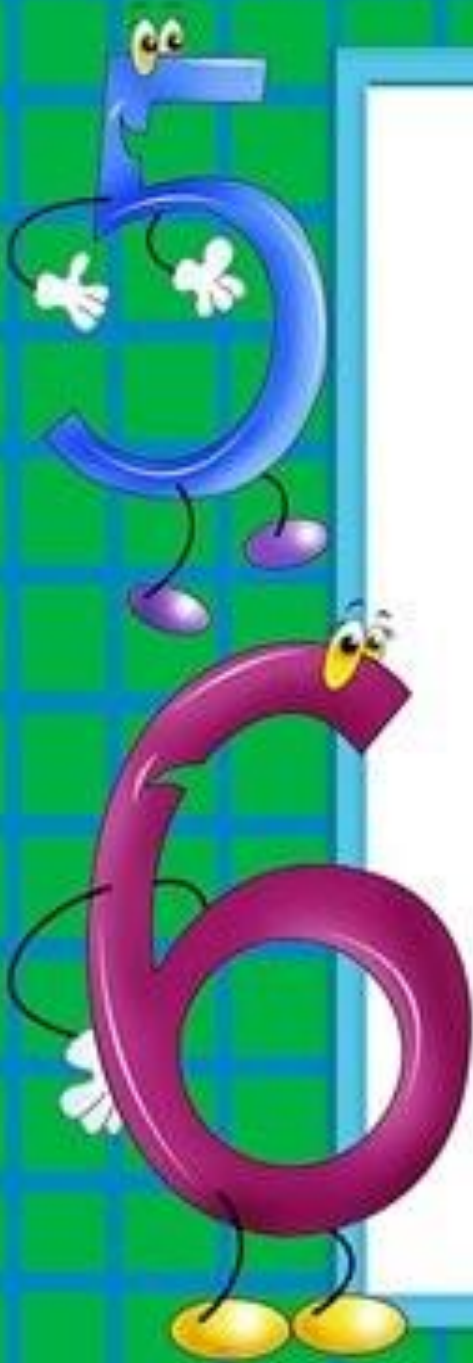


*Муниципальное автономное дошкольное
Образовательное учреждение детский сад
компенсирующего вида №3 «Радуга»*

*Образовательный проект в
контексте игр Воскобовича
«Друзья Магнолика»*

Авторы: Лифантьева Ольга Викторовна - воспитатель
Косенкова Виктория Викторовна - воспитатель
Жигунова Ольга Николаевна – учитель-дефектолог




Актуальность

Математика - это огромный фактор интеллектуального развития ребёнка и формирования его познавательных и творческих возможностей. Она способствует развитию памяти, речи, воображения, эмоций, формирует настойчивость, терпение, творческий потенциал личности, а так же приёмы мыслительной деятельности.

Не все дети активны во время НОД по ФЭМП. Некоторые дети занимают пассивную позицию слушателя. Что снижает у этих детей уровень развития необходимых умений и навыков. Для привлечения интереса к математике и повышения уровня математического развития, активности детей мы решили использовать новый занимательный материал.

Поиск нового материала для закрепления знаний детей о цифрах в необычной форме привёл нас к героям развивающих игр Воскобовича - зверятам-цифрятам. На их основе был разработан сценарий проекта тематического дня. В него были включены разнообразные развивающие игры Воскобовича, соответствующие теме дня.





Цель проекта: создание условий для развития математических и творческих способностей детей в процессе реализации проекта «Друзья Магнолика».

Задачи:

1. Способствовать формированию расширенного кругозора, умения применять математические знания в нестандартных практических задачах.


2. Закреплять знания детей о цифрах, навыки количественного и порядкового счёта в пределах 10.

3. Развивать зрительное и слуховое внимание, память, воображение, логическое мышление, речь.

4. Прививать интерес к играм и игровым упражнениям с математическим содержанием, развивающим играм Воскобовича.

5. Поддерживать у детей доброжелательную, дружескую атмосферу в процессе совместной игровой деятельности.





Продукт проектной деятельности: альбом с цифрами «Наши друзья - цифры» в виде «Числового фриза» - последовательности страниц, расположенных в порядке возрастания представленных на них чисел. На каждой странице размещается тематический коллаж из нескольких объектов и соответствующая цифра, исполненная в разных шрифтах, разного размера и цвета.

Это дидактическое пособие, сделанное совместно с детьми, для активного использования в самостоятельной детской деятельности.



Структура проекта.

1 этап. Подготовительный

Определение проблемы и цели проекта

Разработка конспекта реализации проекта.

Подбор методического обеспечения проекта.

Постановка ожидаемых результатов.

2 этап. Основной.

Использование развивающих игр Воскобовича в совместной деятельности педагогов и детей в рамках тематического дня.

3 этап. Заключительный

1. Создание альбома «Наши друзья - цифры».
2. Составление портфолио проекта.
3. Презентация проекта на групповом родительском собрании.



Сюрпризный момент.

Задача: собрать внимание детей; настроить на предстоящую деятельность; вызвать интерес к теме.



$a + L$ $2 \times 2 = 4$

Беседа с единичкой-ежиком.

Задача: Формировать умение соотносить предметы окружающего мира с числом и цифрой один.



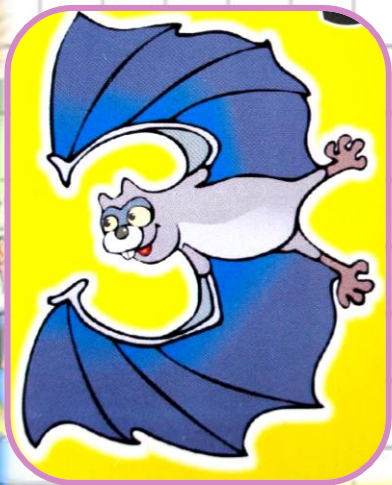
Утренняя гимнастика с двойкой - Зайкой. (с флажками).
Задача: поднять настроение, мышечный тонус, закрепить ориентировку в пространстве.



$$a + L \quad 2 \times 2 = 4$$

Малоподвижная игра «Найди, принеси и положи три предмета».

Задача: закрепить классификацию предметов.



Коррекционная непрерывная образовательная деятельность по развитию зрительного восприятия у четверки - Крыски.



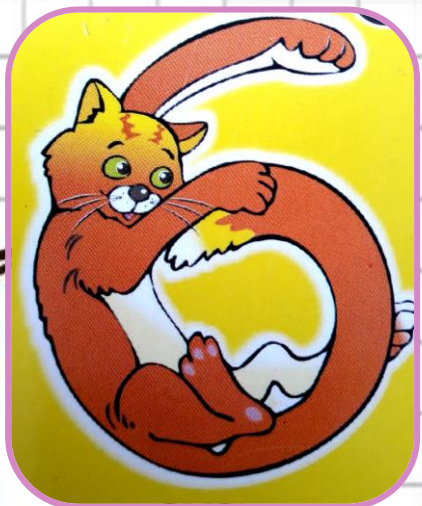
$$a + b = 2 \times 2 = 4$$

Динамическая пауза с песиком-пятеркой.

Задача: Упражнять детей в различных видах движений и их счете.
Повысить двигательную активность детей.



Непрерывная образовательная деятельность по ФЭМП с шестеркой-котом.



$a + L$ $2 \times 2 = 4$

Игровая ситуация «Помоги другу».

Развивающая игра Кораблик «Брызг-брызг» с семеркой-крокодилом.

Задача: Закреплять знания основных цветов спектра.

Упражнять в счете в пределах 7.



$a + 1$ $2 \times 2 = 4$

Прогулка с восьмеркой-обезьянкой



$$a + L \quad 2 \times 2 = 4$$

Строительная игра с девяткой-лисой «Построим домики для цифрят».

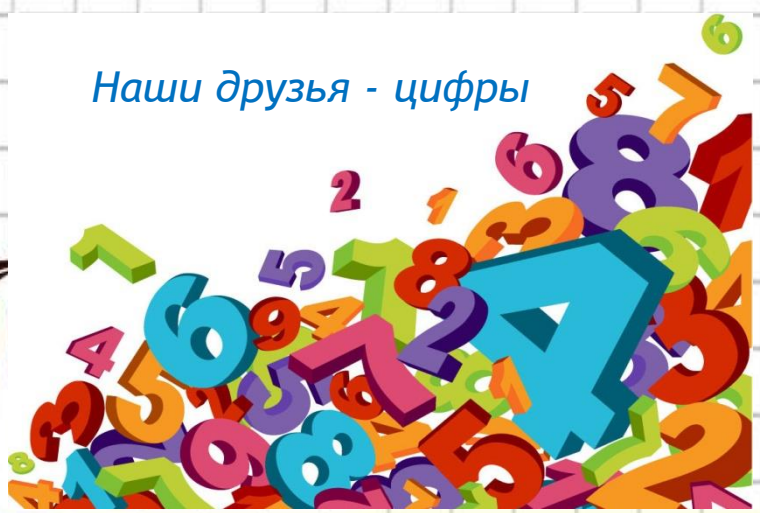


$a + L$ $2 \times 2 = 4$

Создание альбома «Наши друзья - цифры».




Наши друзья - цифры



$2 \times 2 = 4$

Развивающая игра «Чудо-соты».





Спасибо
за внимание!

1

2