область: познавательное развитие.

Цель: создать условия для закрепления порядкового счета до 10.

Задачи:

Образовательная: способствовать накоплению умений считать до 10 и обратно, умение соотносить количество предметов с цифрой; знание геометрических фигур (круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник.)

Развивающая: развивать социальные навыки умения работать в группе, в паре; находить решение и делать выводы. Развивать внимание, логическое мышление, память и речь.

Воспитательная: воспитывать сдержанность, усидчивость, доброжелательность, чувства взаимовыручки, желание прийти на помощь.

Виды детской деятельности: игровая, продуктивная, музыкально-художественная.

Формы организации: фронтальная, индивидуальная, групповая, работа парами.

Форма реализации: использование пособий, музыкального сопровождения, демонстрация иллюстративных пособий, ИКТ; поисковые и проблемные вопросы к детям, поощрение, пояснение, подведение к выводу; создание игровой мотивации, активная деятельность детей, сравнение, сопоставление, сюрпризный момент.

Оборудование: музыка: «звуки фермы», Онлайн игры: «Листопад», «Запасливые животные», геометрические фигуры, карточки с цифрами, магнитная доска, колокольчик.

Ход занятия:

1. Организационный момент.

Звучит музыка: «Звуки фермы»

Детей встречает пугало: «Кузя»

Кузя: Здравствуйте ребята, я пугало -Кузя. Пришел к вам за помощью из фермы, на которой работаю. Хозяин оставил меня на хозяйстве, а я совсем ничего не успеваю. Помогите мне, пожалуйста!

Воспитатель: Поможем Кузе?

Дети: Да!

2.Основная часть.

Воспитатель: Мы готовы тебе помочь, что нужно сделать?

1 задание: Онлайн игра «Листопад»

Кузя: С деревьев осыпались листья их нужно собрать. Что бы вам помочь я собрал их по кучкам.

Воспитатель: Собирать кучки листьев нужно по порядку от 1 до 10. Чтобы выполнить задание нужно посчитать, сколько листьев находится в каждой кучке, а после этого будем их собирать от меньшей к большей.

Но прежде мы начнем, давайте вспомним порядок чисел. Перед вами числовой ряд от 1 до 10.

Дети хором проговаривают числа в прямом и обратном порядке.

- назовите соседей 6(5 и 7), 7 (6 и 8); 5, 8, 4

- какое число находится между 5 и 7 (6); 2 и 4, 7 и 9.

Отлично, можем начать выполнять задание.

Воспитатель: Сколько листьев изображено на первой карточке? Какой она будет по счету? Куда ее поставим? Какая карточка должна быть первая? Сколько на ней листьев? Сколько листьев должно быть на второй карточке? Найдите ее, и тд.

Кузя: Спасибо вам, Ребята! С этим заданием справились!

2 задание: «Собираем урожай»

Кузя: пришло время собрать урожай, и я быстро справился с этим делом. Собрал овощи, фрукты, ягоды в один мешок, но теперь мне его не унести. Помогите рассортировать урожай по корзинам: овощи, фрукты, ягоды и по величине.

Дети по очереди выходят вытягивают карточку с изображением и прикрепляют ее в нужную корзину.

Воспитатель: Что ты вытянул? Это овощ, фрукт или ягода? Какое оно по размеру? (Большое, среднее, маленькое?) В какую корзину прикрепил?

Кузя: Спасибо, и с этим заданием справились!

3 задание: онлайн игра: «Запасливые животные»

Кузя: Теперь нам нужно узнать всем ли животным хватит припасов на зиму?

Воспитатель: на экране расположены карточки с изображением животного и его припасов, нам необходимо сосчитать количество припасов и найти соответствующую цифру.

Воспитатель: какое животное изображено на картинке? Чем оно питается? Сколько припасов у него есть? Какое цифрой обозначается данное число? Покажите его. И т.д. В конце воспитатель задает вопрос какое животное собрало больше всего припасов?

Воспитатель: Молодцы, справились с заданием!

4 задание: логические задачи.

Воспитатель: животные фермы приготовили для вас хитрые задачи, попробуем их решить?

- Сколько ушей у двух мышей?(4) Почему?
- Сколько животов у 5 коров?(5)
- Над рекой летели птицы: голубь, щука, две синицы? Сколько птиц?(3) Почему?
- Сколько у коня копыт, когда конь в траве лежит?(4) Поясните.

Воспитатель: И с задачами справились, здорово!

Воспитатель: Вы справились со всеми заданиями. Хорошо потрудились, пришло время весело поиграть. Давайте мы с вами превратимся в телят, каждому теленку вешаю на шею колокольчик. Посмотрите они все одинаковые? (разной формы: круг, квадрат, треугольник) Верно, обратите внимание, что на полу геометрическими фигурами обозначены места-загоны телят. Задача телят по моему сигналу, прибежать в свой загон. В какой загон побегут телята с треугольными колокольчиками? (в загон, обозначенный треугольником) и т.д.

Кузя: спасибо Вам, ребята за помощь! Вы такие дружные, смекалистые, поэтому у вас так здорово все получилось! Я с вами прощаюсь, мне пора возвращаться к работе!

3. Итог.

- Где мы сегодня путешествовали, ребята?
- Что вам понравилось?
- Какое задание оказалось самым сложным? Почему?
- Какое задание было самым легким?

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №18 «РАДУГА»
ГОРОДА ТИХОРЕЦКА МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ТИХОРЕЦКИЙ РАЙОН**

**Конспект образовательной деятельности по ФЭМП в старшей
группе
«Заколдованная страна Математика»**

**Автор: Маслова Ирина Александровна
воспитатель МБДОУ № 18
«Радуга» г.Тихорецка**

Цель:

- продолжать формировать у детей старшей группы представление о порядковом счете; закреплять знания о геометрических фигурах.

Задачи:**Образовательные:**

- закрепить навыки порядкового счёта в пределах 10 в прямом и обратном порядке;
 - учить находить определённое количество предметов соответствующей цифре;
 - закреплять умение решать простые арифметические задачи, используя логическое мышление.

Развивающие:

- развивать восприятие, внимание, умение анализировать и сравнивать предметы по свойствам, обобщать;
 - формировать навыки самостоятельной работы.

Воспитательные:

- воспитывать интерес к математическим занятиям;
 - воспитывать стремление оказывать помощь другим, которые оказались в трудной ситуации;
 - воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, привычку заниматься сообща.

Формы организации: фронтальная, индивидуальная.

Ход занятия:**1. Организационный момент.****Воспитатель:**

- Ребята, посмотрите, сегодня утром у нас в группе я нашла конверт с письмом. Его написали жители страны математики, они просят нашей помощи. Там живет злой волшебник, который заколдовал всех жителей королевства – все числа перепутались в числовом ряду, а геометрические фигуры забыли свои имена.

- Вы готовы помочь жителям королевства?

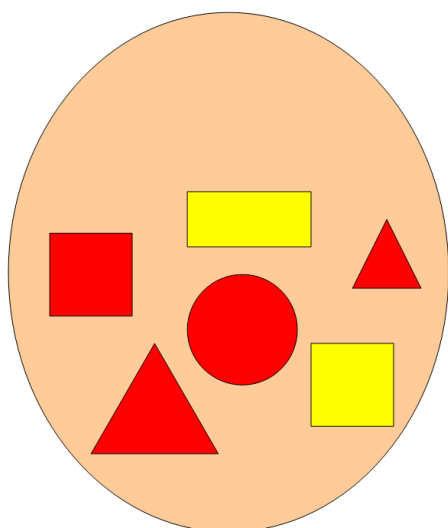
А чтобы попасть в волшебную страну нужно закрыть глазки и произнести волшебные слова “ 1, 2, 3 обернись, в сказке окажись.”

Открываем глаза. Сказка начинается.

2. Основная часть.

Воспитатель: Дети, откройте глазки, видите, перед нами стоит замок. Но на дверях замка висит замок.

Чтобы его открыть, вам нужно разгадать один секрет, догадаться какая из фигур лишняя. Ребята, какие геометрические фигуры вы видите на замке? Есть ли здесь одинаковые фигуры? Сравните их, и скажите, чем они похожи, что есть общее? (сравнение по форме, цвету, величине) Чем фигуры отличаются? Как вы считаете, какая фигура лишняя? (круг – не имеет углов). На какую геометрическую фигуру похож замок?



- Молодцы, замок открыт, мы можем зайти в математическое королевство.

2 задание: Онлайн игра «Геометрические фигуры»

Воспитатель:

-Ребята, посмотрите внимательно на экран, что вы видите? (Геометрические фигуры)

Верно, но это не обычные геометрические фигуры, а заколдованные. Злой волшебник заколдовал их, теперь они забыли свои имена. Давайте мы их напомним. Для этого необходимо соединить аудиозаписи с названиями фигур с картинкой данных геометрических фигур.

Дети прослушивают аудиозаписи и соединяют их с изображением фигур.

Воспитатель: Молодцы! Вы помогли геометрическим фигурам вспомнить их имена!

Ребята, а злой волшебник не сдастся! Что бы помочь расколдовать цифры нам нужно отгадать загадки:

3 задание:

На стебелёк она похожа,
Стоит почтенно, как вельможа.

Прямая, ровная всегда,
После нуля идёт она.

Единица

Светит солнце, пруд цветет,
Лебедь по нему плывет,
Ближе он подплыл едва —
Оказалась цифра...

Два

Букву З я обведу,
К цифрам в гости приведу.
Ты внимательней смотри —
Получилась цифра...

Три

Я устроила парад,
Цифры строю, как солдат!
И порядок четкий есть —
После пять шагает...

Шесть

Что за цапля, каждый знает,
За шестёркою ступает.
Да, она известна всем
Эта цапля — цифра...

Семь

Друг на друге два кольца,
Удалых два молодца.
В числовой их ряд попросим
И получим цифру...

Восемь

Цифра шесть перевернулась,
Новой цифрой обернулась!

Девять**Воспитатель:**

- Поздравляю вас, ребята, вы отлично справились со злым волшебником и отгадали все его загадки. А для этого вам понадобилось много смекалки и сил. Настало время немного отдохнуть!

Физкультминутка.

*Мы считали, мы считали,
Что-то очень мы устали.*

Ручками похлопали, раз, два, три. (Хлопки в ладоши под счет взрослого)

Ножками потопали раз, два, три. (Шаги ногами на месте)

Присели, встали; встали, присели,

И друг друга не задели. (Приседания)

Мы немного отдохнем (повороты туловища)

И опять считать начнем. (Ходьба на месте).

4 задание: «Восстанови числовой ряд»

Давайте перейдем к следующему заданию. садитесь за столы.

- Злой волшебник заколдовал все числа, они забыли свои места и перепутались.

Помогите каждому числу встать на своё место. Расставьте их по порядку, от меньшего к большему (каждый ребенок индивидуально выкладывает числовой ряд при помощи набора пластмассовых цифр от 1 до 10)

-, посчитай числа по порядку, так, как ты их расставил (выполняет у доски).

-, попробуй посчитать по-другому: обратный счёт от 10 до 1.

- Ребята, давайте проверим, какое число вы поставили между числами 3 и 5.

- А какое число вы поставили между числами 7 и 9.

- Какое число вы поставили между числами 1 и 3.

- Какое число вы поставили между числами 4 и 6.

-, назови соседей числа 3, 5, 7, 9.

-, назови число, которое больше числа 3 на 1.

-, назови число, которое больше числа 5 на 1.

-, назови число, которое больше числа 7 на 1.

- Молодцы, вы отлично справились с этим заданием. Теперь каждое число заняло нужное место в числовом ряду.

Молодцы ребята! И с эти заданием вы справились! Осталось последнее! Злой волшебник заколдовал цветочный сад в стране математике, что бы их расколдовать, вам нужно найти цветы с одинаковым количеством лепестков.

Дети считают количество лепестков на каждом цветке и соединяют те цветы, количество лепестков которых одинаково.

Воспитатель: Вы спасли жителей волшебной страны от чар злого волшебника! А теперь нам пора возвращаться в детский сад. Закройте глаза и начинаем отсчет от 10 до 1. (Дети считают хором)

Вот мы и в детском саду.

Мы в сказке побывали,
Очень многое узнали,
Возвратились мы назад,
Детский сад нам очень рад.

3. Итог.

- Где мы сегодня путешествовали, ребята?
- Что вам понравилось?
- Какое задание было самым сложным? Почему?
- Какое задание было самым легким?
- Что вам запомнилось больше всего?

Приложение 3

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №18 «РАДУГА»
ГОРОДА ТИХОРЕЦКА МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ТИХОРЕЦКИЙ РАЙОН**

**Конспект образовательной деятельности по ФЭМП
в подготовительной к школе группе
«Состав числа 6»**

**Автор: Маслова Ирина Александровна
воспитатель МБДОУ № 18
«Радуга» г.Тихорецка**

Цель: развивать умение составлять число 6 из двух меньших чисел.

Задачи:

Образовательные:

- закрепит состав чисел до 5.
- Познакомить с составом числа 6.
- закрепить навыки порядкового счёта в пределах 10 в прямом и обратном порядке;
- учить находить определённое количество предметов соответствующей цифре;
- закреплять умение решать простые арифметические задачи, используя логическое мышление.

Развивающие:

- развивать восприятие, внимание, умение анализировать и сравнивать предметы по свойствам, обобщать;
- формировать навыки самостоятельной работы.

Воспитательные:

- воспитывать интерес к математическим занятиям;
- воспитывать стремление оказывать помощь другим, которые оказались в трудной ситуации;
- воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, привычку заниматься сообща.

Формы организации: фронтальная, индивидуальная.

Ход занятия:

1. Организационный момент.

Воспитатель: Ребята, у нас на участке есть две клумбы и я хотела высадить в них цветы. Для этого я принесла шесть цветочков двух цветов: красные и желтые, но как это сделать я не знаю. Помогите мне, пожалуйста.

Дети: поможем!

2. Основная часть.

Воспитатель:

- На столах, перед вами лежат счетные палочки. Выложите 5 счетных палочек, теперь добавьте еще одну. Сколько счетных палочек вы выложили?
- Верно, число 6 обозначается цифрой 6. Показ цифры.
- Покажите, какое место в числовом ряду занимает цифра 6.
- После какой цифры стоит цифра 6?
- Назовите соседей цифры 6.
- Счет в прямом и обратном порядке до 6.

Возьмите 5 счетных палочек в одну руку, а оставшиеся в другую руку.

Сколько предметов в правой руке, левой? В какой руке больше? В какой руке меньше?

Итак, пять и один — это шесть!

Возьмите в правую руку две палочки. Сколько у вас оказалось в левой руке? В какой руке больше? В какой меньше?

Итак, два и четыре — это тоже шесть

Возьмите в правую руку три палочки. Сколько у вас оказалось в левой руке? В какой руке больше? В какой меньше? У вас в руках поровну!

Итак, три и три — это тоже шесть!

Повторим: шесть — это один и пять, два и четыре, три и три.

(Аналогичная работа с пальчиками)

С помощью карточек с цифрами и демонстрационного материала полученная информация фиксируется.

Воспитатель:

- Давайте немного поиграем!

Физкультминутка.

1) Подпрыгните столько раз, сколько я хлопну (6)

2) Присядьте столько раз, сколько я хлопну(6)

3)Хлопните столько раз, сколько я топну(6)

Молодцы ребята!

Онлайн игра: «Посчитай-ка»

Воспитатель:

-Внимательно посмотрите на экран. Перед вами две группы. Первая группа обозначена цифрой 5, вторая - цифрой 6. Сейчас на экране будут появляться карточки с примерами, вам необходимо их решить данные примеры и разгруппировать карточки. Если ответом будет число 5, то карточка отправится в первую группу, а если ответом будет число 6, то – во - вторую.

Дети по очереди решают примеры.

-Здорово! Задание выполнено верно!

-Ну что, теперь, я думаю, что вы сможете помочь мне с «посадкой» цветов.

К доске прикреплены изображения клумб. Перед детьми находится раздаточный материал- цветы. Дети выполняют задание индивидуально, проверяем- выходит ребенок показывает у доски.

- Сколько всего цветов мы должны посадить? (6)

- Если в первую клумбу посадим 1 цветок, то сколько цветочков будет во второй клумбе? (5)

- Если в первую клумбу посадим 2 цветочка, то сколько цветов будет в другой клумбе? (4)

- Если в первую клумбу посадим 3 цветочка, то сколько цветов будет в другой клумбе? (3)

- Если в первую клумбу посадим 4 цветочка, то сколько цветов будет в другой клумбе? (2)

- Если в первую клумбу посадим 5 цветочка, то сколько цветов будет в другой клумбе? (1)

Верно, молодцы!

А как бы вы посадили цветы на нашей клумбе? Почему?

Спасибо вам, что помогли мне разобраться, я согласна с вами, что красивее будет посадить одинаковое количество цветов в клумбы, по 3.

3.Заключительная часть. Итог.

- Молодцы, ребята! Так с каким **числом** мы сегодня познакомились(6).

- На что похожа **цифра 6**? Из каких элементов она состоит?

- Какое задание было самым сложным? Почему?

- Какое задание было самым легким?

- Что вам запомнилось больше всего?