

Проект

«Математика. Физкульт, Ура!»



Актуальность.

Медики и педагоги с тревогой отмечают, что современные дети ведут малоподвижный образ жизни. Общеизвестно, что без движения ребенок не может вырасти здоровым. Чем разнообразнее движения, тем больше информации поступает в мозг, тем интенсивнее интеллектуальное развитие ребенка. Чем полнее информация, получаемая ребенком от своих органов чувств, тем успешнее и разнообразнее его развитие.

С учетом этого формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста должно проводиться не только путем целенаправленного обучения в ходе непосредственной образовательной деятельности, но и в игровой форме в повседневной жизни детей, в том числе подвижных играх.

Цель.

Развитие физических качеств и логического мышления у детей 4-5 лет посредством использования подвижных игр математического содержания.

Задачи.

Оздоровительные:

- формирование потребности в активной форме деятельности и здоровом образе жизни, навыков правильной осанки, координации движений, правильного дыхания.

Образовательные:

- развитие физических способностей, мышления, внимания, воли, познавательных умений;
- закрепление математических знаний детей: геометрических фигур, понятия величина, количественный счет, знание цифр.

Воспитательные.

- формирование нравственного воспитания, ситуация успеха, доброжелательного отношения и чувства коллективизма.

Вид проекта.

Игровой.

Тип проекта.

Краткосрочный (1 неделя).

Участники проекта.

Дети 4-5 лет, воспитатели, инструктор по физкультуре, родители.

Ожидаемый результат.

- улучшение общего состояния здоровья детей;
- улучшение психо-эмоционального самочувствия детей;
- повышение познавательной активности.

Этапы реализации проекта.

- I. Подготовительный.
 - изучение методической литературы;
 - разработка перспективного плана работы;
 - создание условий для реализации проекта (атрибуты для подвижных игр: наборы цифр от 1 до 5, геометрические фигуры, мячи, обручи, трафареты башмачков разного размера);
 - изучение условий реализации проекта;
 - определение целей и задач.
- II. Основной этап.
 - проведение подвижных игр;
 - проведение дидактических игр;
 - проведение физкультминуток математического содержания.
- III. Заключительный этап.
 - подведение итогов реализации проекта;
 - проведение итогового мероприятия с участием родителей.

Физкультминутки.

«Что на свете бывает одно»

Нос один (*показываем нос*)

И рот один (*показываем рот*)

Я один у мамы сын (*руки в стороны, обхватываем себя за плечи*)

Солнце в небе (*руки и ноги в стороны*)

И луна (*наклон в сторону с вытянутой над головой рукой*)

И Земля для всех одна (*ходьба взявших за руки*)

«Насос»

А теперь насос включаем,

Воду из реки качаем.

Влево – раз, вправо – два.

Потекла ручьем вода.

Раз, два, три, четыре – 3 раза

Хорошо мы потрудились.

(*Наклон влево, правая рука скользит вверх вдоль туловища (до подмышечной впадины); наклон вправо, движение верх левой рукой*)



Дидактические и подвижные игры

Подвижная игра «Построй цифровую цепочку»

Цель: закреплять знание порядка следования цифр друг за другом, написания цифр, развивать умение действовать по сигналу, внимание, быстроту реакции.

Подвижная игра «Найди заплатки нужной формы»

Цель: закреплять знания геометрических фигур, развивать мышление, внимание, быстроту реакции.

Подвижная игра «Волшебный башмачок»

Цель: закреплять представление о понятии «величина», учить объединять предметы в пары по величине, развивать умение сравнивать и обобщать.

Ход игры. Дети бегают по кругу (на полу разложены башмачки). По сигналу воспитателя берут по одному башмачку и встают в пары.

По кружочку мы бежим.
Башмачок найти хотим,
Юрочка в кружок пойдет,
Башмачок себе найдет.

Подвижная игра «Собери бусы»

Цель: учить детей выстраивать последовательный ряд с чередованием элементов, развивать внимание, самостоятельность, умение оценивать свои действия и действия товарищей.

Ход игры. Дети собирают бусы потерянные лягушкой и выкладывают их в определенной последовательности.

Подвижная игра «Попади в корзину»

Цель: учить осуществлять количественный счет; развивать глазомер, ловкость, сознательное запоминание счета, навыки контроля и помощи сверстникам.

Ход игры. Разделить детей на подгруппы. Дети бросают мяч в обруч, стоя у обозначенной линии. Затем каждая подгруппа осуществляет количественный счет.

Дидактическая игра «Завяжем куклам бантики»

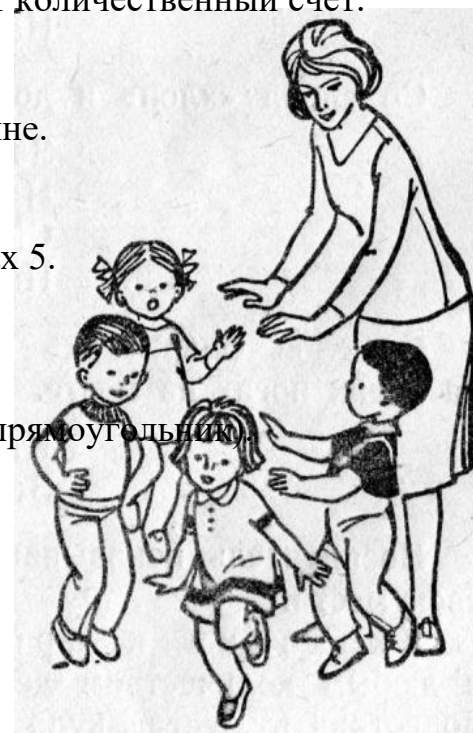
Цель: Закреплять умение сравнивать предметы по длине.

Дидактическая игра «Который по счету»

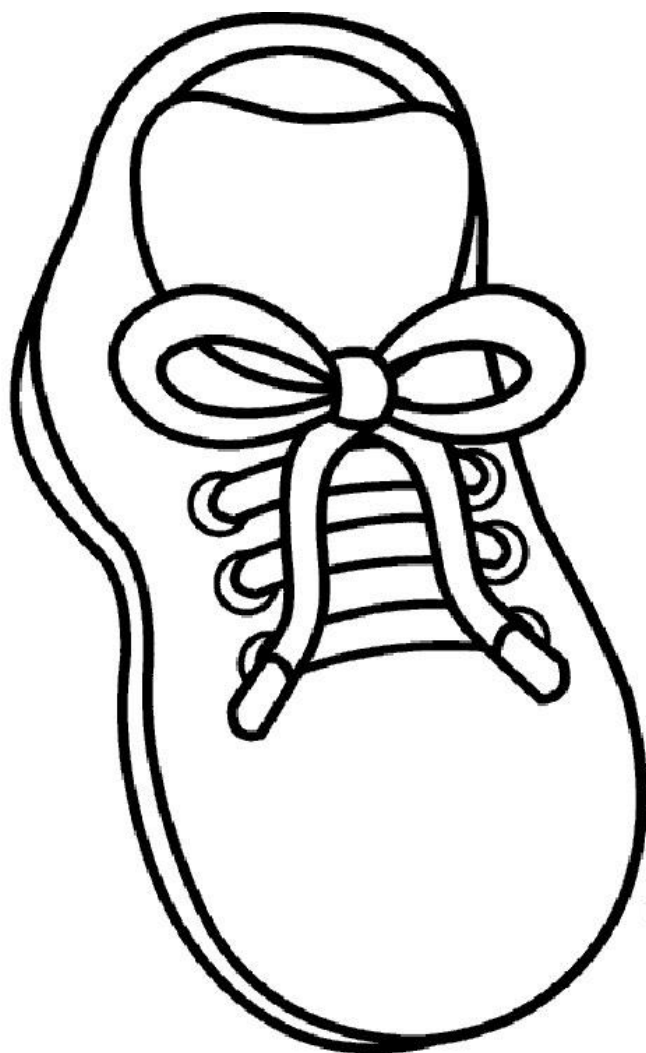
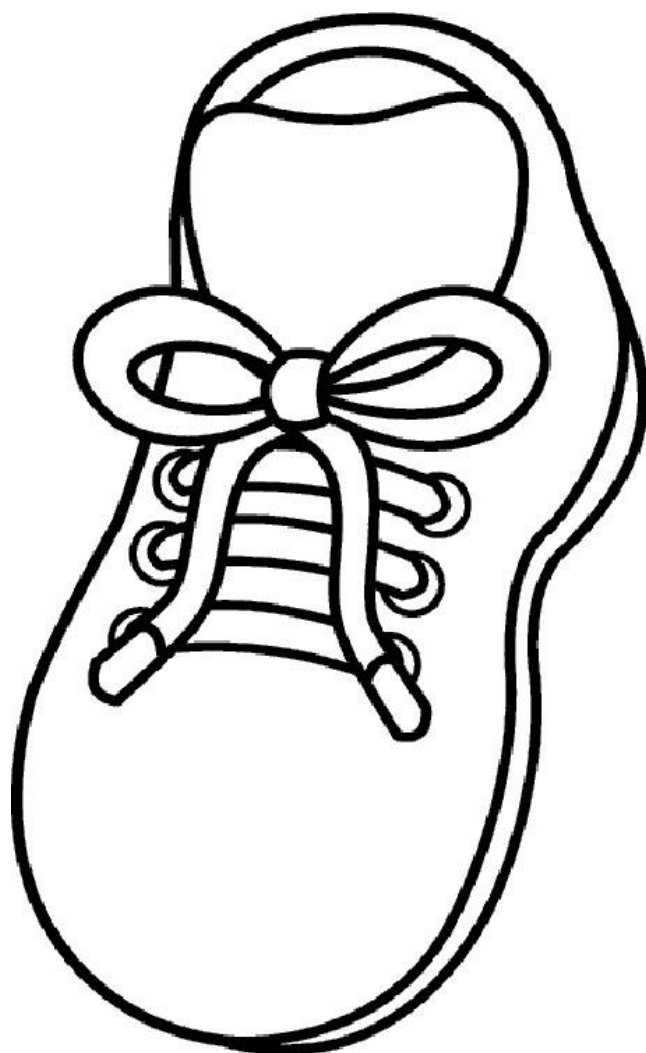
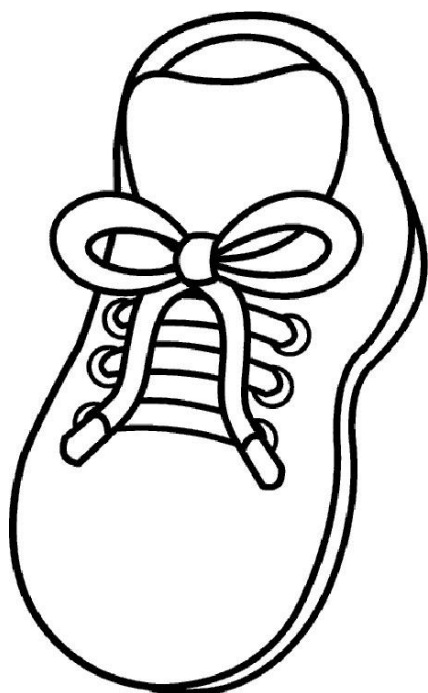
Цель: закреплять навыки порядкового счета в пределах 5.

Дидактическая игра «Найди похожее»

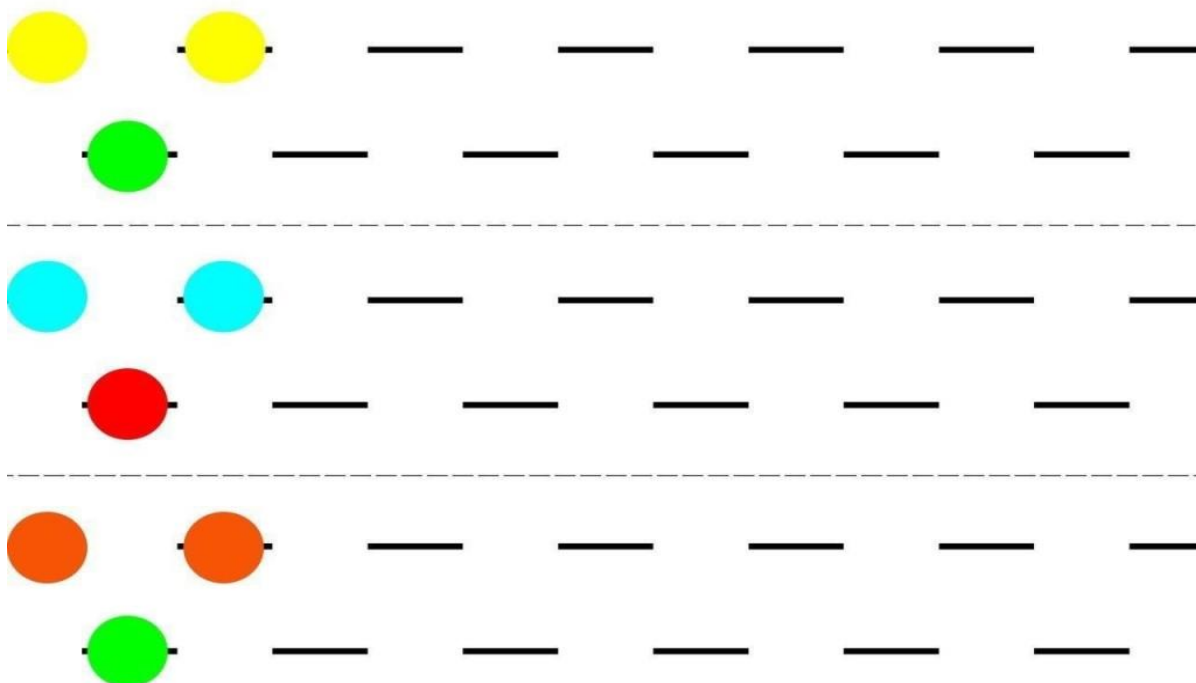
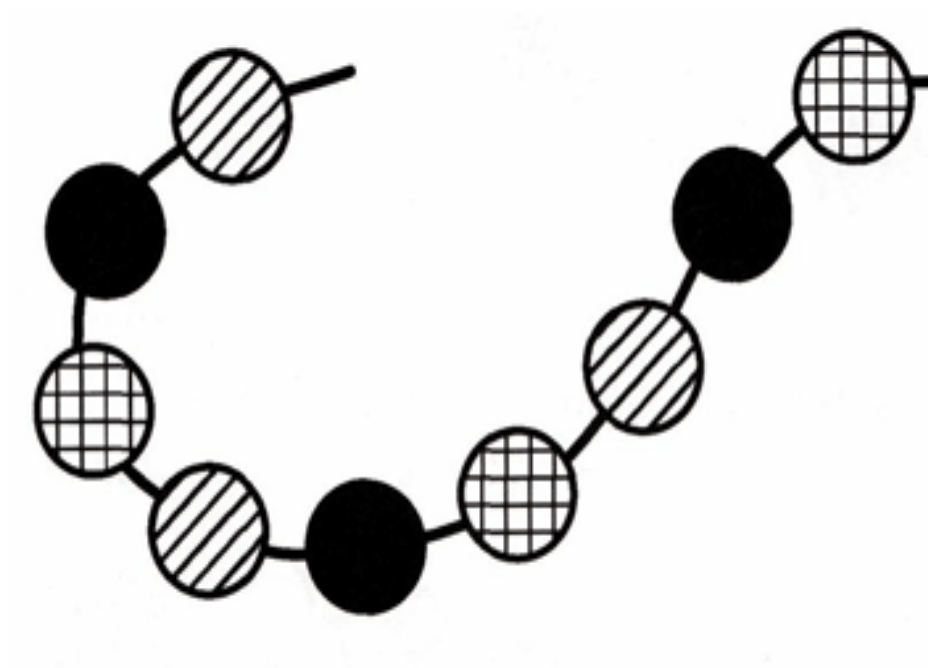
Цель: совершенствовать умение различать и называть геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник).



«Баумачки»



«Бұсы»



«Цифры»

1

2

3

4

5

6