

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад» «Рябинушка»
Смоленского района Смоленской области

Педагогический проект «Умняшки»
(Использование компьютерной среды «Арифметика Малышка»
для ознакомление детей с числовым рядом от 1 до 5)



д. Жуково
2015 г.

Пояснительная записка

Математика для детей довольно сложная наука, которая может вызвать трудности во время обучения в школе. Согласно национальной образовательной инициативе «Наша новая школа», главной задачей современной системы образования является раскрытие способностей каждого ребенка, воспитание личности, готовой к жизни в высокотехнологичном, конкурентном мире. Образование периода дошкольного детства является начальным звеном непрерывного образования и направлено на обеспечение условий для самореализации ребенка и его социализации.

Современное содержание дошкольного образования в ФГОС представлено следующими направлениями развития и образования детей: социально-коммуникативное, познавательное, речевое, художественно-эстетическое и физическое. В рамках познавательного развития закладываются, наряду с другими направлениями, основы элементарных математических представлений, развивается математическое, логическое мышление, математическая речь, воспитывается ценностное отношение к математическим знаниям и умениям, то есть осуществляется математическое образование дошкольников[5]. В современном мире математике отводится важная роль в развитии и становлении активной, самостоятельно мыслящей личности, готовой конструктивно и творчески решать возникающие перед обществом задачи [1]. Это обусловлено тем, что современное общество характеризуется сильным влиянием на него компьютерных технологий, которые проникают во все сферы человеческой деятельности. Неотъемлемой и важной частью этих процессов является компьютеризация образования.

В настоящее время происходит становление новой системы образования, ориентированного на вхождение в мировое информационно-образовательное пространство. Этот процесс сопровождается существенными изменениями в педагогической теории и практике учебно-воспитательного процесса, связанными с внесением корректив в содержание технологий обучения, которые должны быть адекватны современным техни-

ческим возможностям, психологическим возможностям ребенка и способствовать гармоничному вхождению ребенка – дошкольника в информационную среду [2, с.10].

Учитывая то, что современный ребенок живет в век информационных технологий и находится в активной разнообразной медиасреде, представленной телевидением, радио, Интернетом, компьютерными играми и другими носителями информации, с пелёнок проявляет к этому интерес, можно прийти к выводу что с помощью данных современных средств можно решать ряд педагогических образовательных и воспитательных задач.

Для детей в дошкольном возрасте в основном средством воспитания являются мультфильмы. Действительно, одни из первых и важных представителей медиaprостранства для дошкольников – мультипликационные (анимационные) фильмы. Мультфильм как один из факторов медиасреды в любом случае оказывает на ребенка влияние.

Как известно, мышление дошкольника наглядно-образное, поэтому для иллюстрации каких-то ситуаций жанр мультипликационного фильма подходит как нельзя лучше. Сделав выводы, можно говорить о том, что мультфильм – наиболее эффективный воспитатель от искусства и медиасреды, поскольку сочетает в себе слово и картинку, т.е. включает два органа восприятия: зрение и слух. Если к этому добавить еще и совместный с ребенком анализ увиденного, мультфильм станет мощным воспитательным инструментом и одним из авторитетных и эффективных наглядных материалов.

В педагогическом проекте «Умняшки», для ознакомления детей среднего дошкольного возраста с числовым рядом от 1 до 5, используется обучающая мультимедийная программа из серии «Уроки тетушки Совы: Арифметика Малышка».

Развивающие мультипликационные фильмы для детишек из серии «Уроки Тетушки Совы» в игровой форме учат малышей всевозможным наукам. Практически все дети с большим вниманием и интересом смотрят эти мультфильмы-уроки.

Заинтересовать ребенка цифрами сложнее, чем буквами. Однако требования современной системы образования таковы, что малыш, придя в первый класс уже должен знать основные цифры и хорошо уметь считать.

Как же сделать так, чтобы скучные цифры стали настоящими друзьями, а уроки арифметики превратились в любимое занятие? На помощь к педагогам ДООУ и родителям придет– Тетушка Сова. Вместе с помощниками из лесной чащи, она в форме игры поможет ребенку освоить не только счет, но научит таким математическим действиям, как вычитание и сложение. Ребята научатся решать несложные задачки и примеры, узнают много новой информации о том, какими удивительными и интересными могут быть занятия арифметикой.

В школе у Тетушки необычно: здесь нет домашних заданий и тоскливых длинных уроков, а сплошные считалочки, песенки, стишки и множество увлекательных историй от Совы. Сказочные персонажи в простой и доступной форме познакомят детишек с основными математическими понятиями и посмотрят любимые мультфильмы, которые прекрасно разнообразят обучающий курс. Веселые уроки станут не только прекрасной альтернативой традиционной непосредственной деятельности, но и будут незаменимыми помощниками для большинства педагогов и родителей.

Актуальность исследования обусловлена информационными вызовами социума, необходимостью конкретизации средств развития ребёнка дошкольного возраста в направлении использования компьютерных сред [3,4]. Компьютер, мультимедийные средства – инструменты для обработки информации, которые могут стать мощным техническим средством обучения, средством коммуникации, необходимыми для совместной деятельности педагогов, воспитанников детских садов и их родителей.

Цель: Разработать цикл занятий по ознакомлению детей с числовым рядом от 1 до 5 с использованием мультипликационного фильма «Арифметика Малышка».

Задачи проекта:

1. Побуждать интерес детей к знакомству с основами математики.
2. Развивать элементарные счетные навыки, используя числа (порядковый и количественный счет в пределах 5), умение соотносить цифры от 1 до 5 с заданным количеством предметов.
3. Способствовать усвоению цифровой символики (карточки с цифрами).
4. Формировать эмоциональную заинтересованность.

Участники проекта: дети, родители.

Вид проекта: информационный, среднесрочный, групповой.

Организационные формы работы: Образовательная деятельность, просмотр медиасреды «Уроки тетушки Сова. Арифметика - малышка» (выпущено: Творческое объединение "Маски", 2006 г), совместное обсуждение, создание педагогических ситуаций, дидактические игры.

Дополнительная информация, необходимая для выполнения проекта:

Рекомендации руководителя ДОУ, подбор нормативно-правовой базы и научной литературы, анкетирование родителей.

Материально-технические ресурсы: Информационные ресурсы (компьютер, интерактивная доска, проектор), переносный экран на штативе, дидактический раздаточный материал, медиасреда «Арифметика малышка».

Срок реализации проекта: октябрь 2014г. – февраль 2015 г.

Ожидаемые результаты:

- использование современных компьютерных средств обучения способствует формированию элементарных математических представлений дошкольников.
- дети познакомятся с числовым рядом от 1 до 5 (цифровой символикой);
- научатся относить последнее число ко всей группе предметов при счете, соотносить цифры от 1 до 5 с заданным количеством предметов.

Перспективы дальнейшего развития проекта: дальнейшее использование информационных компьютерных технологий (компьютерная среда, ме-

диасреда) существенно поможет в качественном развитии элементарных математических представлений дошкольника, а именно ознакомление с числовым рядом.

Этапы реализации проекта

I этап – поисковый		
№ п/п	Формы работы	Цель
1.	Подбор нормативно-правовой базы и научной литературы, интернет-ресурсов по теме проекта, определение целей, задач, разработка анкеты для родителей.	Способствовать накоплению и обогащению собственно педагогического опыта.
II этап – аналитический		
1.	<p>Разработка конспектов непосредственной образовательной деятельности с использованием медиасреды «Уроки тётушки Совы: Арифметика малышка».</p> <p>Подбор загадок, стихов.</p> <p>Изготовление игрового пособия для дидактических игр.</p> <p>Проведение диагностики дошкольников (Новикова В. П. Математика в детском саду)</p> <p>Проведение анкетирования родителей «ИКТ и ваш ребенок».</p>	<p>Способствовать решению ранее поставленных задач по реализации проекта.</p> <p>Выявить уровень математических представлений детей среднего дошкольного возраста.</p> <p>Проанализировать использование ИКТ (компьютерных игр и медиасреды) вне ДОУ.</p>
III этап – практический (внедренческий)		
1.	Консультации для родителей «Компьютер и Ваш ребёнок», «Мультфильмы: вред или польза?»	Обогатить знания родителей по грамотному использованию компьютера в домашних условиях.

2.	Проведение непосредственной образовательной деятельности с использованием медиасреды «Уроки тётушки Совы: Арифметика малышка».	Познакомить детей с понятием «цифра» и его количественным значением с помощью медиасреды «Арифметика-малышка».
3.	На завершающем цикле непосредственной образовательной деятельности были приглашены родители для проведения мастер-класса «Как с пользой смотреть мультфильмы».	Обобщение полученных знаний в результате проведенной работы, принятие решения о дальнейшем использовании познавательной медиасреды в дошкольном возрасте.
4.	Дидактические игры: «Весёлые цифры», «Найди цифру», «Угости гостей», «Сколько не хватает» и т.п.	Развивать логику, мышление, математические представления детей.
IV этап - результативный		
1.	Анализ результатов реализации проекта, корректировка содержания. Подведение итогов реализации проекта.	Оценить результаты внедрения проекта по ознакомлению детей среднего дошкольного возраста с числовым рядом от 1 до 5; Проследить динамику развития математических представлений детей среднего дошкольного возраста.

**Непосредственно образовательная деятельность
детей среднего дошкольного возраста**

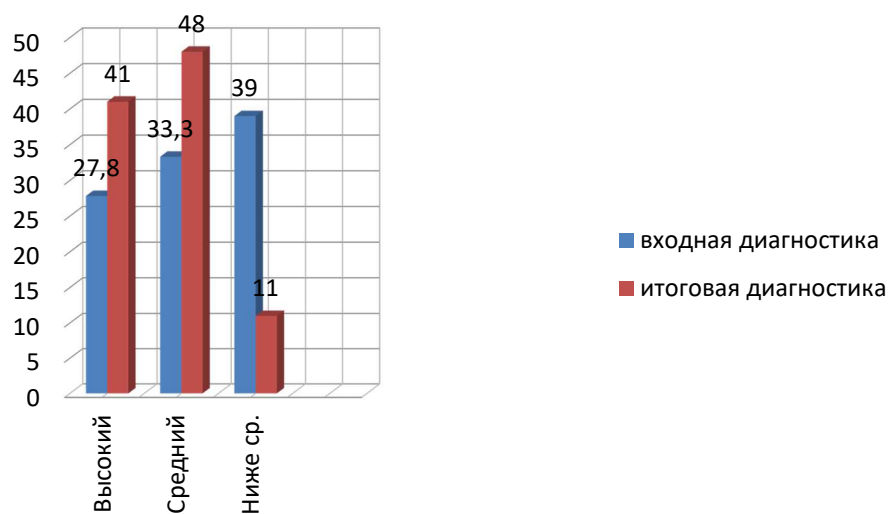
Тема НОД	Цель/результат
«Знакомство с тётушкой Совой и её друзьями. Птица Единица»	Познакомить детей с понятием «цифра» и его количественным значением с помощью медиасреды «Арифметика-малышка». Результат: дети узнали первую цифру числового ряда, познакомились с героями мультипликационного фильма.
«Цифра 2. Два проказника кота Кеся и Яша»	Познакомить детей с понятием «цифра» и его количественным значением. Результат: закрепление знаний полученных в предыдущей образовательной деятельности, знакомство с цифрой два.
«Цифра 3. Спор Кеси и Яшы».	Познакомить детей с цифрой 3 (три). Результат: знакомство с цифрой 3, соотношение цифры с обозначаемым ею количеством предметов.
«Цифра 4.Игра в моряков»	Познакомить детей с цифрой 4 (четыре). Результат: знакомство с цифрой 4,закрепление состава числа в пределах 3,умение детей различать числа 1,2,3,4.
«Цифра 5.Таинственное письмо»	Познакомить детей с цифрой пять. Результат:закрепление полученных знаний детей, понятий прямая, отрезок, вертикаль, горизонталь, наклонная, параллельные и пересекающиеся прямые,знакомство с цифрой 5.

В результате реализации проекта мы разработали и апробировали серию обучающих и развивающих занятий на основе выдвинутых задач. Данная работа оказалась новой и очень интересной для детей. Мы увидели, что предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей желание заниматься, следовать указаниям героев. Данная образовательная деятельность понятна дошкольникам; с помощью движения, звука, мультипликации, получается надолго привлечь внимание ребенка. Используя медиатеchnологии, выяснили, что они значительно расширяют возможности родителей и педагогов в сфере развития детей, способствуют успешной реализации их интеллектуальных и творческих способностей. А также, позволяют не только насытить дошкольника большим количеством готовых, строго отобранных, соответствующим образом организованных знаний, но и, что очень актуально в детстве - учат самостоятельно приобретать новые знания.

Активное внедрение компьютерных технологий расширяет возможности дошкольников в получении информации, но еще в большей степени создает условия для вербализации обучения, так как мультимедийные технологии используют визуальный и слуховой каналы получения информации и способны сформировать адекватный зрительный образ и стать эффективным средством наглядности в воспитательно-образовательной работе с детьми дошкольного возраста.

Практическая часть проекта посвящена анализу результатов входной и выходной диагностики, которая проводилась в средней группы, описанию занятий с детьми. Прикладное значение состоит в том, что разработанная система занятий и ее сопровождение может быть использовано в детских садах разных типов.

Сравнительные показатели мониторинга



Педагоги открывают новые возможности компьютерных технологий для образовательной деятельности дошкольников и смогут применять их на практике, активно вовлекать родителей в воспитательно-образовательный процесс.

**Конспекты непосредственной деятельности
использование медиасреды «Арифметика малышка»**

Конспект 1: «Знакомство с тётушкой Совой и её друзьями.

Птица Единица»

Цель: познакомить детей с понятием «цифра» и его количественным значением с помощью медиасреды «Арифметика-малышка».

Задачи:

1. Знакомить детей с понятием числа
2. Научить различать цифры.
3. Воспитать интерес к математическим понятиям.

Оборудование: компьютер, проектор, переносный экран на штативе, медиасреда «Арифметика малышка».

Ход НОД.

-Здравствуйте дети, сегодня я хочу познакомить вас со своими друзьями. Смотрите, кто пришёл к нам в гости - мудрая сова, она поможет вам узнать, что такое цифры и научит считать. Давайте с ней познакомимся? (просмотр части среды про цифру 1: «знакомство»).

Физкультминутки для глаз:

1. Вверх-вниз, влево-вправо (двигать глазами вверх-вниз, влево-вправо).

Зажмурившись, снять напряжение, считая до десяти.

2. Круг.

Представить себе большой круг. Обводить его глазами по часовой стрелке, потом против часовой стрелке.

Умницы!!!

-А сейчас тётушка Сова расскажет вам о самой первой цифре - единице, она самая простая из всех цифр, и еще говорят, что она самая одинокая (просмотр среды, задаются наводящие вопросы по ходу просмотра).

- Итак, ребята самая первая цифра, которую зовут единица выглядит так (показывается цифра): немного напоминает палочку с острым крючком на конце. Простая цифра, правда, ребята?

А теперь, ребята, тётушка сова загадает вам загадки, а вы их отгадаете хорошо?

-Скажите ребята, сколько раз в году бывает ваш день рождения?

-Скажите ребята, сколько раз в году к вам приходит Дед Мороз?

А теперь сложное задание, вы справитесь, я в вас уверена! Готовы?

-Сотня лун бы появилась –

И тогда бы осветилась

Ночь как день! Но, жаль, луна

Светит нам всегда ...

Ответ: Одна

А теперь ребята давайте с вами отдохнём немного.

Физкультминутка «Аист»:

Спина прямая, руки на поясе. Дети плавно и медленно поднимают то правую, то левую ногу, согнутую в колене, и также плавно опускают. Следить за спиной.

— Аист, аист длинноногий,

Покажи домой дорогу. (Аист отвечает.)

— Топай правой ногою,

Топай левой ногою,

Снова — правой ногою,

Снова — левой ногою.

После — правой ногою,

После — левой ногою.

И тогда придешь домой.

А над морем — мы с тобой!

Над волнами чайки кружат,

Полетим за ними дружно.

Брызги пены, шум прибоя,
А над морем — мы с тобою! (Дети машут руками, словно крыльями.)
Мы теперь плывём по морю
И резвимся на просторе.
Веселее загребай.
И дельфинов догоняй. (Дети делают плавательные движения руками.)
Молодцы ребята!
Скажите, что вы запомнили сегодня на занятии? Что вам понравилось?
До скорой встречи с тетушкой Совой!



Конспект 2: «Цифра 2. Два проказника кота - Кеся и Яша»

Цель: Познакомить детей с понятием «цифра» и его количественным значением.

Задачи:

1. Ознакомить детей с понятием числа.
2. Научить различать цифры.
3. Воспитать интерес к математическим понятиям.

Оборудование: изображение цифры 2, компьютер, проектор, переносный экран на штативе, медиасреда «Арифметика малышка», муляжи фруктов.

Ход НОД.

-Здравствуйте дети, сегодня мы с вами будем заниматься арифметикой. Смотрите, кто пришёл к нам в гости это мудрая сова, она поможет вам узнать, что такое цифры и научит считать.(просмотр среды).Давайте посмотрим с вами одну интересную сказку(просмотр среды).Давайте с вами немножко поиграем глазками?!

Физкультминутка для глаз

Вверх-вниз, влево-вправо.

Двигать глазами вверх-вниз, влево-вправо. Зажмурившись, снять напряжение, считая до десяти.

Круг.

Представить себе большой круг. Обводить его глазами по часовой стрелке, потом против часовой стрелке.

Умницы!!!

Ребята смотрите кто еще пришёл к нам гости – это два кота Кеся и Яша, слышите ребята два кота, а это значит, что мы узнаем про цифру два - эту цифру ребята еще называют двойкой, а теперь обратите внимание, что мы с вами вначале узнали про цифру один, а теперь узнаем про цифру два, она очень напоминает вытянутый крючок с ножкой(показывается цифра).А теперь ребята давайте посчитаем вместе с Яшой и Кесей, сколько глазок у Кеси? Сколько ушек у Яши? Сколько же у нас в гостях котов? А теперь дети внимание сложная задачка, давайте решим её, смотрите у Кеси один глазик правый, а другой левый, сколько у Кеси глазок всего? Правильно два, а это значит, что $1+1=2$!Молодцы ребята отгадаем загадку?

-Людам всем дано от Бога

По одной лишь голове!

Ну, а руки что, а ноги? Их у каждого по ...

Ответ: Две

А сейчас я вам раздам по яблоку и груше. Скажите дети, сколько у вас фруктов? Молодцы а сколько яблок? а сколько груш? а Сколько груш у тебя

и у соседа по столу (имя), а сколько яблок у тебя и соседа(имя) по столу?
Правильно дети молодцы.

Скажите ребята что вы запомнили сегодня на занятие???Что вам понравилось???

Конспект3: «Цифра 3. Спор Кеси и Яши».

Цель:познакомить детей с цифрой три.

Задачи:

1. Ознакомить детей с понятием числа три.
2. Научить детей отличать цифры 1, 2, 3 между собой.
3. Воспитывать у детей любовь к математике.

Оборудование: Круги с цифрой 3 со стрелками, которые показывают правильное написание цифры, геометрические фигуры – квадраты, круги, прямоугольники, ромбы; фигурки, изображающие "печенье"; тарелочки; компьютер, проектор, переносный экран на штативе, медиасреда «Арифметика малышка».

Ход НОД.

-Дети, сегодня к нам в гости пришла тетушка Сова с Кесей и Симой!
Это наш 3 по счету урок, а это, значит, мы сегодня будем изучать цифру три!
Медиасреда по уроку 3.

Зарядка для глаз. Дети играют с Кесей.

Цифра 3

Упражнение 1. "Найди цифру"

Цель упражнения: знакомство с графическим образом цифр. Обучение соотносить цифру и обозначаемое ею количество предметов.

Понадобятся карточки из картона, на них пишем цифру 3.

Задача ребенка - найти цифру, которую вы ему показали.

- Вот цифра 3. Ее пишут, когда хотят обозначить 3 предмета: три стула, три стола, три медведя... Перед вами лежит такая же цифра, нарисованная на карточках. Обратите внимание на стрелочки, которые помогут правильно

эту цифру написать. Постарайтесь в воздухе пальчиком нарисовать ее.

- Найди, чего у нас в группе можно насчитать три.

Теперь воспитатель переворачивает цифру три вверх ногами и наблюдает, смогут ли дети узнать эту цифру.

Упражнение 2. "Гости пришли"

Цель упражнения: обучение соотносить слово-числительное и соответствующее количество предметов.

Используем фигурки, изображающие "печенье":

Гостям, сидящим за столом, надо раздать "печенье" на тарелки.

Просим ребенка раздать по 1 "печенью", затем - по 2, по 3. Каждый раз гости "съедают" печенье, т. е. раздавать надо на чистые тарелки, приговаривая: "Мишке - два, Кате - два, зайцу - два" и т. д.

Физкультминутка.

- Ребята, давайте теперь все встанем со стульчиков и отправимся в гости к мудрой Сове в лес и соберем ей ягод, которые встретятся нам на пути. Давайте соберем их все. Но, чтобы было веселее будем приговаривать: «Дети шли, шли, шли, землянику нашли. Ах какая ягодка». (присели) Итак, в путь!

Вот и добрались мы до тетушки Совы. Она очень довольна нашим подарком для нее и в следующий раз она с большим удовольствием расскажет нам о другой цифре.

Конспект 4: «Цифра 4.Игра в моряков»

Цель: познакомить детей с цифрой четыре.

Задачи:

1. Ознакомить детей с понятием числа четыре.
2. Научить детей отличать цифры 1, 2, 3, 4 между собой.
3. Воспитывать у детей любовь к математике.

Оборудование: Круги с цифрой 4 со стрелками, которые показывают правильное написание цифр; геометрические фигуры – квадраты, круги, прямоугольники, ромбы; тарелочки, муляжи сосисок; компьютер, проектор, переносный экран на штативе, медиасреда «Арифметика малышка».

Вступительное слово для родителей перед началом непосредственной образовательной деятельности:

Мы, взрослые, порой считаем, что мультфильмы - пустое развлечение, бесполезная трата времени. Часто мы, не задумываясь, запрещаем детям проводить время у телевизора или же наоборот, бездумно позволяем смотреть мультипликационные фильмы не в ограниченном количестве. Решение педагогической (а может, и этической) проблемы находится в разграничении и анализе мультфильмов: что ребенок воспримет адекватно, а что - нет. Поэтому нужно внимательно отбирать медиасреду для ребенка, и лучше всего устраивать предварительный просмотр. После просмотра выбранного вами мультфильма с определенным обучающим (или воспитывающим) содержанием побеседовать с ребенком о том, что он вынес, понял, осознал. Положительным результатом можно назвать, если то, что понял ребенок, и то, что вы хотели до него донести, совпало.

Сегодня вы присутствуете на нашем занятии и увидите, как можно использовать мультипликационные фильмы с обучающей целью.

(Входят дети)

Ход НОД.

-Дети, сегодня к нам в гости пришла тетушка Сова с Симой! Это наш 4 по счету урок, а это, значит, мы сегодня будем изучать цифру четыре!

Компьютерная среда по уроку 4 .

Зарядка для глаз. Дети играют с Кесей.

Цифра 4

Упражнение 1. "Найди цифру"

Цель упражнения: знакомство с графическим образом цифр. Обучение соотносить цифру и обозначаемое ею количество предметов.

Понадобятся геометрические фигуры из картона, на них пишем цифру 4.

Задача ребенка - найти цифру, которую вы ему показали.

- Вот цифра 4. Ее пишут, когда хотят обозначить 7 предмета: четыре

стула, четыре стола, четыре медведя... Перед вами лежит такая же цифра, нарисованная на карточках. Обратите внимание на стрелочки, которые помогут правильно эту цифру написать. Постарайтесь в воздухе пальчиком нарисовать ее.

- Сколько сосисок приготовил кот Кеся для команды в плаванье?(4)

Вот и вам теперь нужно разложить сосиски по тарелочкам своим друзьям.

Упражнение 2. "Гости пришли"

Цель упражнения: обучение соотносить слово-числительное и соответствующее количество предметов.

Используем фигурки, изображающие "сосиску":

Гостям, сидящим за столом, надо раздать "сосиски" на тарелки.

Просим ребенка раздать по 1 "сосиски", затем - по 2, по 3, по четыре. Каждый раз гости "съедают" сосиски, т. е. раздавать надо на чистые тарелки, приговаривая: "Мишке - два, Кате - три, зайцу - четыре" и т. д.

Теперь воспитатель переворачивает цифру четыре вверх ногами и наблюдает, смогут ли дети узнать эту цифру.

Физкультминутка.

- Ребята, давайте теперь все встанем со стульчиков и отправимся в гости к мудрой Сове в лес и соберем ей ягод, которые встретятся нам на пути. Давайте соберем их все. Но, чтобы было веселее будем приговаривать: «Дети шли, шли, шли, землянику нашли. Ах какая ягодка». (присели) Итак, в путь!

Вот и добрались мы до тетушки Совы. Она очень довольна нашим подарком для нее и в следующий раз она с большим удовольствием расскажет нам о другой цифре.

Конспект 5: «Цифра 5. Таинственное письмо»

Цель: познакомить детей с цифрой пять.

Задачи:

1. Закрепить понятия прямая, отрезок, вертикаль, горизонталь, наклонная, параллельные и пересекающиеся прямые.
2. Развитие мелкой моторики рук.
3. Развитие элементарных математических представлений.

Оборудование: письмо, изображения цифр и геометрических фигур; компьютер, проектор, переносный экран на штативе, медиасреда «Арифметика малышка».

Ход НОД:

- Ребята, сегодня утром на крыльце нашего детского сада я нашла вот это письмо. Посмотрите, здесь написано: «В детский сад «Рябинушка», в среднюю группу «Ягодка». От тетушки Совы». Как вы думаете, кому это письмо?

- Тогда давайте прочтем его! (Текст письма: «Здравствуйте, дорогие ребята! Мы с вами на протяжении наших занятий по арифметике узнали очень много нового. Сегодня я приготовила для вас очень интересные задания! Если вы справитесь с ними, я покажу вам занимательный мультфильм. Надеюсь, вам понравятся мои задания! Ваша тетушка Сова».

- Ну что, ребята, справимся с заданиями? Хорошо! Тогда начнем!

- Посмотрите, как зовут эту цифру? (Единица).

- А на что она похожа?

- Правильно! А ещё она похожа на дорожку. Смотрите.

- Горизонтальная дорожка.

Пробежим по ней немножко. (С показом.)

- А теперь давайте попробуем все вместе. (Повторяем вместе с детьми 2-3 раза.)

- Вертикаль. Прохожий стоп! Преградил дорогу столб! (Повторяем вместе с детьми 2-3 раза.)

- По наклонной по горе легко кататься детворе! (Повторяем вместе с детьми 2-3 раза.)

- Какие вы молодцы! Давайте ещё раз повторим наши упражнения.

- Посмотрите, горизонталь и вертикаль образуют прямой угол. Где мы можем увидеть прямой угол? (Окно, стол, стул, дверь...)

- Правильно! А сколько рук мы используем, чтобы сделать прямой угол? (2)

- Давайте вспомним, как выглядит эта цифра. Найдите среди своих карточек и поднимите ее вверх. (Дети оказывают).

- Вы молодцы!

- А теперь скажите, что это за цифра? (3)

- А кто покажет «три» на пальчиках?

- Молодцы! А сколько пальчиков я показываю? (На двух руках одновременно). А сейчас? А так?(3).

- Правильно!

- Посмотрите, а что это за фигура? (Треугольник) Как вы думаете, почему он так называется?

- Кто может показать 3 угла у треугольника; 3 стороны? Молодцы!

- Ребята, а это что за цифра? (4)

- А я знаю фигуру, у которой 4 угла и 4 стороны. Вы узнали эту фигуру (на картинке)? Правильно, это квадрат!

- А это что за фигура? (Прямоугольник).

- А чем отличается прямоугольник от квадрата?

- И последняя, самая сложная цифра из заданий тетушки Совы! Быть может, вы и эту цифру знаете? (5)

- А кто скажет, что у нас всех есть 5?

- Ребята, вы молодцы! Справились со всеми заданиями! А теперь давайте посмотрим мультфильм.

Подведение итога занятия. Вручаем детям карточки с изображением тетушки Совы, которые можно раскрасить.

Диагностическая карта

Эта карта предназначена для выявления знаний детей пятого года жизни по разделу «Формирование элементарных математических представлений».

Методика №1. Выявление навыков счета.

Инструкция к проведению. Педагог спрашивает ребенка, умеет ли он считать. Если умеет, предлагает ему это сделать.

Методика №2. Выявление знаний цифр.

Материал. Набор цифр до 5 в случайном порядке.

Инструкция к проведению. Сначала педагог предлагает детям назвать те цифры, какие они знают, затем разложить их по порядку.

Методика №3. Выявление умения соотносить количество предметов с цифрой.

Материал. Набор цифр, две группы игрушек.

Инструкция к проведению. Педагог предлагает сначала отсчитать пять елочек, а потом четыре грибка и обозначить эти количества цифрами.

Методика №4. Выявление умений отсчитывать количество на один предмет больше или на один меньше.

Материал. Шесть грибков, шесть матрешек.

Инструкция к проведению. Педагог предлагает ребенку отсчитать матрешек на одну больше, чем три грибка; на одну меньше, чем четыре грибка.

Методика №5. Выявление умений сравнивать две группы предметов, по-разному расположенные.

Материал. Три большие чашки на большом расстоянии друг от друга, под ними в ряд три маленькие чашки, близко стоящие друг к другу.

Инструкция к проведению. Педагог предлагает ребенку сказать, каких чашек больше (меньше) или, может, их поровну.

Методика №6. Выявление знаний порядковых чисел.

Материал. Перед ребенком зайчик, елка, матрешка, мячик, гриб.

Инструкция к проведению. Педагог предлагает детям сказать, сколько игрушек в ряду; какая по счету матрешка (посчитай по порядку).

Оценка результатов

1 балл — ребенок самостоятельно справляется с заданием, правильно отвечает на вопросы.

0,5 балла — ребенок справляется с заданием с дозированной помощью взрослого или со второй попытки.

0 баллов — ребенок не справляется с заданием.

Высокий (5-6 баллов)- Ребёнок владеет навыками сосчитывания предметов, обнаруживает зависимости и отношения между числами. Владеет навыками наложения и приложения предметов с целью доказательства их равенства и неравенства. Устанавливает независимость количества предметов от их расположения в пространстве путём сопоставления, сосчитывания предметов (на одном и том же количестве предметов). Осмысленно отвечает на вопросы, поясняет способ сопоставления, обнаружения соответствия.

Средний (3,5-4 баллов)- Ребёнок в достаточной степени владеет навыками сосчитывания предметов, пользуясь при этом приёмами наложения и приложения с целью доказательства равенства и неравенства. С помощью взрослого устанавливает независимость количества предметов от их расположения в пространстве. Затрудняется в высказываниях, пояснениях.

Ниже среднего(0-1,5 баллов) - Не устанавливает связей между числом, цифрой и количеством.

Диагностическая таблица

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Количество			
		счет	много	мало	один
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					

Результаты входной диагностики

На втором этапе проекта проводилась входная диагностика на выявление математических представлений детей 4-5 лет (раздел «Количество и счёт»). В круг исследования входили дети средней группы №6 «Ягодка». Диагностика проводилась с учетом возрастных особенностей детей, индивидуально, в одно и то же время (первую половину дня). В ходе диагностики детей получены следующие результаты аналитического этапа проекта:

- высокий уровень у 27,8% опрошиваемых; 33,2% - средний уровень; 39% - ниже среднего.

Анализируя результаты диагностики, мы пришли к выводу, что необходимо совершенствовать математическое развитие детей средней группы с помощью медиасреды «Уроки тётушки Совы: Арифметика малышка». Для наибольшей эффективного результата целесообразно помочь родителям разобраться о положительном и отрицательном влиянии компьютера на развитие ребенка-дошкольника, донести до сознания необходимость соблюдать требования и правила при организации игровой деятельности детей на компьютере, чтобы не нанести вред здоровью.

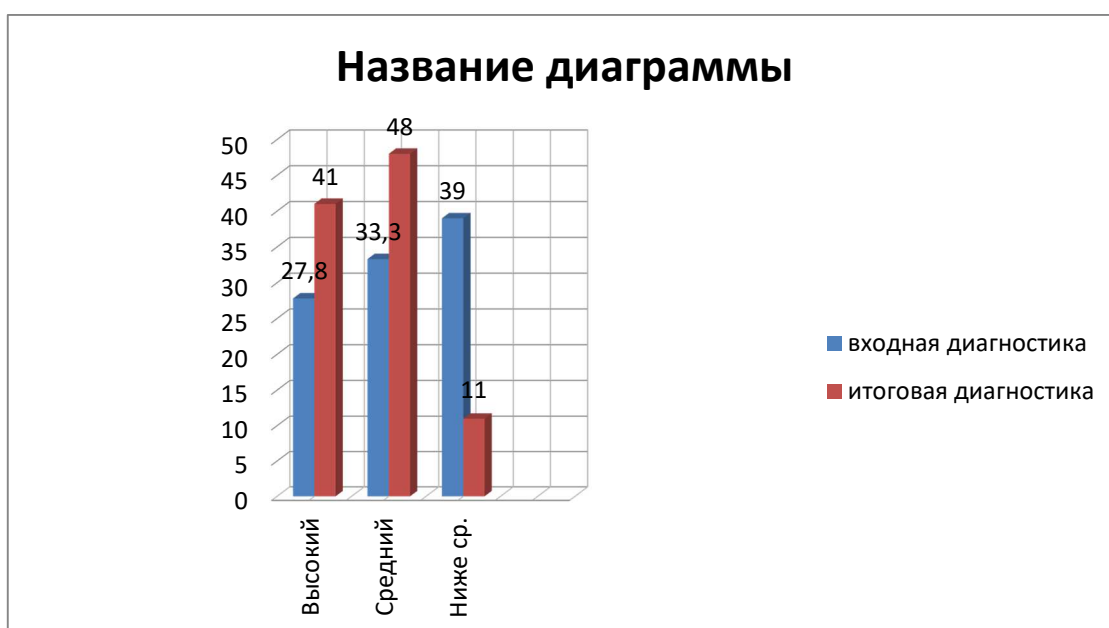
Результаты итоговой диагностики

На результативном этапе проекта были использованы те же методики диагностики, что и на аналитическом этапе. Порядок проведения был такой же, как при входной диагностике. Результаты диагностики показали: 41% - высокий уровень; 48% детей заработали средний уровень; 11% - ниже среднего уровня.

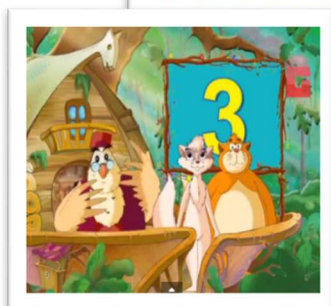
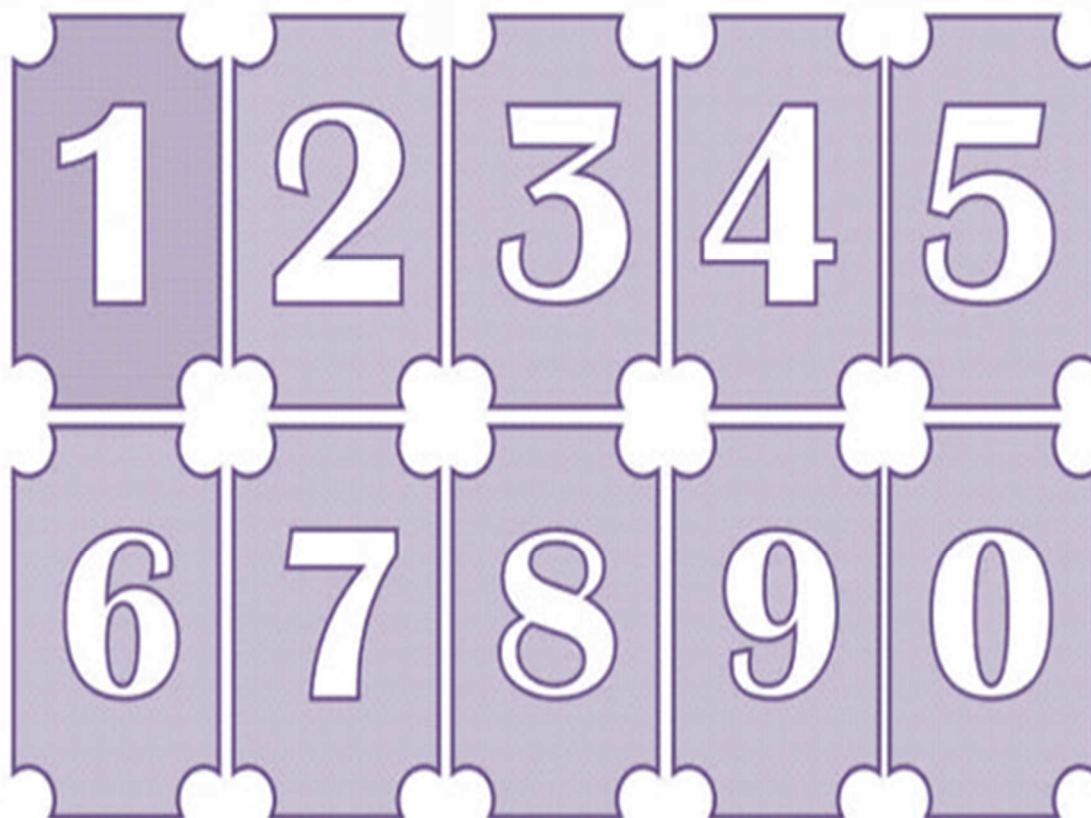
Из данных результатов видно, что показатели намного улучшились, чем в начале второго этапа проекта. Дети без затруднений считают в прямом и обратном порядке, устанавливают связь между числом, цифрой и количеством. Определяет место числа среди других чисел ряда. Результаты можно увидеть в представленной ниже диаграмме:

Диаграмма

Сравнение результатов входной и итоговой диагностики



Набор цифр



Анкета для родителей

Уважаемые родители!

Приглашаем Вас принять участие в анкетном опросе. Анкета является анонимной. Пожалуйста, подчеркните (или напишите) ответы на следующие вопросы.

1. Есть ли у Вас дома компьютер?
2. Играет ли Ваш ребенок в компьютерные игры?
3. Сколько времени в день Ваш ребенок проводит перед компьютером?
4. Чем вы руководствуетесь при выборе компьютерной среды для Вашего ребенка (ответов может быть несколько):
 - а) просьба ребенка;
 - б) советы друзей;
 - в) консультация педагога и психолога;
 - г) журнальные статьи;
 - д) телевизионные передачи;
 - е) другое.
5. Какие игры предпочитает ваш ребенок:
 - а) игры – войны;
 - б) стратегические;
 - в) графические;
 - г) развивающие.
6. Ребенок смотрит мультфильмы один или со взрослыми? _____
7. Какие мультфильмы любит смотреть больше всего: советские (российские) или иностранные? _____
8. Устраиваете ли вы совместные с ребенком просмотры с последующим обсуждением? _____
9. Сколько минут смотрит мультфильм ваш ребенок? _____

Консультация для родителей «Компьютер и Ваш ребёнок»

В современном образовательном пространстве практически нельзя обойтись без компьютерных технологий. Широкое использование компьютеров в системе образования привело к необходимости проведения специальных исследований влияния компьютерной техники на детский организм.

Педагоги в образовательном процессе все чаще и чаще применяют традиционные и инновационные информационные технологии, предполагающие не только использование компьютера для освещения какой-либо информации, но и обучение детей с дошкольного возраста элементарной компьютерной грамотности.

Особенность компьютера и его отличие от любой другой игрушки:

- Компьютер является интерактивным средством. (ИНТЕРАКТИВНЫЙ (англ. interactive — взаимодействующий));
- Компьютер — это универсальная игрушка, меняющая назначение при смене программы;
- Компьютер — дополнительное педагогическое средство развития ребенка;
- Компьютер — многовариативный дидактический материал.

Стремление к игре, или как психологи говорят «игровая мотивация», помогают ребенку усвоить те знания, которые несут в себе компьютерные игры. Это можно сравнить с красивой упаковкой, в которой детям дается лекарство. Так игровая мотивация естественным образом переходит в учебную, в интерес к содержанию задания.

Таким образом, тот интерес, который вызывают занятия на компьютере, и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольные память и внимание. Развитие этих качеств особенно важно для шестилетних детей, так как многие родители, может быть,

уже знают, что именно они во многом и обеспечивают психологическую готовность ребенка к школьному обучению.

Компьютерные игры бывают разные. Специалисты выделяют следующие их виды:

1. *Игры типа «убей их всех»*, в которых главный герой должен победить врагов, кем бы они ни были. («-»)

2. *Игры-приключения*, в которых герой как бы проходит по страницам повестей и романов. В основном они представляют собой ситуации в виде мультфильма.

3. *Игры стратегические*, в которых требуется принимать решения по изменению стратегии поведения в ходе игры.

4. *Развивающие игры*, которые способствуют познавательному развитию дошкольников и побуждают к самостоятельным творческим играм.

5. *Обучающие игры*, способствующие усвоению детьми навыков чтения, элементарных математических представлений, и т. д.

6. *Диагностические*, применяемые специалистами для выявления уровня развития у детей умственных способностей, памяти, внимания и т. д.

7. *Графические игры*, связанные с рисованием, конструированием.

Далее мы рассказываем, что представляет собой игра, как можно использовать её в домашних условиях.

И в заключении, мы напоминаем, сколько должно длиться занятие за компьютером и его основные части (занятие за компьютером должно длиться до 30 минут (15 из них работа за компьютером) и состоять из трех последовательных частей: подготовительной, основной и заключительной).

Консультация для родителей: «Мультфильмы: вред или польза?»

Мы довольно мало знаем о том, как мультфильмы влияют на формирование личности ребенка. Исследования по психологии детей дошкольного и младшего возраста рассматривают становление самосознания, понимания мира, окружающей действительности, не заостряя внимания на воздействии телевидения и мультипликации.

Действительно, мультипликация объединяет реальность и вымысел, музыкальное сопровождение и саму «картинку», исходя из обобщающей природы анимации, и создает единый педагогический воспитательный комплекс.

Почему же некоторые мультфильмы вызывают бурю радостных эмоций, волну подражания любимым героям и формируют позитивные установки личности ребенка, а другие наносят откровенный вред, делая детей агрессивными? Среди создателей мультфильмов существует два «лагеря»: те, кто копирует взрослую жизнь, пропуская ее через уменьшающую призму, и те, кто создает именно детский мир с его собственными законами жизни.

Современные дети все более тяготеют к подражанию взрослой жизни с ее агрессией и жестокостью, поэтому и предпочитают первый тип мультфильмов. Такие мультфильмы эмоционально опустошают ребенка, энергия уходит в пустой символ, а игра, порожденная такой мультипликацией, лишена новизны и пользы. И мы уже имеем дело с «роботизированным ребенком», захваченным мультипликацией, привязанным к экрану, подавляющим собственное «я», восхищающимся непобедимыми и всемогущими героями мультфильмов. Без вмешательства взрослых в «мультипликационный» рацион детей мультфильмы действительно могут стать воспитателями со знаком минус, своего рода унифицирующей и подавляющей индивидуальность машиной.

Также иллюстрируя первую точку зрения, можно процитировать, пожалуй, самого известного мультипликатора У. Диснея: «Возможно, секрет моего успеха в том, что все мои фильмы не бывают слишком детскими». Однако надо признать, что во многом именно диснеевские мультфильмы являются для нас эталоном волшебного детского мира.

Неоднозначное влияние зарубежных «взрослых» мультфильмов можно выявить даже при анализе принципов воспитания К. Д. Ушинского:

- народности («Каждый народ имеет свой особенный идеал человека и требует своего воспитания воспроизведения этого идеала в отдельных личностях»);
- гуманизма;
- природосообразности.

Итак, очевидно, что существуют две точки зрения на влияние мультфильмов на формирование личности ребенка:

1. оптимистическая (мультфильм – это обширная область для решения педагогических задач);
2. пессимистическая (мультфильмы наносят вред личности ребенка).

Мы думаем, что решение – в «золотой середине», в умелом и адекватном использовании мультипликации, несущей воспитательную идею и соответствующей формуле «не навреди», с целью формирования определенных качеств личности ребенка.

Каждый родитель, включающий для своего чада той или иной мультфильм, должен понимать, что его воздействие может обмануть ожидания и взрослого, и ребенка. Родителю необходимо обратить внимание на следующее.

- На какой возраст рассчитан мультфильм?
- Соответствует ли мультфильм кругу интересов и психологии конкретного ребенка?
- Каково эстетическое и этическое наполнение мультфильма?

В мультипликации существует такое важное для педагогов понятие, как «акт доверия». Сочетание вымысла и реальности, столь очевидное для взрослого человека, не осознается ребенком. Конечно, «пребывание» в сказке, в ирреальном мире контрастных категорий добра и зла необходимо ребенку. Мультфильм становится универсальным языком, помогающим разностороннему развитию детей. Положительное воздействие анимации при правильном подборе мультфильмов может стать прекрасным развивающим пособием для:

- раскрепощения мышления;
- развития творческого потенциала в соединении с занятиями ЗЗисованием, лепкой героев мультфильмов, игровыми приемами;
- совершенствования навыков общения и социализации.

Источник: Дьякова Марианна, djakova@mail.ru.

Дидактические игры с цифрами и числами:

«Найди лишнее»

Цель: Учить оперировать числами в пределах 5 и сопровождать словами свои действия.



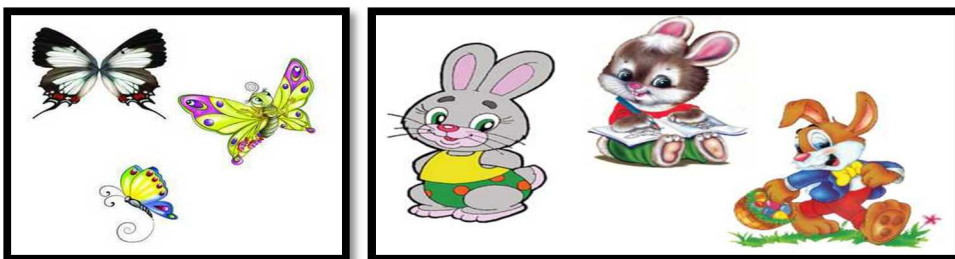
Пазлы «Изучаем цифры и счет»

Цель: Учить соотносить число с количеством предметов.



«Весёлый счёт»

Цель: Учить счёту в пределах 5.



«Считай, не ошибись»

Цель: Учить порядку следования чисел натурального ряда, упражнять в прямом и обратном счете.



СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Карева Т.И Развитие элементарных математических представлений по средствам дидактических игр/ Т.И. Карева // URL: <http://festival.1september.ru/articles/subjects/1> (дата обращения 12.10.2014 г.)
2. Новые информационные технологии в образовании: материалы междунар. науч.-практ. конф., Екатеринбург, 1–4 марта 2011 г.: в 2 ч. // ФГАОУ ВПО «Рос. гос. проф.-пед. ун-т». Екатеринбург, 2011. Ч. 1. 318 с.
3. Белошистая А. В. Формирование и развитие математических способностей дошкольников / А.В. Белошистая. - М.: ВЛАДОС, 2003. - 400 с.
4. Приказ Минобрнауки России от 29.12.2014 № 1643 «О внесении изменений в приказ министерства образования и науки российской федерации от 6 октября 2009 г. N 373 "об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования".
5. Приказ Минобрнауки России от 17 октября 2013 г. № 1155 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования".
6. Новикова В. П. Математика в детском саду (средний дошкольный возраст) 4 – 5 лет./ В. П. Новикова.- М.: Мозаика - Синтез, 2014г.
7. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ// URL:<http://www.rg.ru/> (дата обращения 10.10.2014 г.)
8. Зарев С. Уроки тетушки Совы. Арифметика-малышка. - Творческое объединение "Маски", 2006 г.