МБДОУ «Детский сад №1 «Маленькая страна»

Города Новочебоксарска Чувашской Республики

ДОКЛАД

на заседании методического объединения

по познавательно-речевому направлению развития

тема: «Современные технологи математического развития дошкольнкиов»

Подготовила:

старший воспитатель

Никифорова М.В.

Г. Новочебоксарск

Современные технологии математического развития дошкольников направлены на активизацию познавательной деятельности ребенка, освоение ребенком связей и зависимостей предметов и явлений окружающего мира. Ребенок знакомится с такими понятиями, как форма, размер, площадь, масса, объем, способы измерения величин, установление отношений и зависимостей отдельных предметов и групп по разным свойствам.

Одной из наиболее эффективных технологий является проблемно-игровая технология. В основе лежит активный осознанный поиск ребенком способа достижения результата на основе принятия им цели деятельности и самостоятельного размышления по поводу предстоящих практических действий, ведущих к результату. Целью этой технологии является развитие познавательно-творческих способностей детей в логико-математической деятельности. Проблемно-игровая технология представляется в системе следующих средств: логико-математические игры, логико-математические сюжетные игры (занятия), проблемные ситуации и вопросы, творческие задачи, вопросы и ситуации, экспериментирование и исследовательская деятельность. Технология позволяет ребенку овладеть средствами (речь, схемы и модели) и способами познания (сравнением, классификацией), накопить логико-математический опыт.

В проблемно-игровой технологии логико-математические игры представлены в виде групп: настольно-печатные - «Цвет и форма», «Логический домик» и др.; игры на объемное моделирование - «Кубики для всех», «Геометрический конструктор» и др.; игры на плоскостное моделирование - «Танграм», «Сфинкс», «Тетрис» и др.; игры из серии «Кубики и цвет» , «Сложи узор», «Куб-хамелеон», «Цветное панно и др.; игры на составление целого из частей - «Дроби», «Чудо-цветик» и др.; игры-забавы - перевертыши, лабиринты, игры на замену мест ( «Пятнашки») и др.

Достоинство этой технологии состоит в освоении различных по степени сложности игровых действий, которые включают группировку, раскладывание, соотнесение, счет, измерение. При этом, следуя игре собственного воображения, ребенок трансформирует свой опыт, создает игровые ситуации, вносит новые познавательные задачи. Технология может быть представлена последовательными шагами: от освоения игры в совместной деятельности взрослого с ребенком к участию в играх на уровне самодеятельности, а затем переход к участию в играх на более высоком уровне и, как правило, вновь возникающие игры взрослого с детьми или успешно играющими в них детьми. Эти игры отличаются от тех, которые ребенок осваивал на начальном этапе, измененным сюжетом, преобразованным ходом игры, поэтому они приобретают необходимую для ребенка сложность и эмоциональную насыщенность.

Носовой разработан комплекс игр и упражнений, которые представлены в книге «Логика и математика в детском саду». Она разделила все игры на группы: игры на выявление и абстрагирование свойств предметов; игры на освоение детьми сравнения, классификации и обобщения; игры на овладение логическими действиями и мыслительными операциями.

Ещё одна технология - эвристическая технология. Суть состоит в погружении ребенка в ситуацию первооткрывателя. Ребенку предлагается открыть неизвестное для него знание. Поэтому целью технологии является оказание помощи ребенку в открытии каналов общения с миром математики и осознание ее особенностей. Математическую информацию ребенок получает через свободное образовательное взаимодействие с уже существующими и выделенными для учебных целей объектами внешнего мира (число, форма, величина). В результате ребенок самостоятельно, опираясь на внутренние потребности, культурные традиции и рефлексию, сможет овладеть математическими закономерностями, присущими объективной реальности.

Авторы этой эвристической технологии рекомендуют использовать когнитивные и креативные (творческие) методы. К когнитивным методам относят: метод вживания, метод эвристических вопросов, метод ошибок и др. Так, методы вживания - «вчувствование», «вселение» ребенка в состояние изучаемого объекта, «очеловечивание» предмета посредством чувственно-образных и мысленных представлений и познание его изнутри.

Технология А. 3. Зака «Развитие умственных способностей»

Курс включает 32 занятия. Занятия 1-16 (первая часть курса) содержат более простые задания, занятия 17-32 (вторая часть) - более сложные.  
С ребенком в возрасте 4,5 - 5 лет целесообразно заниматься один раз в неделю (по полгода на каждую часть курса). С детьми 5-летнего возраста необходимо заниматься два раза в неделю. Обе части курса с подготовленными детьми 5,5 лет можно освоить за три месяца.  
Предлагаемые в обеих тетрадях поисково-творческие задания можно использовать" как для занятий с одним ребенком дома, так и для групповой работы в детском саду и на занятиях по подготовке к учебе в школах. Занятия можно проводить и с младшими школьниками, ограничив время для выполнения заданий.  
Пособие снабжено интеллектуальными играми, рисунками, интересными вопросами.  
Первая тетрадь посвящена общим вопросам организации развивающих занятий с проверочными заданиями с целью определения изменения в развитии мыслительных способностей ребенка.  
Во второй тетради даны рекомендации по оказанию помощи детям в выполнении заданий по развитию у них мыслительной деятельности.  
Автор - ведущий научный сотрудник Психологического института РАО, доктор наук, автор серии книг по развитию мышления ребенка, в том числе систематического курса развивающих занятий "Интеллектика" для учеников 1-4 классов, который успешно реализуется в школах России.

1. **Игра-эстафета « Набери правильно номер 02»**

**Воспитатель:** « ребята, возьмите опять свои цифры, и вам надо будет выстроиться в две команды. Вам надо найти свое место и встать туда, Какая цифра такое и место. Вот команды построились. Слушайте задание. Первые по команде бегут до стола, на котором стоит кнопочный телефон и набрать номер «02», кто наберет правильно номер-бежит и передает эстафету и становится  в конце команды. Затем бегут следующие игроки.

1. **«Высокий и низкий дом»**. Дети садятся на свои места.

**Воспитатель**: «В «02» мы позвонили, все объяснили, что случилось с Ваней.» Кроме телефона, надо знать свой домашний адрес. Что такое адрес? Где вы живете? На какой улице, проспекте? Вот Ваня не знает своего адреса и теперь его трудно найти.

Вывесить на доску два дома.

Но он сказал, что на его улице два дома, один –высокий, а другой- пониже. Он живет в высоком доме, какой это дом, Дом находить справа от меня или слева? Сколько этажей в доме, где живет Ваня? Сколько окон находиться на первом этаже? На последнем? Ваня живет на втором этаже, покажите, где второй этаж? У Вани третье окно справа. Где оно? (перевернуть Ванин дом) А бабушка .Вани живет на последнем этаже этого же дома, ее окно последнее слева. Покажите его. Ванины друзья живут в другом доме. Сколько этажей в нем? Сколько окон на первом этаже? Пока мы свами ходили, настал вечер и стали зажигаться окна в доме. Сейчас зажглось третье окно на третьем этаже. Где оно находится? Еще одно окно зажглось на первом этаже, пятое по счету. Покажите это окно.

Технология моделирование флексагонов;

**Флексагон** — “гнущийся многоугольник” — одна из простейших математических абстракций. В его основе лежат сенсорные эталоны формы, при правильной сборке флексагон содержит “скрытые” поверхности. Первый флексагон был изобретен в 1939 году двадцатитрехлетним студентом, англичанином Артуром Стоуном. Приведем схему для моделирования тритетрафлексагона (три поверхности, из которых одна скрыта; в качестве эталона формы в развертке используется квадрат).

Методика А. Н. Зайцева «Стосчет»

Изучение математики по методике "Стосчёт Зайцева" состоит в том, что ребёнку предлагают увидеть сразу все числа от 0 до 99, то есть всю сотню сразу. Причём всё это представлено в виде стройной системы, демонстрирующей не просто количество, но и состав числа.

Ребёнок сразу видит, сколько десятков и единиц составляет каждое  число, начинает предметно ощущать количество. Технология «Стосчет» затрагивает 3 сенсорные области: слуховую, зрительную и тактильную. Там, где работают со «Стосчетами», не проходят цифру за цифрой, не изучают состав десятка, переход через десяток.

Уровень математического развития дошкольника – это мощный фактор его интеллектуального, познавательного и творческого развития. Это также залог успешного овладения математикой в школе. Между тем в процессе школьной подготовки многие родители упускают из виду необходимость развития логического мышления.

В игровой форме происходит прививание ребенку знания из области математики, информатики, русского языка, он обучается выполнять различные действия, разовьете память, мышление, творческие способности. В процессе игры дети усваивают сложные математические понятия, учатся считать, читать и писать. Самое главное - это привить малышу интерес к познанию. Для этого занятия должны проходить в увлекательной игровой форме.