

**Конспект занятия
по развитию математических представлений
по теме:**

«Назад в будущее»



Разработала:
воспитатель ГКДОУ
«Детский сад №1 «Радуга»
Тишкина
Людмила Витальевна

Ставропольский край
Кировский район
г. Новопавловск
2018 г.

Конспект занятия в старшей группе по теме: «Назад в будущее»

Детский сад – первая и очень ответственная ступень общей системы образования. Поэтому задача педагогов дошкольного образования – вырастить детей людьми, умеющими думать, хорошо ориентироваться во всем, что их окружает, правильно оценивать различные ситуации, с которыми они сталкиваются в жизни, принимать самостоятельные решения. Лучше всего привычку думать прививать ребенку с дошкольного возраста, но, не предлагая ему готовый ответ на заданный вопрос, а давая возможность найти решение самому. В этом помогают логико-развивающие технологии, способствующие развитию логического мышления и включающие разнообразные логические игры и задачи.

Логическое мышление – это некий симбиоз психических, умственных и познавательных навыков, которые формируются у малыша с самого рождения. Главная задача родителей и воспитателей: научить ребенка пользоваться ими так, чтобы он видел между ними взаимосвязь и научился делать выводы.

Самостоятельные логические умозаключения ребенок способен делать уже к пяти годам. Конечно, с условием, что и родители, и воспитатели уделяют должное внимание развитию логики.

Позднее, в школе, да и в течение всей жизни, такой ребенок будет быстро и правильно отражать какие-либо процессы, ориентироваться в системе новых знаний и справляться с новыми видами деятельности.

Введение

На современном этапе ФГОС ДО требует от нас, педагогов, качественно нового подхода к обучению и воспитанию детей, организации всего педагогического процесса. Ведущим направлением организации работы с детьми является построение развивающего, увлекательного, проблемно-игрового процесса обучения, обеспечивающего постоянный рост в развитии каждого воспитанника.

В наш век электронных технологий, развитой системы создания и издания высокотехнологичных игровых пособий, игр-головоломок педагогами образовательных учреждений все-таки весьма недостаточно используется этот богатый арсенал. Ведь использование игровых возможностей печатных развивающих игр, компьютера в сочетании с дидактическими возможностями позволяет повысить рост мотивации, заинтересовать детей в занятиях, закрепить пройденный и изучаемый учебный материал, сократить время на формирование и развитие языковых и речевых средств, коммуникативных навыков, высших психических функций: внимания, памяти, словесно-логического мышления, эмоционально-волевой сферы, снять негативизм от многократных повторений заданий, особенно речевых, индивидуализировать процесс обучения – менять содержание, уровень сложности, темп выполнения, освоить приемы самоконтроля, ориентируясь на

привлекательную графику, развивать зрительно-двигательную координацию, активизировать логическое мышление детей, способствовать положительной динамике развития ребенка.

Новизна этого занятия заключается в отборе мною развивающих игр, представленных в продуктах российских производителей, компьютерных технологий, в частности, мультимедийного образовательного комплекса Мультикид, показе их широких возможностей в интеллектуальном развитии дошкольников, развитии логического мышления и их эффективное сочетание в рамках непосредственно образовательной деятельности детей.

На занятии используются логико-развивающие игровые технологии «Колумбово яйцо», «Волшебный квадрат», «Магический квадрат», предлагаются логические задания с использованием геометрических фигур: «Расположи фигуры по образцу», «Геометрическое sudoku», «Восстанови «карту» фигур по символам», логическая игра «Запомни и найди» мультимедийного образовательного комплекса Мультикид.

Практическая значимость заключается в том, что моя педагогическая находка и ее разработка может быть широко использована педагогами дошкольных образовательных учреждений.

Основная образовательная деятельность: Познавательное развитие; интеграция с образовательными областями «Социально-коммуникативное развитие», «Речевое развитие».

Виды детской деятельности: игровая, продуктивная, познавательно-исследовательская, коммуникативная, восприятие исторического материала.

Цель: создать предпосылки для формирования у детей навыка решения логических задач с геометрическими фигурами, пробудить стремление к самостоятельному познанию и размышлению, апробированию разных способов действия.

Задачи:

- Закрепить знания детей о геометрических фигурах, их признаках.
- Способствовать освоению детьми символики, умения выявлять свойства предметов (цвет или форму), классифицировать фигуры по признакам – форме и цвету.
- Познакомить детей с геометрическим sudoku посредством использования напольной подвижной развивающей игры «Логика», логическими играми «Колумбово яйцо», «Волшебный квадрат», развивающей игрой образовательной системы Мультикид, создать предпосылки для формирования навыка решения логических задач.
- Эмоционально-практическим путем помочь детям освоить исторические сведения.
- Ввести в активный словарь слова «логика», «sudoku», «наука геометрия», «прошлое», «настоящее», «будущее», «геометр», «Древняя Греция».
- Побудить детей к активному участию в нахождении различных способов решения той или иной логической задачи.

- Развивать мелкую моторику у детей.
- Развивать стремление к поиску ответов в проблемной ситуации через манипулятивную деятельность.
- Развивать сенсорную культуру, психические функции (внимание, память, восприятие).
- Способствовать развитию пространственных представлений, образного и логического мышления, творческого воображения.
- Формировать у ребенка основные элементы мыслительных процессов: сравнение, классификация, синтез, анализ, обобщение.
- Воспитывать у детей интерес к геометрии,
- Прививать навыки работы в команде.

Планируемые результаты: выражает положительные эмоции (интерес, радость), проявляет активность, любознательность, желание поддерживать беседу, классифицирует фигуры по форме или цвету, решает логические задачи с использованием геометрических фигур.

Материалы и оборудование:

- комплекты развивающих игр «Колумбово яйцо», «Волшебный квадрат» по количеству детей;
- напольная подвижная развивающая игра «Логика»;
- мультимедийный образовательный комплекс Мультикид;
- портрет древнего математика Евклида;
- атрибуты для создания обстановки древнегреческой лаборатории ученого-геометра: чертежи, колонны, большие циркуль, треугольник, метр, транспортир, модели геометрических тел;
- модель «машины времени», на ней модель часов и карта кода;
- видеопроектор, экран.

Методы и приемы активизации познавательной деятельности:

- проблемное общение;
- сюрпризный момент;
- интригующее начало;
- информационно-рецептивный (совместная деятельность педагога и ребенка);
- использование ИКТ (видеопроектор, ноутбук, комплекс Мультикид);
- деятельностный подход;
- использование напольной, компьютерной и настольных игр;
- эффект удивления;
- сообщение интересных исторических сведений;
- включение музыкального и исторического материала;
- опора на представления детей о времени.

Ход деятельности

1. Вводная часть

1.1. Оргмомент (используются элементы напольной подвижной развивающей игры «Логика»)

- Ребята, посмотрите внимательно вокруг. Какие изменения вы заметили в группе? (Здесь много фигур).

1.2. Выявление знаний детей о геометрических фигурах, их закрепление, выявление умения определять признаки и группировать по этим признакам предметы

- А что это за фигуры? (Верно, геометрические). Несите их скорее сюда, скажите, как они называются и опишите их! (Дети отвечают: «Это красный треугольник» и т.д.)

2. Основная часть

2.1. Игра «Геометрическое sudoku» (используется напольная подвижная развивающая игра «Логика»)

А) «Сделай по образцу»

- А давайте с ними поиграем? Посмотрите, какую игру я для вас приготовила. Это игровое поле, что вы видите на нем? (9 квадратов) Играем в игру «Сделай по образцу»! Посмотрите на образец в моем блокноте и поместите фигуры в квадраты так, как показано в этой таблице.

Проверка правильности выполнения задания:

- Сверим, все ли вы сделали правильно?
- Молодцы! С каким интересом вы играете!

Б) «Геометрическое sudoku»

- Задание усложняю: сейчас мы с вами соберем геометрическое sudoku. В игре «Судуку» в пустых клетках нужно поместить недостающие фигуры так, чтобы ни в одной строке и ни в одном столбце они не повторялись.

- С каким трудным заданием вы справились!

2.2. Путешествие в Древнюю Грецию

А) Беседа: реализация ОО «Речевое развитие» и «Социально-коммуникативное развитие»:

- Ребята, с чем вы сейчас работали? (С геометрическими фигурами)

- А знаете ли вы, что за наука «геометрия», где и когда она появилась? Нет? О, это было давным-давно, в глубокой древности! И основал геометрию древний ученый-геометр Евклид. А хотели бы вы с ним познакомиться? Ну что ж, сегодня вы имеете эту возможность. Вас ждет путешествие на «Машине времени» в прошлое, в которое вы отправитесь самостоятельно! Справитесь? Не забудьте, как зовут древнего ученого! Правильно, Евклид.

Б) Физминутка: полет на «Машине времени»

- А вот и машина времени. Движением по кругу запускаем вращение – вот так! (Показывает движение) И машина заведется. Только, по часовой стрелке будете двигаться или против? Да, если время идет вперед, все движется по часовой стрелке, а если нужно времени побегать назад – то против. Приготовились! Заводим вращение! До свидания!

(Звучит музыка, дети движутся вокруг «машины»)

В) Работа с играми «Колумбово яйцо» и «Волшебный квадрат».

(Детей встречает древний ученый-геометр Евклид – переодетый воспитатель, часть группы украшена колоннами, на стене висят чертежи, геометрические инструменты, стоят объемные фигуры)

- Ой, что это? Кто вы такие и откуда прибыли? (Дети рассказывают: «Мы из детского сада «Ветерок», приехали сюда на «машине времени» из 2018 года, чтобы познакомиться с ученым Евклидом, который создал науку геометрию»)

- На машине времени?! Я всегда говорил, что полеты во времени возможны! А я и есть ученый Евклид! Живу я в Греции и рад, что живет моя наука и через 2 тысячи лет! Что вас привело ко мне? Узнать о геометрии? Научу-ка я вас складывать волшебные яйцо и квадрат.

(Дети выполняют: 1-я команда – «Колумбово яйцо», 2-я команда – «Волшебный квадрат»)

- Молодцы, сколь преуспели вы в моей науке! А еще нужна она, чтобы измерять и высчитывать расстояния и размеры при строительстве разных зданий, изучать разные фигуры и тела (показывает на них). Ну, что ж, каждому определено жить в своем времени, вам пора возвращаться в ваш век! А вы знаете, как? Нет? Давайте подумаем. На вашем корабле что-то зашифровано! Попробуем разгадать код вашего времени.

Г) Разгадывание кода (декодирование информации): детям предлагается таблица, где зашифрованы геометрические фигуры. Разгадать их нужно, определив форму и цвет. (Прочитывают получившийся код)

- А что означают здесь часы? (Что двигаться мы должны по часовой стрелке).

- А могу ли я отправиться с вами и побывать в будущем, в вашем настоящем?

Д) Физминутка: возвращение назад с ученым, в будущее для Евклида (так же, как в начале, только по часовой стрелке).

Е) Рассказ детей о компьютере

- Вот я и в будущем, а вы, ребята, в своем настоящем. Поздравляю со счастливым возвращением! Ой, как у вас тут интересно! А что это за механизм такой? (Показывает на компьютер, дети рассказывают о компьютере: «Это компьютер, это такое устройство, на нем можно играть, рисовать и много всего другого делать»)

- И в геометрические игры играть? А это что? (Показывает на мышку) Можно я попробую поработать с ней? Ой, получилось! Тут тоже геометрические фигуры? Можно с ними поиграть?

Ж) Работа с комплексом «Мультикид»: детям предлагается компьютерная игра на внимание «Запомни и найди»)

- Да, не зря я создал геометрию! Мои труды не напрасны! Ну, что ж, пора мне возвращаться в Древнюю Грецию. Итак, крутите время назад, я полетел! (Музыка, дети крутят стрелки циферблата, «Евклид» «превращается» в воспитателя)

3. Заключение

Рефлексивный момент.

Воспитатель:

- Ой, ребята, кого это вы отправили на машине времени? (Дети рассказывают: они познакомились с ученым-геометром Евклидом, он живет в Древней Греции, он научил их складывать волшебное яйцо и волшебный квадрат, потом Евклид побывал здесь, а они показали ему компьютерную игру). Вот это да! А вам понравились игры с геометрическими фигурами? Какие фигуры вы в них использовали? В какие игры вы научились сегодня играть? Что такое sudoku? Какие вы молодцы! Ну, что ж, нам с вами пора прощаться. До свидания!