

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
комбинированного вида детский сад № 52 «Берёзка»**

**«Подвижные игры, направленные на
развитие математических способностей»**

сообщение

**на окружном методическом объединении по познавательному
развитию (ФЭМП)**

«Математика в движении»

Выполнил:
воспитатель
первой квалификационной категории
МБДОУ № 52 «Берёзка»
Майорова Анна Николаевна

03 февраля 2021 год
г.о. Мытищи

*Математика — это язык,
на котором написана книга природы.
(Г. Галилей)*

Математика обладает уникальным развивающим эффектом. Математика-царица всех наук! Она приводит в порядок ум! Ее изучение способствует развитию памяти, речи, воображения, эмоций; формирует настойчивость, терпение, творческий потенциал личности.

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

Занятия физической культурой позволяют знакомить и обучать детей не только общеразвивающим упражнениям и основным видам движений. На физкультуре дети становятся более инициативными, раскованными, поэтому такие занятия возможны для закрепления и совершенствования знаний по развитию речи, математике и других областей деятельности.

Так, для закрепления и повторения математических представлений можно использовать подвижные игры. Широкое использование игровых методов в обучении и воспитании в детском саду имеет ряд преимуществ. Игра, в данном случае подвижная, является естественным состоянием, потребностью детского организма, средством общения и совместной деятельностью детей. Игра выявляет индивидуальные способности ребенка, позволяет определить уровень его знаний и представлений.

Подвижная игра одновременно носит познавательный и игровой характер. При отборе подвижных игр, обращается внимание на степень трудности игровых правил и действий.

При закреплении математических представлений, подвижные игры классифицируются: количественный счет, величина, ориентировка в пространстве, ориентировка во времени и классификация предметов.

В процессе проведения подвижных игр, дети отрабатывают устный счет, способность ориентироваться в пространстве, во времени, сравнивать величины, развивают умение различать и называть геометрические фигуры.

Одновременно создаются условия, которые позволяют повысить эффективность обучения и закрепления материала:

- правильный подбор подвижных игр в зависимости от цели и возрастных особенностей;
- знание особенностей организма и проведения подвижных игр;
- использование разнообразных методов и приемов организации и руководства подвижными играми;
- поддержка интереса, обучение детей самостоятельной организации игровой деятельности.

Часто используются игры, включающие задания на логическое мышление, развитие памяти, внимания, мышления, воображения. Дети закрепляют представления о количественном счете, о связи между числами (больше или меньше), развивают умение различать и называть геометрические фигуры.

При обучении дошкольников необходимо учитывать, что дошкольнику интереснее всё познавать самостоятельно, практическим путем, преодолевая искусственно созданные взрослым препятствия, попутно не только овладевая четкими математическими умениями, но и познавая окружающий мир.

Подвижные игры на количественный счет:

«Птички на веточке»

Пока звучит музыка, дети бегают по кругу, перепрыгивая через палочки, имитируя полет птиц. Музыка останавливается, дети встают на палочку, как скажет педагог, либо покажет карточку с цифрой: по одному на палочку, по двое (мальчик девочка, мальчик - мальчик, девочка – девочка), по трое (трое мальчиков, трое девочек, мальчик – девочка – мальчик и т.д.)

«Змейка»

Педагог показывает цифру, и только ребенок под этим номером в цепи ловит свою команду, собирает змейку. Побеждает та команда, чей ловишка быстрее поймает участников своей команды.

«Бегемот»

Ловишка – бегемот считает сколько нужно поймать детей – обезьянок, педагог показывает карточку с цифрой сколько нужно поймать, либо говорит. Ввести в игру несколько ловишек – бегемотов.

«Веселые семейки»

Дети должны собраться в семейки по количеству, указанному на карточке.

Подвижные игры на величину:

«Больше – меньше»

Педагог называет предметы и объекты. Если названный предмет больше предыдущего, то дети встают на носки, руки вверх. Если названный предмет меньше предыдущего – приседают.

Таким же образом закрепляются знания о понятиях выше – ниже, шире – уже, толще – тоньше, длиннее – короче и др.

«Сравнения»

Ведущему, «Живому знаку» подумать и правильно сравнить. Детям уметь договариваться (запоминать кто уже вставал, чередоваться, чтобы все поучаствовали), кому встать в обруч.

«Найди пару»

Детям предлагается выбрать цветные геометрические фигуры из картона, маленького размера. В обручах на полу раскладываются большие геометрические фигуры разных цветов. По сигналу воспитателя дети разбегаются по залу, затем по сигналу, каждый ребенок ищет обруч с аналогичной фигурой, одинаковой по цвету т.е. пару своей фигуре.

Подвижные игры на ориентировку в пространстве:

«Займи свой домик»

В различных местах расположены модели домиков с условными обозначениями (цвет). По сигналу «Займи свой домик» дети подходят к домикам. Тот, кто ошибся, получает штрафное очко.

Дети подходят к домику, если предмет похож на эту геометрическую фигуру.

Занять домик в соответствии с числовой карточкой.

«Один, два, три, четыре, пять»

Под музыку дети двигаются по всей комнате в разных направлениях, используя энергичную ходьбу, бег, подскоки в зависимости от характера музыки. С окончанием музыки воспитатель называет первую цифру. Дети должны построиться в соответствии с названным числом парами, тройками и т.д., встав в кружок или шеренгу и подняв руки вверх.

«Робот»

Игра развивает навыки программирования и учит детей ориентироваться в пространстве. Родитель дает команды ребенку: вправо один шаг, прямо три шага, влево два шага. Можно добавить цель, куда ребенок должен дойти, или препятствия. Если он выполнил все команды правильно, то доходит до игрушки. Можно еще попросить ребенка самому составить схему маршрута перед выполнением задания и расписать все шаги заранее.

Еще один способ — игра в робота с закрытыми глазами. Ребенку завязываем глаза, он робот, но у него сломалась видеокамера, и поэтому его действиями руководит оператор. Например: «Два шага вперед, поворот направо, три шага вперед, стоп, поехали дальше, еще раз поворот направо».

Подвижные игры на ориентировку во времени:

«Веселая неделька»

Воспитатель назначает детей днями недели. Дети разбегаются по залу. По сигналу воспитателя выстраиваются в определенном порядке дней недели.

«Совушка»

Дети становятся в круг. Один из играющих выходит в середину круга, он будет изображать совушку, а все остальные – Жучков, бабочек, птичек. По команде ведущего: «День наступает – все оживает!» – малыши бегают по кругу. Совушка в это время «спит», т.е. стоит в середине круга, закрыв глаза, подогнув под себя одну ногу. Когда же ведущий скамандует: «Ночь наступает – всё замирает!», играющие останавливаются и стоят неподвижно, притаившись, а совушка в этот момент выбегает на охоту. Она высматривает тех, кто шевелится или смеется, и уводит провинившихся к себе в круг. Они становятся совушками, и при повторении игры все вместе «вылетают» на охоту.

Таким образом, интеграция ФЭМП и физического воспитания:

- повышает интенсивность интеллектуального развития детей;
- позволяет лучше осознать окружающий мир;
- снижает утомляемость детей;
- активизирует память, мышление, внимание.

Для того чтобы данные интегрированные занятия оказались эффективными, при их проведении необходимо соблюдать следующие условия:

1. Создание мотивации закрепления и использования математических знаний на практике у дошкольников.
2. Создание благоприятной психологической атмосферы и эмоционального настроения (спокойный и доброжелательный тон речи воспитателя, обеспечение успешности для каждого ребенка).
3. Смена и чередование видов деятельности с учётом быстрой утомляемости детей.
4. Развивающий характер заданий.
5. Индивидуальный подход с учётом возрастных и психологических особенностей каждого ребёнка.