**Проект по математике**

**«Хочу все знать»**

**Автор проекта: воспитатель МБ ДОУ д/с № 8 г. Гулькевичи Чередина Н.М.**

**Проект по математике**

**Тема: «Хочу все знать»**

**Тип проекта: Познавательно - исследовательский**

**Вид проекта: краткосрочный (с 1.06.15 г. по 26.07.15 г.)**

**Участники: дети средней группы «Калинка», родители, воспитатель.**

**Цель: создать условия для активной, разносторонней, творческой , радостной, результативной деятельности по РЭМП у детей.**

**Актуальность исследования:**

Огромную роль в умственном воспитании и в развитии интеллекта ребёнка играет математика. В настоящее время, в эпоху компьютерной революции встречающаяся точка зрения, выражаемая словами: “Не каждый будет математиком”, безнадежно устарела. Математика обладает уникальным развивающим эффектом. Ее изучение способствует развитию памяти, речи, воображения, эмоций; формирует настойчивость, терпение, творческий потенциал личности. «Математик» лучше планирует свою деятельность, прогнозирует ситуацию, последовательнее и точнее излагает мысли, может чётко обосновать свою позицию.

Известно, что многие дети испытывают затруднения при усвоении математических знаний. «Математика всегда остаётся для учеников работой», - утверждал почти полтора века назад Д.И.Писарев. С тех пор восприятие математики мало изменилось. Математика – один из наиболее трудных учебных предметов. Об этом говорят и родители, и учителя, и сами ученики.

Дошкольники же не знают, что математика трудная дисциплина. И не должны узнать об этом никогда.

Следовательно, одной из наиболее важных задач воспитателя и родителей – развить у ребенка интерес к математике в дошкольном возрасте.

Для умственного развития детей существенное значение имеет приобретение ими математических представлений, которые активно влияют на формирование умственных действий, столь необходимых для познания окружающего мира.

Актуальность темы обусловлена тем, что дети дошкольного возраста проявляют спонтанный интерес к математическим категориям: количество, форма, время, пространство, которые помогают им лучше ориентироваться в вещах и ситуациях, упорядочивать и связывать их друг с другом, способствуют формированию понятий.

В связи с этим меня заинтересовала проблема: можно ли повысить мотивацию дошкольников в формировании элементарных математических представлений через те виды деятельности, которые отвечают желаниям и интересам детей: игру, наблюдения, экспериментирование, конструирование. Игра – естественный способ развития ребенка.

Такими нас создала природа, ведь не случайно детеныши животных все жизненно важные навыки приобретают в игре. Только в игре ребенок радостно и легко, как цветок под солнцем, раскрывает свои творческие способности, осваивает новые навыки и знания, развивает ловкость, наблюдательность, фантазию, память, учится размышлять, анализировать, преодолевать трудности, одновременно впитывая неоценимый опыт общения.

С этой целью мной разработан краткосрочный проект «Хочу все знать»

**Постановка проблемы:** при формировании элементарных математических представлений по моим наблюдениям у многих детей отсутствует интерес к математике, существуют затруднения с мышлением, вниманием. Математика в виде подачи готовых знаний не интересна детям.

С ранних лет важно не только давать детям готовые знания, но и развивать умственные способности детей: научить их думать, сравнивать, анализировать, искать и находить способы решения проблемных ситуаций, использовать полученные знания в жизни. Для активизации умственных действий, столь необходимых для познания окружающего мира мной разработан летний проект по ФЭМП у детей «Хочу все знать». В летний период на прогулке в игровой форме дети закрепляют ранее полученные программные знания и приобретают новые. Содержание проекта направлено на усвоение программных знаний по развитию математических представлений в форме игровой деятельности. При разработке проекта я ориентировалась не только на то, что способен уже делать сам ребенок, но и на зону его ближайшего развития, то есть на то, что он способен сделать под руководством взрослого. Воспитателю всегда следует ясно себе представлять, какой конкретной цели он желает достичь той или иной игрой. Для того, чтобы игра была интересна детям, она должна включать в себя элементы соревнования и стимулировать познавательные мотивы. Обучение ведет развитие и оно идет впереди развития. Обучение в повседневной жизни носит эпизодический характер. Для математического развития важно, чтобы знания давались систематически, последовательно и были интересны и понятны ребенку. Для того, чтобы игра была интересна детям, она должна включать в себя элементы соревнования и стимулировать познавательные мотивы. Как обучат ь ребенка математике, и при этом сделать это обучение увлекательной игрой, чтобы ребенок не догадывался, что он учится, а просто играл, развивался, получал удовольствие от игры и радость от познания – вот в чем я вижу проблему, которую может решить проектная деятельность.

**Новизна проекта:** через игру и исследовательскую деятельность ребенок в совместной деятельности со взрослым познает окружающую реальную действительность: различные признаки и свойства предметов: цвет, форма, величина, их пространственное расположение, количество. Постепенно накапливается сенсорный опыт, который является основой для математического развития. Накопление опыта происходит в игре и исследовании, не требует дополнительного стимулирования интереса, поскольку эти виды деятельности всегда интересны детям и доставляют им удовольствие. В процессе реализации мероприятий проекта происходят качественные изменения в характере деятельности детей и воспитателя (деятельность становится активной, творческой , радостной, результативной). Все это оказывает положительное действие на здоровье ребенка (возбуждает энергию, повышает жизненный тонус, делает жизнь насыщенной и счастливой)

**Задачи:**

1. Продолжать знакомить детей с окружающим миром через предметы. Развивать эмоциональную отзывчивость детей через игры с математическим содержанием;

2. Развивать способности к логическому мышлению (сравнение, обобщение,

классификация, деление на части, моделирование целого из частей);

3. Формировать умение понимать проблемную задачу и находить способы самостоятельного решения.

4. Формировать навык самоконтроля и самооценки.

5. Воспитывать современных людей с собственным творческим мышлением.

**Предполагаемые результаты проекта:**

**-** положительная динамика развития элементарных математических представлений у детей среднего возраста;

- активизация познавательного интереса, стремление к самостоятельному поиску.

- применение детьми математических знаний и умений в самостоятельной деятельности, проявлений творческой инициативы;

- осознание родителями того, что математическое развитие детей дает мощный посыл для развития интеллекта, настойчивости, самостоятельности, творческого воображения, способности брать на себя ответственность за решение проблемы, искать и находить способы решения задач во всех сферах деятельности человека. Без этих качеств немыслима деятельность человека в любой профессии.

**План реализации проекта:**

**1 этап:** подготовительный (с 1.06 по 12.06.)

Заинтересовать родителей в реализации проекта, создание условий для его реализации.

**2 этап:** основной (с 7.07 по 20.07 )

Реализация основных видов деятельности по направлениям проекта.

**3 этап:** итоговый (с 20.07 по 25.07 )

Драматизация венгерской сказки «Два жадных медвежонка».

Цель: показать родителям, как можно развивать математические представления детей с помощью сказки.

**План реализации проекта**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Мероприятие | Цель мероприятия | Реализация мероприятия | Сроки исполнения |
| 1 |  | Осмысление проблемы, изучение методической литературы, поиск материалов в интернете.  Подготовка к обсуждению проекта с родителями.  Консультации для родителей по теме проекта. |  | С 01.06 по 06.06. 2015 г. |
| 2 | | Круглый стол с родителями, обсуждение проекта, составление перспективного плана работы.  Разработка конспектов игр с использованием занимательного материала |  | 06.07. – 09. 07. 2015 |
| II этап основной | | | | |
| **Перспективный план работы** | | | | |
| 1 Игра – эстафета « Ловись рыбка мала да велика» | | Закрепить в игровой форме умения детей выделять из группы геометрические фигуры по двум признакам: форме и цвету. Упражнять в различении цветов.  Развивать память и внимание.  Воспитывать желание действовать сообща, одной командой. | Берем две емкости с водой, помещаем в них геометрические фигуры (блоки Дьенеша)  Дети разделены на две команды. Каждая команда должна вытащить при помощи деревянной ложки свою заданную фигуру: одна команда выбирает из множества геометрических фигур только синие круги и красные квадраты и с помощью ложки переносит их в корзину, другая команда – синие квадраты и красные круги. Выигрывает команда, которая первой выполнит задание, не допустив ошибки. | В течение проекта, с постепенным усложнение игры. |
| 2. Игры с цветными палочками Кюизнера. Игры:  «Слоненок»  «Журавушка»  «Море волнуется»  «Изменение конструкции дома» | | развивать способности детей в моделировании предмета из заданного количества деталей, преобразовывать заданную конструкцию, находить признаки сходства и различия.  Уметь выделять три вида протяженности: длину, ширину, высоту; ориентироваться в пространстве. | Дети из палочек Кюизенера моделируют образы слоненка и журавля с опорой на схему. Символическая функция обозначения числа цветом дает возможность знакомить детей с понятием числа в процессе моделирования. Одновременно в ходе игры дети могут использовать для решения одной задачи разные числовые палочки, сравнивать их и убеждаться, что ноги журавля составленные из двух бордовых палочек и четырых красных одинаковы по длине, следовательно для получения заданной длины можно использовать разные числовые палочки, надо лишь изменить их состав. | В течение проекта, по принципу от простого к сложному. |
| 3.Игра «Сложи, как было» | | Развивать память, внимание, умение находить место каждой геометрической фигуры в заданной модели. Называть и видеть пары предметов в изображаемом предмете.  Развивать способности к решению проблемных ситуаций. | Воспитатель выкладывает из мягких модулей произвольную модель. Просит детей внимательно рассмотреть модель, запомнить геометрические фигуры, из которых она состоит. Затем модель закрывается. Дети по памяти создают модель, при этом комментируя, какая фигура (цвет, форма) используется в моделировании. Затем сравнивают и анализируют свою модель с образцом, находят несоответствия и исправляют их. | В течение всего проекта, с постепенным усложнением задания. Моделирование игровых ситуаций, когда нельзя выполнить задание по образцу и необходимо заменить детали конструкций, чтобы выполнить задание.  Например заменить большую прямоугольную конструкцию двумя меньшими по размеру квадратными конструкциями. |
| 4.Опытно-экспериментальная деятельность. Игровая ситуация «Пьем сок» | | Опытным путем формировать представление о сохранении количества жидкости.  Освоить способы измерения с помощью условной мерки.  Поддерживать склонность детей к исследованию, желание самостоятельно искать истину. Подвести к выводу, что если жидкость перелить в емкость другой формы, ее количество не изменится. | Воспитатель предлагает детям выпить сок. Вот только проблема в том, что у всех стаканчики разного размера. Как поделить сок поровну?  Педагог поощряет активные поисковые действия детей. Дети предлагают свои варианты. Воспитатель просит сопоставить цель с результатом. В результате поиска, проб и ошибок дети вместе с воспитателем решают, что самая маленькая кружка должна быть меркой.  Как можно доказать, что во всех сосудах одинаковое количество сока. Дети должны убедиться, что если при переливании сока из любой емкости его количество совпадет с условной меркой. | В течение всего проекта небольшими подгруппами и индивидуально. |
| 5. Игра «На что похож предмет» | | Закреплять умения детей видеть геометрические фигуры в знакомых предметах. В ходе игры обратить внимание детей на то, что у предметов есть признаки, на основании которых его можно отличить от других | Дети встают полукругом напротив педагога. Педагог бросает мяч и называет геометрическую фигуру. Ребенок должен придумать на какой реальный объект похожа названная фигура, назвать его и показать, затем вернуть мяч педагогу. | 15.07.-17.07. |
| 6. Дидактические игры по ФЭМП у детей  «Геометрическое лото»  «Крестики – нолики»  «Половинки»  «Найди одно отличие» | |  |  | 17.07.-21.07. |
| 7. Компьютерные игры на развитие математических представлений  «Баба Яга учится считать», «Остров Арифметики»,  «Лунтик. Математика для малышей» | | Активизация познавательного интереса, развитие психических процессов: памяти, внимания, быстроты мышления. Расширение границ образовательного пространства. С помощью компьютерных игр педагог учит детей действовать по правилам, принимать самостоятельные решения, делать осознанный выбор. |  | В течение всего периода реализации проекта. Индивидуально, время игры не более 5 мин. |
| 8.Драматизация венгерской народной сказки « Два жадных медвежонка» | | Развивать способности детей делить предмет на две равные и неравные на примере сказки. |  | Заключительный этап проекта. |