

Кейс №5 «Развитие математических представлений»

Карточка №1

Тема: «Играй, придумывай, считай»

Форма организации: 1ребенок, 1родитель, 1воспитатель.

Используемая технология: «Сказочные лабиринты игры В.В.Воскобовича».

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Материал: Панно с изображением разного количества игрушек, цифры от 1 до 5, разлинованные карточки, схематическое изображение бабочек из геометрических фигур, геометрические фигуры, изображение смайликов с разным настроением, игры В. В. Воскобовича, мультимедийная система Эдуплей (компьютер).

Цель: Продолжать учить детей составлять изображение из частей по схеме, используя геометрические фигуры определенного цвета и размера;

Ход игры:

- Ребята, сегодня у нас необычно занятие, мы с вами отправимся в волшебный мир математики, в мир цифр и фигур. Но сначала давайте настроимся и выберем то настроение, с которым мы отправимся в путь. Дети выбирают смайлики настроения.

- Ну как настроение хорошее? Тогда отправляемся в путешествие по страницам волшебной книги, где на каждой странице есть задание для вас.

- Но книга закрыта на замок и ее нужно открыть, правильно подобрав ключ. «Подбери ключик к замку» дети среди предложенных ключей выбирают тот, который подходит к замочной скважине по форме.

Молодцы ребята открыли книгу и с первой странице мы попадаем в магазин игрушек. Хороши у нас игрушки:

Куклы, кубики, хлопушки,

С ними весело играть,

Но их надо сосчитать.

Источник: Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Авторы: В. Воскобович, Н. Медова, Е. Файзуллаева.

Карточка №2

Тема: «Играй, придумывай, считай»

Форма организации: 1ребенок, 1родитель, 1воспитатель.

Используемая технология: «Сказочные лабиринты игры В.В.Воскобовича».

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Материал: Панно с изображением разного количества игрушек, цифры от 1 до 5, разлинованные карточки, схематическое изображение бабочек из геометрических фигур, геометрические фигуры, изображение смайликов с разным настроением, игры В. В. Воскобовича, мультимедийная система Эдуплей (компьютер).

«Сосчитать игрушки и обозначить цифрой»

Цель: упражнять в счете в пределах 5, умении соотносить количество предметов с цифрой;

Ребенок на панно считают количество игрушек на полке магазина и обозначают цифрой.

Источник: Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Авторы: В. Воскобович, Н. Медова, Е. Файзуллаева.

Карточка №3

Тема: «Играй, придумывай, считай»

Форма организации: 1ребенок, 1родитель, 1воспитатель.

Используемая технология: «Сказочные лабиринты игры В.В.Воскобовича».

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Материал: Панно с изображением разного количества игрушек, цифры от 1 до 5, разноцветные карточки, схематическое изображение бабочек из геометрических фигур, геометрические фигуры, изображение смайликов с разным настроением, игры В. В. Воскобовича, мультимедийная система Эдуплей (компьютер).

«Собери бабочку»

Цель: развивать смекалку, зрительную память, воображение;

Бабочка проснулась,

Солнцу улыбнулась

Села на цветок.

Выпить сладкий сок.

Дети из геометрических фигур разных по цвету и размеру схематическое выкладывают изображение бабочек.

Источник: Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Авторы: В. Воскобович, Н. Медова, Е. Файзуллаева.

Карточка №4

Тема: «Играй, придумывай, считай»

Форма организации: 1ребенок, 1родитель, 1воспитатель.

Используемая технология: «Сказочные лабиринты игры В.В.Воскобовича».

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Материал: Панно с изображением разного количества игрушек, цифры от 1 до 5, разноцветные карточки, схематическое изображение бабочек из геометрических фигур, геометрические фигуры, изображение смайликов с разным настроением, игры В. В. Воскобовича, мультимедийная система Эдуплей (компьютер).

«Посади бабочку на цветок» (компьютер).

Цель: учить управлять с помощью клавиатуры.

Управляя бабочками с помощью клавиатуры, ребенок соотносит цвет бабочки с цветом цветка.

Источник: Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Авторы: В. Воскобович, Н. Медова, Е. Файзуллаева.

Карточка №5

Тема: «Играй, придумывай, считай»

Форма организации: 1ребенок, 1родитель, 1воспитатель.

Используемая технология: «Сказочные лабиринты игры В.В.Воскобовича».

Возрастная адресованность: 5-6 лет

Материал: Панно с изображением разного количества игрушек, цифры от 1 до 5, разлинованные карточки, схематическое изображение бабочек из геометрических фигур, геометрические фигуры, изображение смайликов с разным настроением, игры В. В. Воскобовича, мультимедийная система Эдуплей (компьютер).

«Собери яблоки для ежика» (компьютер).

Цель: Развивать приемы умственных действий, речь, быстроту реакции, познавательный интерес;

Ежик по лесу бежал

В лапках яблоко держал.

Любят яблоки ежата-

Ох, колючие ребята!

На экране предлагается емкость различных размеров, дети должны определить, какое количество яблок поместится в данный сосуд и наполнить его.

- Ну, вот ребята мы с вами выполнили все задания, и наше путешествие по страницам волшебной книги закончилось.

Источник: Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Авторы: В. Воскобович, Н. Медова, Е. Файзуллаева.

Карточка №6

Тема: Использование материала знакомой сказки для повышения интереса к выполнению счетных действий, и составления равного количества предметов.

Форма организации: сказка «Три поросёнка».

Используемая технология: сказочные лабиринты игры В.В.Воскобовича.

Возраст: 5-6 лет.

Количество участников: 1 ребёнок, 1 педагог, 1 родитель.

Оборудование: сказка «Три поросёнка», корзинка, картинки- дуб, жёлуди, 3 домика из разных материалов, загадки, «Квадрат Воскобовича двухцветный».

Ход игры.

Воспитатель: А ты слышал сказку «Три поросёнка»? О чём она? Однажды с поросятами произошёл такой случай. Гуляли как-то поросята в лесу и увидели дерево. Отгадай, какое: (загадка)

Раскидистый, могучий, поднялся к самой туче. (Дуб)

-Как догадался? А рядом с деревом стоит корзинка .

-а что лежит в корзинке мы узнаем, если отгадаем следующие загадки:

1. Стоит Антошка на одной ножке. (Гриб)

-Гриб –один, а много как скажем? (грибы)

-Посчитай, сколько грибов в корзинке.(3)

2.В золотой клубочек спрятался дубочек.(Жёлудь)

-Жёлудь- один, а много? (жёлуди)

-Посчитай жёлуди.(6)

-Чего меньше?

-Чего больше?

-Что надо сделать, чтобы стало поровну?

-Давай раздадим поросьятам жёлуди, но чтобы никого не обидеть, поделим поровну.

-По сколько желудей получил каждый?(по 2)

-Сколько грибов у каждого поросёнка?(1)

Воспитатель: Поросята понесли грибы и жёлуди домой. Домик у поросят очень красивый. Давай построим домик для трёх поросят с помощью Волшебного квадрата так, чтобы стены получились красные, а крыша зелёная. Теперь так, чтобы стены зелёные, а крыша- красная.

Мы с тобой молодцы! И поросят накормили, и домик для них построили.

Источник: Харько Т.Г. Воскобович В.В. Игровая технология

интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет. С-Пб, 2007.

Карточка №7

Тема: Целое и его части.

Форма организации: игровое упражнение «Игрушки для котёнка»

Используемая технология: проблемно-игровая

Возраст: 5-6 лет

Количество участников: 1 ребёнок, 1 педагог, 1 родитель.

Оборудование: котёнок- игрушка, круг из цветной бумаги, ножницы, фланелеграф

Ход игры:

Воспитатель: Сегодня у нас гость- котёнок. Он маленький и любит играть. Давай сделаем ему новую игрушку из бумажного круга.

-Сначала нужно разделить круг на две равные части. Как это сделать? (сложить пополам, совместив края)

-Теперь разрежем по сгибу. Сколько частей у нас получилось? (2)

Воспитатель прикрепляет на фланелеграфе круг и 2 половинки.

-Как можно назвать каждую часть круга? (одна вторая часть)

-Что больше целый круг или его часть?

-Что меньше целое или часть?

Теперь возьмём половину и ещё раз сложим пополам. По сгибу делаем надрез до середины. Теперь вставим вторую половину в прорезь. Всё, игрушка для котёнка готова.

Источник: Бондаренко Т.М. Развивающие игры В ДОУ. Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ. Воронеж, 2012.

Карточка №8.

Тема: Закрепление счета в пределах 5.

Форма организации: игра

Используемая технология: сказочные лабиринты игры В. В. Воскобовича.

Возраст: 5-6 лет.

Количество участников: 1 ребёнок, 1 педагог, 1 родитель.

Оборудование: кораблик «Плюх-Плюх».

Ход игры.

Воспитатель: Предлагаю отправиться в морское путешествие. На чем мы можем отправиться? (на кораблике)

Отважный кораблик плывёт по волнам

Ты будешь матросом, а я капитан.

-что есть у твоего кораблика? (мачты, флажки)

-покажи самую высокую мачту.

-сколько на ней флажков? Посчитай.

-какого цвета флажки?

-на какой по счету мачте флажки красного цвета? Сколько их?

-какая по счету мачта с оранжевыми флажками?

-какая мачта самая низкая?

Плывёт кораблик по морю, но вдруг подул сильный ветер и повернул все флажки назад, вправо, влево, вперёд. Чтобы ветер не унёс флажки, закрепим их канатом (ребёнок поворачивает флажки в заданном направлении и закрепляет их шнурком).

Воспитатель: Адмирал прислал приказ, в котором указано, по какому маршруту должен плыть твой корабль. Ты рулевой, выполняй команды: Вперёд, назад, налево, направо, стоп,-плавание наше закончилось. Всем спасибо!

Источник: Харько Т.Г. Воскобович В.В. Игровая технология

интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет. С-Пб., 2007

