|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| G:\Копия герб.jpg | D:\1.jpg | I:\БРЕНД\10006.BMP |
| Муниципальное дошкольное образовательное учреждениедетский сад №117 «Электроник» комбинированного видагородского округа город БуйКОНСУЛЬТАЦИЯ: |

**«Формирование элементарных математических представлений посредством подвижных игр у детей старшего дошкольного возраста»**

 Подготовила:

 Кокошникова

 Наталия Николаевна

инструктор по физической культуре

В системе дошкольного образования большое место занимают проблемы необходимости применения интегративных знаний. Интегрированное образование создаёт новые условия деятельности педагогов и воспитанников, представляет собой действенную модель активизации мыслительной деятельности и развивающих приёмов обучения.

Интеграционный подход, основанный на всеобщности, единстве и целостности, использовании законов [детской психологии](http://meduniver.com/Medical/Psixology/14.html) выступает как ведущий принцип, в современном дошкольном образовании, позволяющий обеспечить условия для познавательной деятельности, в рамках целостного процесса, где ребёнок познаёт всё новое с различных точек зрения в разных образовательных сферах.

Использование различных форм и методов интегрированного интеллектуального и двигательного развития дошкольников, в процессе физического воспитания даёт нам возможность всесторонне развивать дошкольников и в то же время укреплять здоровье детей. Так же интеграция двигательной и познавательной деятельности детей дошкольного возраста позволяет: повысить эффективность физкультурно-оздоровительной работы и качество образовательного процесса в дошкольных организациях; позволяет оптимизировать режим двигательной активности детей в условиях ДОО; оказывает положительное воздействие на психофизическое развитие и физическую подготовленность детей.

В данной работе представлен материал по использованию различных форм и методов интегрированного интеллектуального и двигательного развития дошкольников

Физические качества, которые заложены в человеке с рождения, необходимо развивать с раннего детства и на протяжении всей жизни.
Правильное выполнение движений, оказывает положительное влияние на здоровье ребенка. 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 том числе 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.
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.
В процессе проведения подвижных игр, дети отрабатывают устный счет, способность ориентироваться в пространстве, во времени, сравнивать величины, развивают умение различать и называть геометрические фигуры.
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.
Одной из самых полюбившихся стала игра «Совушка» (ориентировка во времени).
Считают количество пойманных или «замороженных» в конце каждой игры (количественный счет), «Мы веселые ребята» (количественный счет);
«Найди пару», «Цветные фигуры» (величина);
«Затейники», «Быстрее по местам», «Хитрая лиса», «Пустое место» (ориентировка в пространстве);
«День – ночь», «Веселая неделька», «Продолжи» (ориентировка во времени)

На первых интегрированных занятиях нужно использовать самые простые задания, а именно:

**Счет**:

- подсчет атрибутов («ленточек») в подвижной игре «Ловишка с ленточкой»;

- подсчет воланов в подвижной игре «Бросай и считай!»;

- обратный счет от 10 до 1 в подвижных играх вместо слов «раз, два, три, беги!», адресованных водящему. Интонация при счете может быть торжественной, как при запуске ракеты с космодрома;

- считалка «Раз, два, три, четыре, пять,

Мы решили поиграть!

Шесть, семь, восемь, девять, десять,

На удачу не надейся,

А надейся на себя,

Выбираю я тебя!»;

- считалка «Десять, девять, восемь, семь,

Дед Мороз устал совсем!

Шесть, пять, четыре, три,

Нас на помощь позови!

Выбирай, кто не прочь

Будет дедушке помочь.

Два, один, ты – води!

**Форма:** «Найди и коснись»; «Угадай фигуру или тело по описанию».

**Сравнение**: «Кто больше соберет?».

**Ориентирование в пространстве**: «Шаг влево, шаг вправо!»

**Ориентирование во времени**: «Время суток»; «Дни недели»; «12 месяцев», «Время года» - по порядку.

После того, как простые игровые приемы начинают выполняться всеми детьми, задания усложняются.

На каждое следующее интегрированное занятие рекомендуется вводить только один сложный игровой прием, иначе дети будут уставать, а нашей целью является поддержание интереса у детей.

Такие задания, как «Лабиринт», «Путаница», «Составь геометрическую фигуру», «Гиганты и лилипутики», «Встань передо мной, как лист перед травой!» или квест «Собери фигуру/цифру», в первое время могут вызывать у детей серьезные затруднения.

В такие моменты детей необходимо подбадривать и мотивировать заниматься дома с родителями, а также быть более внимательными на занятиях по математике. К тому же огромным стимулом усваивать знания является желание быть самым успешным в группе и стремление не подвести свою команду.

В конце учебного года можно давать такие задания на развитие логического мышления как «Достань мяч из лужи» и «Достань волан с дерева», когда дети должны спроектировать и осуществить способы возвращения «утерянного» предмета с применением подручного материала, имеющегося в зале.

Методика использования игровых приемов для закрепления активных математических знаний на физкультурных занятиях заключается в построении физкультурного занятия таким образом, чтобы знания, полученные детьми на занятиях по математике, стали прочными в результате их практического использования.

**Подвижные игры для интеграции познавательной и двигательной деятельности**

**Подвижная игра «День и Ночь»** (ориентировка во времени, части суток).
В середине площадки отмечаются две параллельные линии, вдоль которых выстраиваются спиной друг к другу две команды – «День» и «Ночь». Перед каждой из команд в 10 – 15 метрах находится «дом». Ведущий произносит название команды, и она бежит в свой дом. Задача второй команды – успеть осалить максимальное число соперников. Подвижная игра «День и Ночь» помогает детям дошкольного возраста тренировать координацию движений, реакцию, внимательность. Игра отлично подходит в качестве активного развлечения в детском саду. Родители могут провести игру со своими детьми и их друзьями во время прогулки во дворе и поиграть в подвижные игры. Для игры подходит ровная площадка без предметов, мешающих свободно и безопасно двигаться. В начале игры выбирается водящий. Он отворачивается от остальных участников игры и громко объявляет: «День!» Игроки веселятся, прыгают и бегают по площадке. По условиям игры, оставаться на месте нельзя. Через некоторое время водящий произносит: «Ночь!» В этот момент участники игры должны мгновенно «заснуть» — замереть в той позе, в которой его застигла команда «ночь». Водящий оглядывается, и если замечает игрока, не успевшего «заснуть», громко объявляет об этом, указывая, какое именно движение он заметил. Проигравший становится водящим. Особенно детям нравится рисковать стать проигравшим...
**Игра «Совушка» (**ориентировка во времени, в пространстве).
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 скомандует: «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.

**Подвижная игра «Хитрая лиса»**(ориентировка в пространстве)
Цель: Развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.
Описание: Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга отчерчивается дом лисы. Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза, обходит круг за спинами детей и говорит «Я иду искать в лесе хитрую и рыжую лису!», дотрагивается до одного из играющих, который становится хитрой лисой. Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, не выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором, вначале тихо, а затеем громче «Хитрая лиса, где ты?». При этом все смотрят друг на друга. Хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх, говорит «Я здесь». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного лиса отводит домой в нору.
Правила: Лиса начинает ловить детей только после того, как играющие в 3 раз хором спросят и лиса скажет «Я здесь!»

**Подвижная игра «Мы веселые ребята»** (количественный счет)
Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по словесному сигналу. Упражнять в беге по определенному направлению с увертыванием. Способствовать развитию речи.
Описание: Дети стоят на одной стороне площадки. Перед ними проводится черта. На противоположной стороне также проводится черта. Сбоку от детей, на середине, между двумя линиями, находится ловишка, назначенный воспитателем. Дети хором произносят: «Мы веселые ребята, любим бегать и скакать, ну, попробуй нас догнать. Раз, два, три- лови!» После слова «лови», дети перебегают на другую сторону площадки, а ловишка догоняет бегущих. Тот, кого ловишка дотронулся, прежде чем играющий пересек черту, считается пойманным и садится возле ловишки. После 2-3 перебежек, производится пересчет пойманных, и выбирается новый ловишка. Правила: Перебегать на другую сторону можно только после слова «лови». Тот, до кого дотронулся ловишка отходит в сторону. Того, кто перебежал на другую сторону, за черту, ловить нельзя. Варианты: Ввести второго ловишку. На пути убегающих - преграда- бег между предметами.

**Подвижная игра «Два мороза»** (ориентировка во времени, количественный счет, сравнение двух групп)
Цель: Развивать у детей торможение, умение действовать по сигналу (по слову). Упражнять в беге с увёртыванием. Способствовать развитию речи.
Описание: На противоположных сторонах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются на одной стороне площадки. Воспитатель выделяет двух водящих, которые становятся посередине площадки между домами, лицом к детям. Это Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. По сигналу воспитателя «Начинайте», оба Мороза говорят: «Мы два брата молодые, два мороза удалые. Я - Мороз Красный Нос. Я - Мороз Синий Нос. Кто из вас решиться, в путь-дороженьку пуститься?» Все играющие отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз» и перебегают в дом на противоположной стороне площадки, а Морозы стараются их заморозить, т.е. коснуться рукой. Замороженные останавливаются там, где их захватил мороз и так стоят до окончания перебежки всех остальных. Замороженных подсчитывают, после они присоединяются к играющим.
Правила: Играющие могут выбегать из дома только после слова «мороз». Кто выбежит раньше и кто останется в доме, считаются замороженными. Тот, кого коснулся Мороз, тотчас же останавливается. Бежать можно только вперед, но не назад и не за пределы площадки.
Варианты: За одной чертой находятся дети Синего Мороза, за другой дети Красного. На сигнал «синие», бегут синие, а Красный Мороз ловит и наоборот. Кто больше поймает.

**Подвижная игра «Самолеты»** (ориентировка в пространстве)
Цель: учить детей медленному бегу, держать спину и голову прямо во время бега, соблюдать расстояние между друг другом, развивать ориентировку в пространстве.
*I вариант:* дети бегают по площадке, изображая самолеты (расставив руки в стороны). Самолеты не должны сталкиваться и ломать крылья. Потерпевшие аварию подходят к воспитателю. После ремонта они вновь отправляются в полет. Игра продолжается 2-3 мин.
*II вариант:* дети размещаются вокруг воспитателя в одном углу площадки и приседают на корточки. Это – самолеты на аэродроме. По сигналу воспитателя самолеты друг за другом отправляются в полет и летают (медленно) в любых направлениях, стараясь не задевать друг друга крыльями (вытянутыми в стороны руками). По сигналу самолеты заходят на посадку и занимают место на аэродроме. В конце игры отмечаются лучшие, летавшие без аварий. Игра повторяется 3-4 раза.

**Подвижная игра «Пустое место»** (ориентировка в пространстве)
Цель. Развивать умение бегать на скорость, действовать согласно правилам игры, быть внимательным.
Описание: играющие становятся в круг, положив руки на пояс, - получаются окошки. Выбирается водящий. Он ходит сзади круга и говорит:
Вокруг домика хожу и в окошечки гляжу,
К одному я подойду и тихонько постучу.
После слова «Постучу» водящий останавливается, заглядывает в окошко, против которого остановился, и говорит: «Тук-тук-тук». Стоящий впереди спрашивает: «Кто пришел?» Водящий называет свое имя. Стоящий в впереди спрашивает: «Зачем пришел?» Водящий отвечает: «Бежим вперегонки», - и оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу оказывается пустое место. Тот, кто добежит до него первым, остается в кругу; опоздавший становиться водящим, и игра продолжается.

**Подвижная игра «Бездомный заяц»** (ориентировка в пространстве, фигуры)
Цель: развивать у детей ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге
Ход игры: из числа играющих выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные играющие – зайцы чертят себе кружочки – «свой домик». Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой кружок; тогда заяц, стоявший в кружке – становится бездомным зайцем. Если охотник поймает, то меняются ролями. Продолжительность игры 5-7 минут
**Подвижная игра «Веселая неделька»** (ориентировка во времени. Дни недели)
Цель: Развивать у детей ориентировку в пространстве, времени. Закрепить знание дней недели. Развивать память, внимание.
Описание: Воспитатель назначает детей днями недели. Дети разбегаются по залу. По сигналу воспитателя выстраиваются в определенном порядке дней недели.

**Подвижная игра «Найди пару»** (величина, фигуры)
Цель: Закрепить знание геометрических фигур, цветов и величины. Развивать внимание, память.
Описание: 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.

 **«Математическое одеяло»**

Цель: учить выполнять задания по схемам, решать арифметические задачи на сложение, закреплять знание геометрических фигур, цифр.

1. На полу лежит одеяло, с изображением геометрических фигур разного цвета или цифр. Дети получают карточки – схемы, с изображённым маршрутом движения, по которому надо попрыгать на двух или одной ноге.

2. На полу лежит одеяла, с изображением цифр. Дети метают мешочки с песком различными способами на одеяло, затем подсчитывают количество набранных очков.



**«Волшебники»**

Цель: закреплять знания геометрических фигур, развивать пространственную ориентировку и выразительность движений.

Дети получают канат со связанными концами, берутся за него двумя руками и по сигналы образуют различные геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, многоугольник).

**«Слепой – поводырь»**

Цель: закреплять умение детей ориентироваться в пространстве, действовать по сигналу.

На полу расположены предметы, препятствия. Через них надо пройти на другую сторону. Препятствия проходит игрок с завязанными глазами, слушая команды другого игрока «поводыря». Например: Два шага вправо, четыре шага прямо, перешагивай, три шага влево, присядь, ползи, стоп и т.д.

**«Буратино»** (3 часть занятия)

Цель: развивать воображение, закреплять знания геометрических фигур, развивать ориентировку в пространстве.

Дети сидят на ковре «по-турецки» с закрытыми глазами.

Педагог: Представьте, что ваш нос – это карандаш. Нарисуйте им…

Дети рисуют воображаемым карандашом геометрические фигуры.

**«Корзинки»**

Цель: закреплять знания геометрических форм, цветов, цифр.

Дети получают наклейки на футболки с изображением геометрических фигур разного цвета или цифр. Стоя парами врассыпную, образовывают «корзинки». Водящий догоняет ребёнка, а он, убегая, прячется в «корзинку». Забежав в «корзинку», ребёнок называет одного из детей по изображению наклейки. Например: «Красный круг!» Кого назвали, тот теперь убегает от водящего. Водящий должен успеть осадить игрока, а игрок опять прячется в «корзинку», называя любого другого игрока.

**«Парашют»**

Цель: закреплять знания геометрических фигур, объёмных фигур, коммуникативные способности.

Дети стоят по кругу, держа «парашют» в руках. Под ним лежат «Блоки Дьенеша» или цифры. Дети одновременно поднимают «парашют» вверх, а один ребёнок, запомнив, что ему надо достать под «парашютом» подлезает на высоких четвереньках. Далее берёт свой предмет, возвращаясь на место, называет то, что он взял.

**Игра с парашютом** **(палочки Кюизенера)**

Цель: учить бегать по кругу, меняя направление. Закрепить знание цифр, развивать умение выявлять, абстрагировать, называть цвет.

Дети бегают с парашютом по кругу. Музыка останавливается, воспитатель показывает карточку-число, а названный ребёнок достаёт из парашюта цветную палочку (палочку Кюизенера), которая обозначает это число и говорит, какого она цвета.

**«Математический ёжик»**

Цель: закреплять знание геометрических фигур, цвета, цифр, умение находить цифру по количеству знаков, соответствующих этой цифре.

1. На ковре лежат ёжики с изображением геометрических фигур разного цвета, а у детей грибы с изображением тех же фигур. Дети, бегая по залу врассыпную, держат в руке гриб. По команде дети находят ёжика с такой же фигурой, как на шляпке у гриба.

 2. То же задание с цифрами, только дети ищут цифру у ёжика, которая соответствует количеству точек на шляпке гриба.

**«Домики»**

Цель: Закреплять знания детей о составе числа, умение действовать по сигналу.

На ковре лежат домики, дети бегают или выполняют другие движения с цифрой в руке. По сигналу находят свободное окошко для своей цифры, которая в сумме с другой цифрой обозначает состав числа на крыше домика. Усложнение для игры, это когда дети по сигналу ищут себе пару и вместе выкладывают в пустые окошки свои цифры, которые в сумме обозначают состав числа на крыше домика.

**«Математическая дорожка»**

Цель: закреплять у детей знания геометрических фигур и цвета, умение ориентироваться в пространстве.

На полу лежит дорожка из мягких геометрических фигур разного цвета. Дети шагают или прыгают по ним, в соответствии с заданиями. Можно выполнять задания, двигаясь по геометрическим фигурам, используя схемы.



Примеры игровых приемов с математическим содержанием:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Разделы математики | Игровой прием на занятии физкультурой | Содержание игры | Назначение игрового приема |
| Цифры от 1 до 10 | «Запутывалка»«Гиганты и лилипутики» | Прыжки на напольном покрытии «Классики» (цифры расположены в хаотичном порядке) на цифры в заданном порядке.Определить расстояние до лежащих в отдалении цифр, используя такие мерки, как «гиганты» - шаги-выпады и «лилипутики» - шаги пятка-к-носку. | Закрепление узнавания и порядка цифр.Закрепление узнавания цифр, глазомер. |
| Счет до 20 | «Бросай и считай!»«Хвостики» | Команды бросают через сетку воланы на сторону соперника. Выигрывает команда, у которой меньше воланов.Ведущий-ребенок выдергивает у убегающих детей заправленные за пояс веревочки-«хвостики». После сигнала «Стоп!» производится подсчет «хвостиков». | Закрепление счета до 20. |
| Логика | «Достань мяч из лужи»«Достань мяч/волан с дерева» | Придумать, как с помощью подручных средств достать мяч из «лужи», не наступая в «воду».Придумать, как с помощью подручных средств достать «мяч/волан» с «дерева». | Развитие логического мышления и умения работать в команде. |
| Ориентирование в пространстве | «Лабиринт»«Шаг влево-шаг вправо!»«Встань передо мной, как лист перед травой!» | Дети, выполняя команды, должны прийти в тот отдел «лабиринта», где находится задуманный воспитателем предмет.Дети, стоя колонной лицом к воспитателю, выполняют действия по командам: шаг влево, шаг вправо, кругом. Между командами воспитатель задает вопросы или загадки математического содержания.Дети выполняют действия по командам: встань впереди…, встань позади…, справа от…, слева от… | Закрепление понятий вперед, назад, влево, вправо.Закрепление понятий влево, вправо.Закрепление понятий впереди, позади, слева, справа. |
| Форма | «Найди и коснись»«Угадай фигуру или тело по описанию»«Составь геометрическую фигуру»Квест «Собери фигуру/цифру» | Найти в зале и коснуться чего-то круглого, квадратного, прямоугольного, овального.Выбрать из множества лежащих на полу карточек с изображением геометрических фигур ту, которую загадал воспитатель.Составление геометрических фигур из предметов, находящихся в зале.Дети, выполняя задания, получают фрагмент картинки, на которой изображена цифра или геометрическая фигура. Нужно составить картинку целиком и назвать то, что на ней изображено. | Закрепление понятий круглый, квадратный, прямоугольный, овальный.Закрепление умения выбирать нужную фигуру по описанию.Закрепление геометрических форм.Закрепление узнавания геометрических фигур и цифр. |
| Сравнение | «Кто больше соберет?»Эстафеты с пирамидками, кубиками и мячами разных размеров | Одна команда детей собирает в корзину большие по размеру мячи/кубики, вторая команда собирает меньшие.Дети по очереди подбегают к однородным, но разным по размеру предметам и выбирают самый большой или самый маленький из оставшихся (в зависимости от задания). | Закрепление понятий больший, меньший. |
| Ориентирование во времени | «Время суток»;«Дни недели»;«12 месяцев»,«Время года» | Дети встают в круг и по очереди называют заданное слово (сначала по порядку, потом с конца, потом с названного времени, потом индивидуально). | Закрепление последовательности частей суток, дней недели, месяцев, времен года. |

Литература:

1. ФГОС. – М., 2014

2. Асмолов А.Г. Психология личности. / А.Г. Асмолов. - М.: Просвещение, 1990.

3. Леушина А. М. Формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста. - М.: Просвещение, 1984. – 368 с.

4. Михайлова З. А., Иоффе Э. Математика от трех до семи: Учебное методическое пособие для воспитателей детских садов. - М.: Детство-Пресс, 2009. – 176 с.

5. Парамонова А.А. Подготовка детей к школе. - М.: Просвещение, 1998.

6. Перова М.П. Дидактические игры и упражнения по математике для детей дошкольного возраста / М.П. Перова. – М.: Просвещение, 1996.