

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ
«МІСЬКИЙ МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ»
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «ДОШКІЛЬНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД №50
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ»

«ШВИДКА ГУСІНЬ»

Номінація: «Дидактична гра»



Бунік Світлана Вікторівна
вихователь 11 тарифний розряд
тел. (096)52-33-000

Задорожна Юлія Василівна
вихователь «спеціаліст другої категорії»
тел: (067)68-31-073

Зінченко Татяна Іванівна вихователь
11 тарифний розряд
тел.(068)01-32-594

м. Вінниця - 2018

Автори:Бунік Світлана Вікторівна, вихователь КЗ «ДНЗ№50 ВМР»

Задорожна Юлія Василівна, вихователь КЗ «ДНЗ№50 ВМР»

Зінченко Тетяна Іванівна, вихователь КЗ «ДНЗ№50ВМР»

Бунік С.В, Задорожна Ю.В, Зінченко Т.І, «Швидка гусінь».

Дидактична гра /Бунік С.В, Задорожна Ю.В, Зінченко Т.І

Вінниця: ММК, 2018р. кількість сторінок (19).

Рецензенти:

Сас Н.В., завідувач комунального закладу

«Дошкільний навчальний заклад №50 Вінницької міської ради»

Рекомендовано методичною радою закладу комунального закладу
«Дошкільний навчальний заклад №50 Вінницької міської ради»

Дидактична гра «Швидка гусінь» варіативна, яскрава, легко сприймається дітьми. Дає змогу у цікавій та невимушеній формі закріплювати знання дошкільників про геометричні фігури, кольори, вміння лічити предмети в межах 6 та співвідносити число та цифру. Розвиває пізнавальний інтерес та здатність мислити логічно і конструктивно.

Зміст

	Ст.
1. Вступ.....	4
2. Дидактичні та ігрові завдання до гри «Швидка гусінь».....	6
3. Обладнання до гри.....	7
4. Варіанти гри.....	8
5. Додатки.....	12
6. Список використаних джерел.....	19

Вступ

«Гра – це життєва лабораторія дитинства»

С.Т.Шацький

Навчання математики в наш час набуває дедалі більшого значення. Це пояснюється насамперед бурхливим розвитком математичної науки у зв'язку з проникненням її у найрізноманітніші галузі знань.

Підвищення рівня творчої активності, проблеми автоматизації виробництва, моделювання на електронно – обчислювальних машинах тощо передбачають наявність у працівників більшості сучасних професій досить розвиненого вміння чітко й послідовно аналізувати процеси, що вивчаються.

Тому навчання в дитячому садку спрямоване, насамперед, на виховання у дітей звички до повноцінної логічної аргументації всього, що нас оточує. Аналіз останніх досліджень Г.М. Леушиної, Н.І. Непомнящої, А.А.Столяра та ін. педагогічного досвіду з навчанням дошкільнят математики переконує в тому, що раціонально побудоване воно сприяє загальному розумовому розвитку дітей.

У новій редакції Базового компоненту дошкільньої освіти також особлива увага приділяється логіко – математичному розвитку дитини, тобто йдеться про якісні зміни, які відбуваються з розвитком уміння здійснювати математичні та логічні операції, а саме: класифікацію, серіацію, вимірювання та обчислення. Оволодіння цими операціями оптимізує загальний розвиток дітей. Діти мають виявляти наполегливість, уміння доводити розпочате до кінця, брати на себе відповідальність за допущені помилки.

Особливо ціннісну роль має дидактична гра у розвитку логіко- математичної компетентності основного матеріалу. Дидактична гра як самостійна ігрова діяльність заснована на усвідомленості набуття знань. Саме тому, ми упорядкували дидактичну гру «Швидка гусінь», яка дає змогу у цікавій і невимушеній формі закріпити знання дітей з логіко – математичного розвитку.

Гра є варіативною, цікавою, яскравою та легко сприймається дітьми. Вона складається із картинок у вигляді голови гусениці; 3-х кубиків, які позначають число, колір, геометричну фігуру; набору шести геометричних фігур (коло, квадрат, прямокутник, ромб, трикутник, овал), кожна із фігур в шести кольорах (червоний, жовтий, синій, зелений, коричневий, фіолетовий). Гра спрямована на виконання завдань не швидко, а якісно. Це все є стимулом не тільки для закріплення знань, а для розвитку пізнавального інтересу до даної теми.

Дидактичні та ігрові завдання

Освітні завдання:

Вправляти дітей у закріпленні геометричних фігур, практичному їх розрізненні (трикутник, квадрат, прямокутник, ромб, круг, овал) із словесним поясненням та засвоєнням їх назв. Удосконалювати вміння дітей вилучення частин предметів за будь – якою ознакою із множини.

Повторити кольори: червоний, синій, жовтий, коричневий, фіолетовий, зелений. Навчати дітей виконувати серіаційні дії з предметами за формою, та кількістю кольором.

Закріпити вміння лічити предмети в межах 6. Закріпити вміння співвідносити число і цифру.

Розвиваючі завдання:

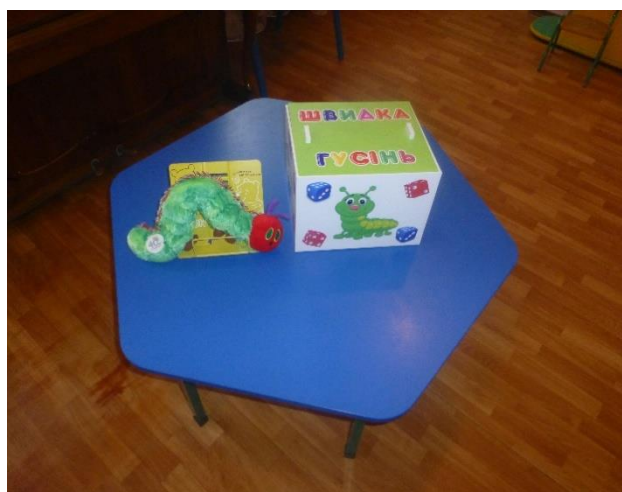
Розвивати вміння висловлювати свій емоційний стан щодо власного успішного виконання завдання, математичної компетентності, допущених помилок та способів їх подолання. Розвивати допитливість, пізнавальну активність дітей.

Виховні завдання:

Виховувати організованість, уміння слухати й розуміти запитання вихователя.

Обладнання:

Гра складається із картинок у вигляді голови гусениці, 3-х кубиків, які позначають число, колір, геометричних фігур (коло, квадрат, прямокутник, ромб, трикутник, овал), кожна із фігур в шести кольорах (червоний, жовтий, синій, зелений, коричневий, фіолетовий), цифри (1-6).



I.Варіант.

Завдання: удосконалювати вміння співвідносити цифру з числом у межах 6, закріпити вміння визначати місце кожного числа в ряді чисел від 1 до 6; сприяти розвитку логічного мислення, мовленнєвої активності та уваги.

Виховувати дружні стосунки між дітьми.

Матеріал: Гра складається із картинок у вигляді голови гусениці; шести наборів цифр від 1 до 6 для кожного гравця; кубика, що позначає відповідні числа.

Хід гри:

У грі бере участь шість дітей кожному із учасників роздаються картинки у формі голови гусениці. За допомогою лічилки обираються дитина, яка кидає кубик, що позначає число. Гравці мають показати відповідну цифру, розказавши про неї віршик та викласти тіло гусениці з цифр, що передують даній.



II. Варіант.

Завдання: закріпити вміння знаходити спільні ознаки у предметів, зображених на картинках та геометричних фігур. Удосконалювати навички дітей вилучати частину предметів за будь – якою ознакою із множини.

Розвивати зорову увагу, здатність розмірковувати. Виховувати спостережливість.

Матеріал: картинки у формі голови гусениці, кубик що позначає геометричну фігуру, предметні картинки.

Хід гри:

Пропонується одному із учасників кинути кубик із геометричних фігур. Діти викладають тіло гусениці із зображення предметів, відповідної форми.

Гравці пояснюють свої дії, знаходячи спільні ознаки предмету та фігури.



III. Варіант.

Завдання: продовжувати вправляти в порівнянні предметів за кольором та формою; розвивати вміння бачити послідовність розгортання дій. Виховувати організованість.

Матеріал: картинки у формі голови гусениці; двох кубиків, які позначають колір та форму, набору шести геометричних фігур (круг, квадрат, прямокутник, ромб, трикутник, овал), кожна із фігур в шести кольорах (червоний, жовтий, синій, зелений, коричневий, фіолетовий).

Хід гри:

Гравці по черзі, кидають кубики які позначають число та колір. Відповідно до комбінації, яка випала на кубиках, діти обирають потрібну кількість геометричних фігур того кольору який випав на кубуку. Геометричні фігури викладаються одна за одним біля голови гусені, таким чином діти складають тіло гусені. Гра продовжується до закінчення фігур. По закінченню гри, діти, обирають найдовшу гусінь, яка буде переможцем у грі.



IV. Варіант:

Завдання: удосконалювати вміння дітей виконувати серіаційні дії щодо групування, систематизування та упорядкування геометричних фігур за формою, кольором та кількістю.

Розвивати пам'ять, дрібну моторику рук. Виховувати інтерес до ігор з математичним змістом.

Матеріал: картинки у вигляді голови гусениці; 3-х кубиків, які позначають число, колір, геометричну фігуру; набору шести геометричних фігур (круг, квадрат, прямокутник, ромб, трикутник, овал), кожна із фігур в шести кольорах (червоний, жовтий, синій, зелений, коричневий, фіолетовий).

Хід гри:

Для ускладнення гри додається ще один кубик (третій), він позначає геометричну фігуру. Спочатку дитина кидає кубик, який позначає число, потім кубик, який позначає колір, та кубик, який позначає геометричну фігуру. Відшукає кількість геометричних фігур потрібно кольору, викладаючи їх одна за одним біля голови гусені.

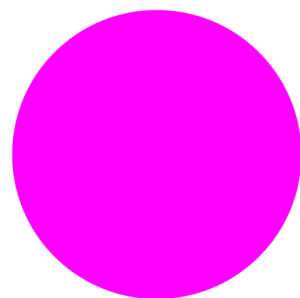


ДОДАТКИ



Вірш про трикутник.

Сторони три, три кута –
Познайомтесь, дітвора.
Це трикутник, що за диво!
Перетвориться сміливо:
То дитяча піраміда,
То ялинка вже красива,
Дах на домі, гір вершина,
В шлюпці нашій він вітрило.



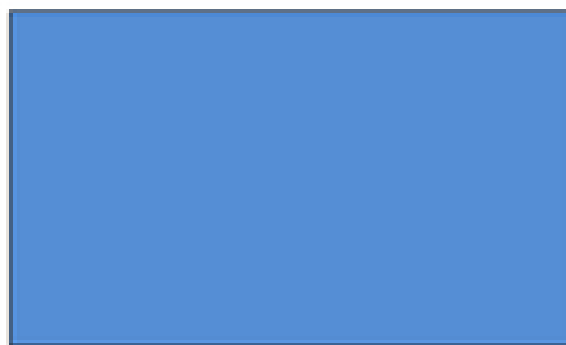
Вірш про круг

Сонечко на небі сяє
Форму кола вономає.
І тарілка, І годинник
Круглий м'яч так бойко скаче,
Круглий наш пиріггарячий,
Круглезавжди колесо –
І у парку, і в авто.



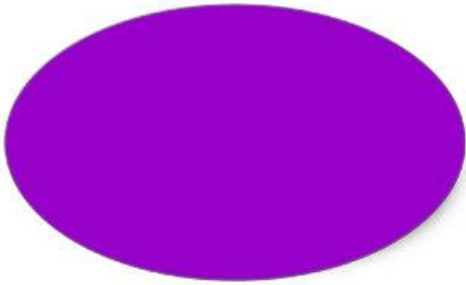
Вірш про квадрат.

Наш квадрат – фігура вправна,
Кубик він, картина гарна.
Печиво смачнее, квадратне,
Без даху – квадрат на хата.
Так, кута всього чотири,
Сторони фігури рівні.
Два трикутники склади –
Так квадрат зробив вже ти.



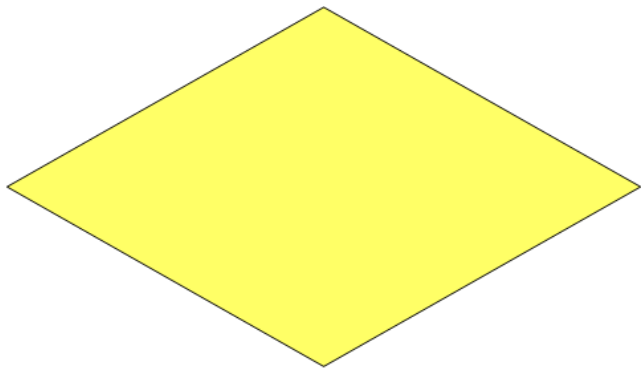
Вірш про прямокутник.

Два квадрати – прямокутник.
Він усюди нам попутник.
Хоч кута є тежчотири,
Сторони – по двівсірівні.



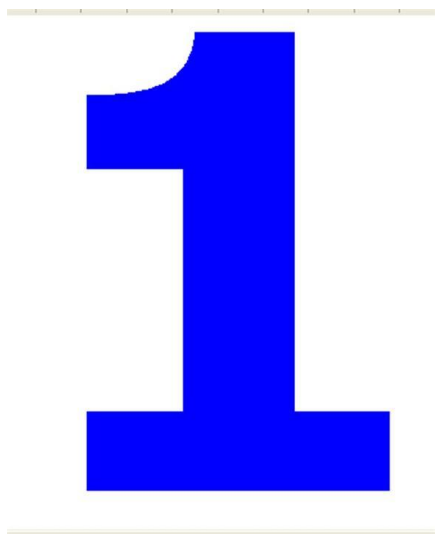
Вірш про овал.

Гумовий ти сплющив м'яч?
Коло вже овал, ти бач?!
Їстівний овал – батон,
Ананас, горіх, лимон.



Вірш про ромб.

На куті стоїть квадрат,
Ромб він, а не акробат.
Два трикутника (вниз-вгору)
Це прикраса ялинкова.



Подивіться – ось вона
Одиничкачарівна.
Хоч і ніжку одну має,
Вправно ряд розпочинає.



Подивіться – ось і два,
Цифра дуже чепурна.
Шийку «гусачком» згинає,
Хвостик хвилькою здіймає



Цифра три – то чарівниця,
Невеличка й круглолиця.
Яку казку не візьмеш,
Цифру три завжди знайдеш.



Познайомтесь – чечотири,
З нею в дружбіусівірі,
Бочотири лапки мають,
Вправно ними чеберяють.



Ось п'ятірка жартівлива,
Діток всіх розвеселила.
Як на хвостик повернеться,
В цифру два враз обернеться.



Цифра шість, як бегемотик,
Має кругленький животик.
Ну, а шийка, як дуга,
Вліво зігнута вона.

Список використаних джерел

- 1.Базовий компонент дошкільної освіти./ науковий керівник: А.М.Богущ. – К.:Освіта,2012
- 2.«Дитина» - Освітня програма для дітей від 2 до 7 років – Київ,2016.
- 3.Методичні рекомендації до Освітньої програми для дітей від 2 до 7 років «Дитина» - Київ,2016
- 4.Сухар В.Л Вивчаємо математику. Середній дошкільний вік. – Х.: Вид – во «Ранок»,2014. – 112с.