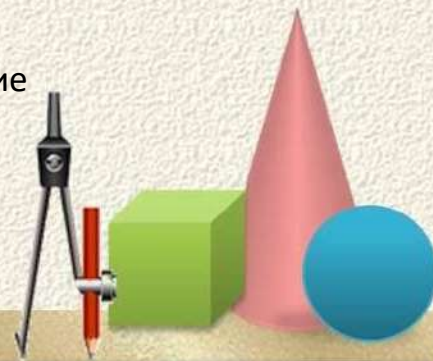


муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №24» города Кирова

Организационно-методическое  
сопровождение формирования предпосылок  
математической грамотности в дошкольной  
образовательной организации

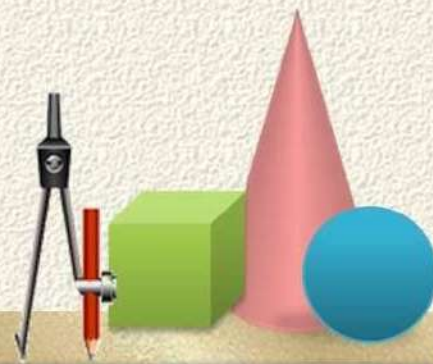


Презентацию подготовили старшие  
воспитатели МКДОУ 24:  
Брагуца Екатерина Ивановна  
Хурсевич Наталья Валерьевна

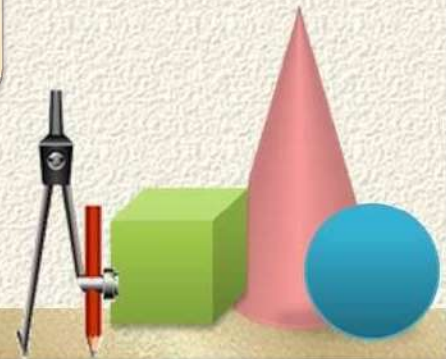


«Математику уже затем учить надо,  
что она ум в порядок приводит»

М.В. Ломоносов

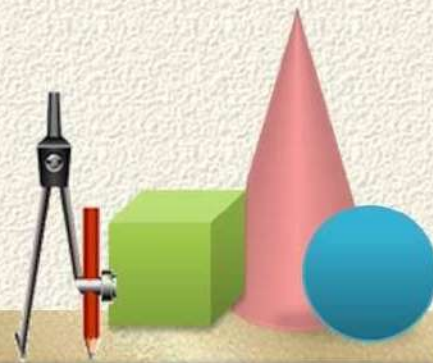


# Направления ФЭМП в ДОУ

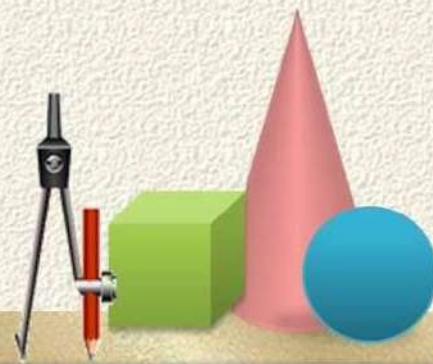


## Согласно ФОП ДОУ к 7 годам у детей могут быть сформированы следующие умения

- использовать для познания объектов и явлений окружающего мира математические способы нахождения решений: вычисление, измерение, сравнение по количеству, форме и величине с помощью условной меры, создание планов, схем, использование знаков, эталонов и др.;
- считать в прямом и обратном порядке, определять состав числа из двух меньших в пределах первого десятка, различать и называть числа, составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание.



# СРЕДСТВА И СПОСОБЫ ФОРМИРОВАНИЯ МАТЕМАТИЧЕСКОЙ ГРАМОТНОСТИ В ДОУ



# 1. БЛОКИ З.ДЬЕНЕША

- разбивать множества и воссоединять их;
- сравнивать предметы по форме, величине, цвету, по количеству;
- развивают умение обозначать количество предметов цифрой, соотносить количество предметов с названным числом;
- развивают мыслительные операции: анализ, синтез, сравнение, систематизация, классификация, абстрагирование

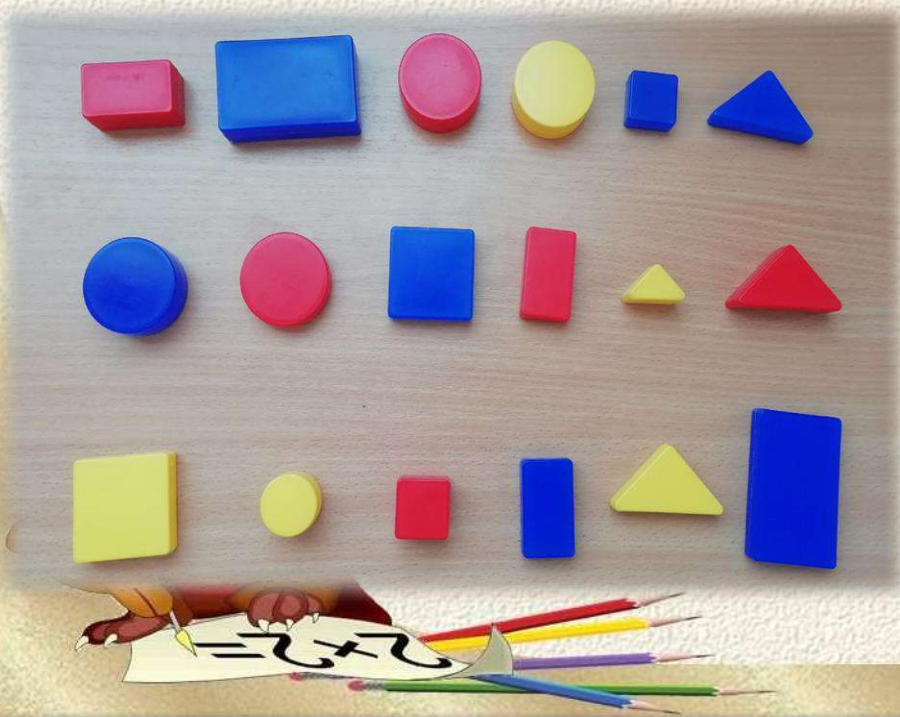


# СПОСОБЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ БЛОКОВ ДЪЕНЕША

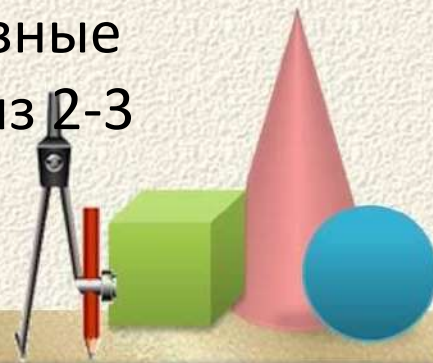


# СПОСОБЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ БЛОКОВ ДЬЕНЕША

**Упражнение «Сколько?»** со средней группы (развитие умения задавать вопросы и выделять свойства, упражнять в счете в пределах 5)



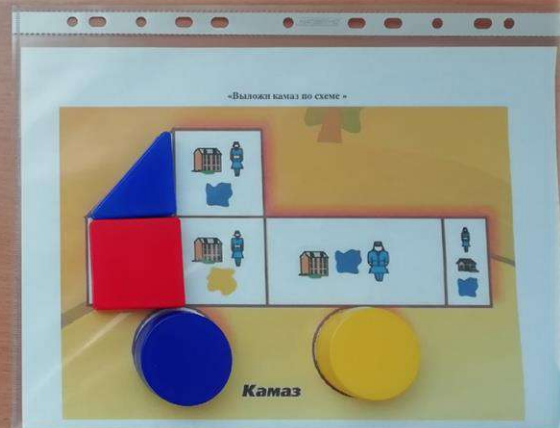
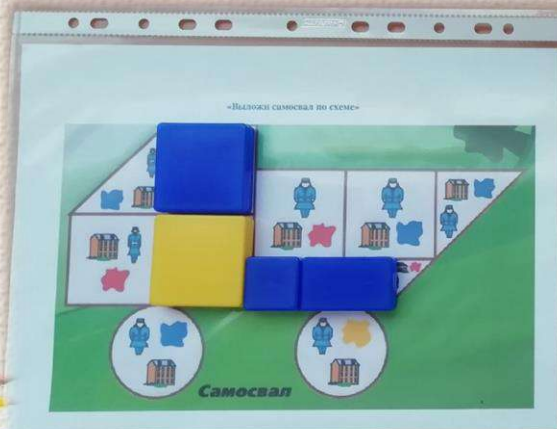
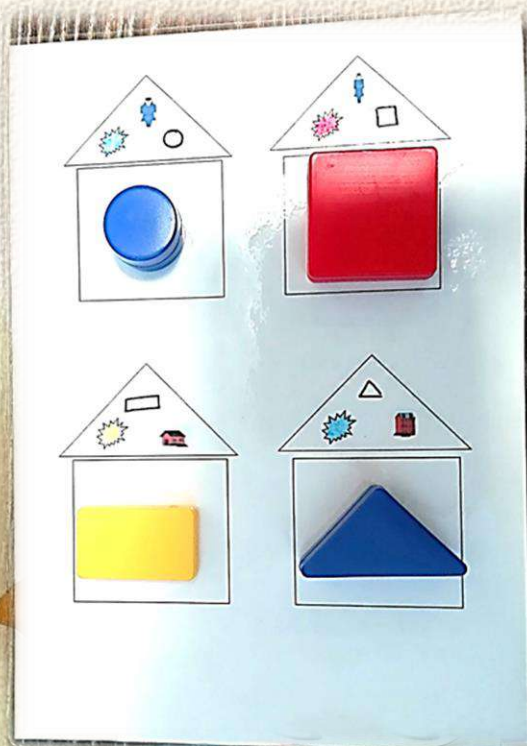
**Игра «Найди клад»** со старшей группы (развитие умения анализировать свойства объектов, выявлять их наличие и отсутствие, составлять разные комбинации из 2-3 свойств)





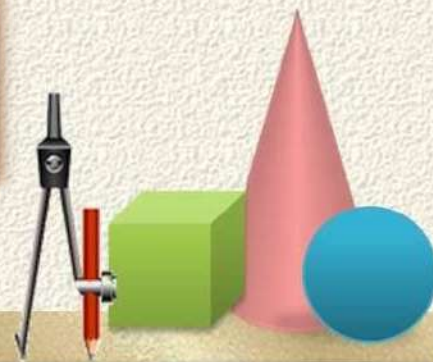
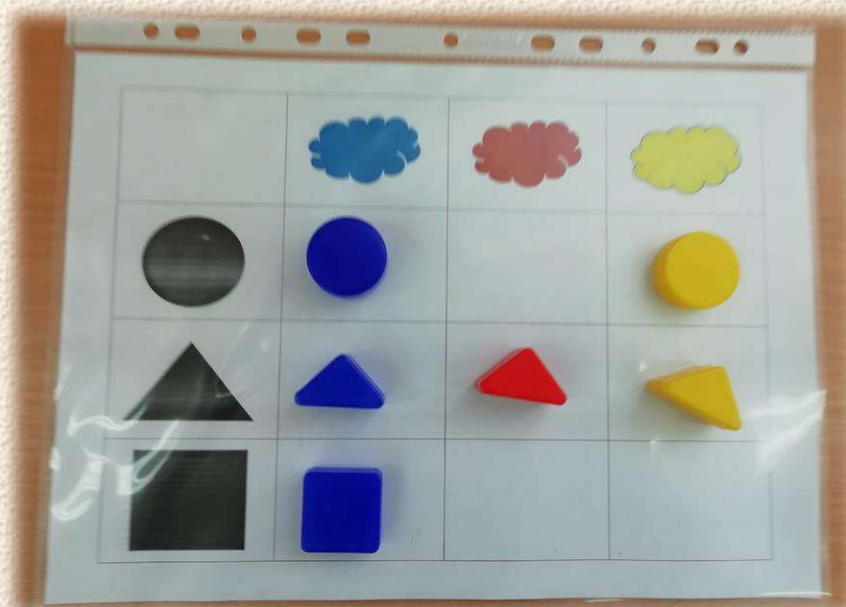
# СПОСОБЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ БЛОКОВ ДЬЕНЕША

**Упражнения: «Засели блоки по домам», «Выложи по схеме»** со средней группы (познакомить с карточками-символами свойств блоков, развитие умений анализировать, декодировать информацию)



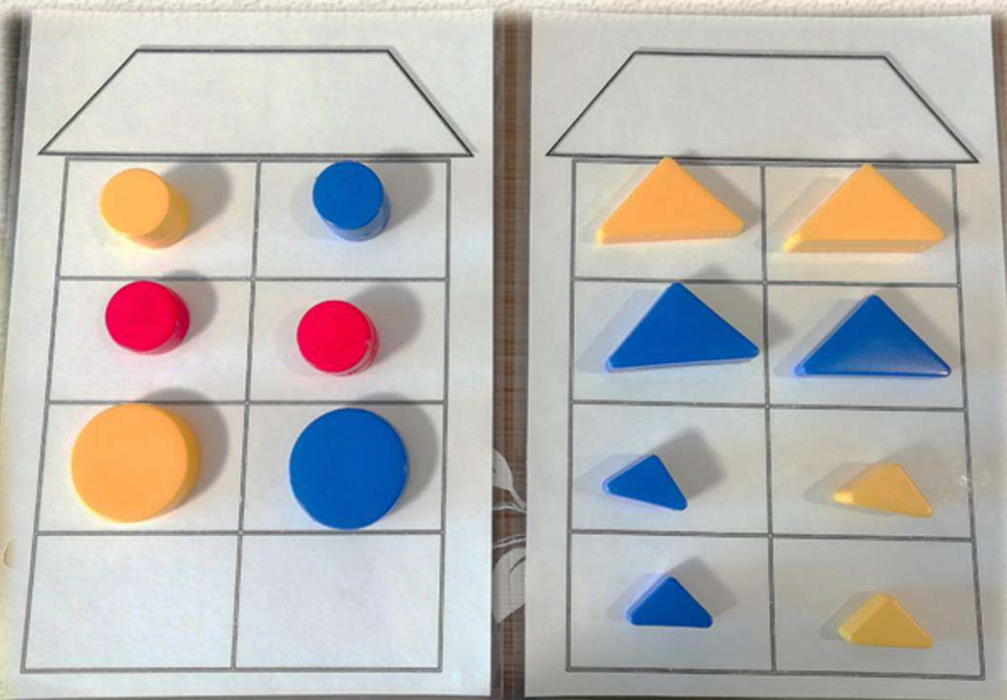
# СПОСОБЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ БЛОКОВ ДЬЕНЕША

**Упражнения: «Математический коврик»** со средней группы (развитие умения классифицировать фигуры по двум признакам цвет и форма, логическое мышление, внимание)



# СПОСОБЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ БЛОКОВ ДЪЕНЕША

**Игра: «Помоги муравьишкам»** со средней группы (развитие умения анализировать одно-два-три свойства блоков, выявлять их наличие и отсутствие, находить блоки с заданными свойствами)



## Задания:

- в первый домик бегут все круглые муравьишки
- во второй домик бегут все треугольные не красные муравьишки



## 2. СЧЕТНЫЙ МАТЕРИАЛ

- устанавливать и моделировать числовое соответствие в пределах 5-10, - подбирая заданное устно педагогом количество предметов
- вести счет как в прямом, так и в обратном порядке от 1 до 5 и от 1 до 10
- показывать решение арифметической задачи;
- моделировать пространственные отношения справа/слева, перед/за, рядом

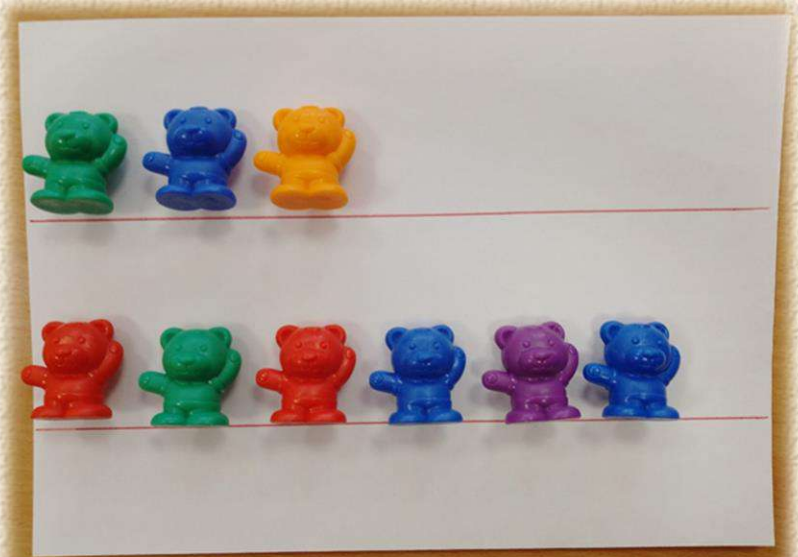


## Способы использования

Для формирования у детей умения сравнивать предметы по количеству, определять на сколько больше/ меньше предметов в одной из групп, чем в другой

**Демонстрационный материал**

**Раздаточный материал**

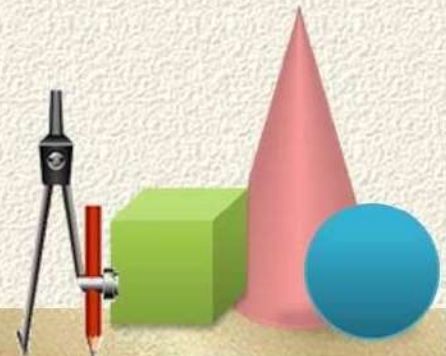


## Способы использования

Для формирования у детей умения сравнивать предметы по количеству, определять на сколько больше/ меньше предметов в одной из групп, чем в другой

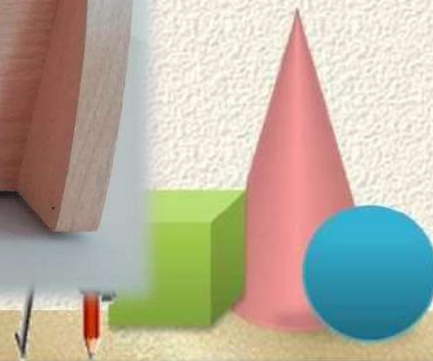


Демонстрационный материал










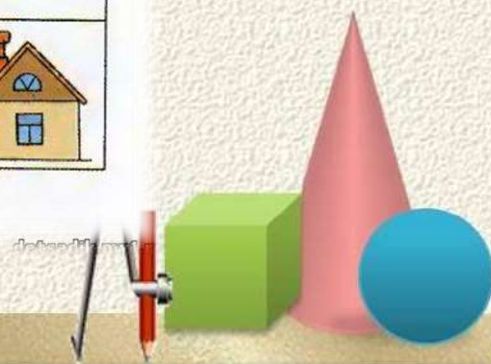
## Способы использования

Для упражнения детей в порядковом счете, умения определять месторасположение предмета относительно другого предмета (после/перед, между, слева, справа)







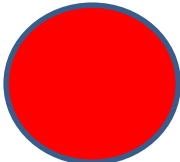

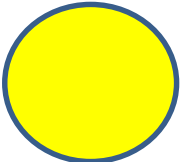



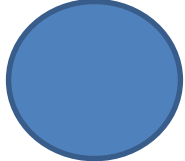
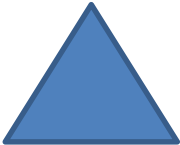

### 3. ТАБЛИЦЫ ДЛЯ ЗРИТЕЛЬНОГО ДИКТАНТА





# Найди загаданную букву

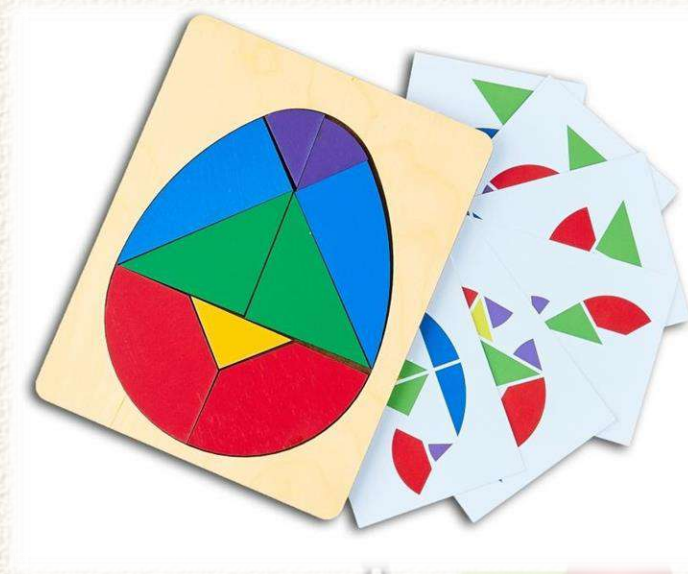
<b>Р</b>			<b>А</b>
	<b>В</b>		
		<b>Т</b>	
<b>С</b>			
		<b>У</b>	<b>О</b>

## 4. ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ КОНСТРУКТОРЫ

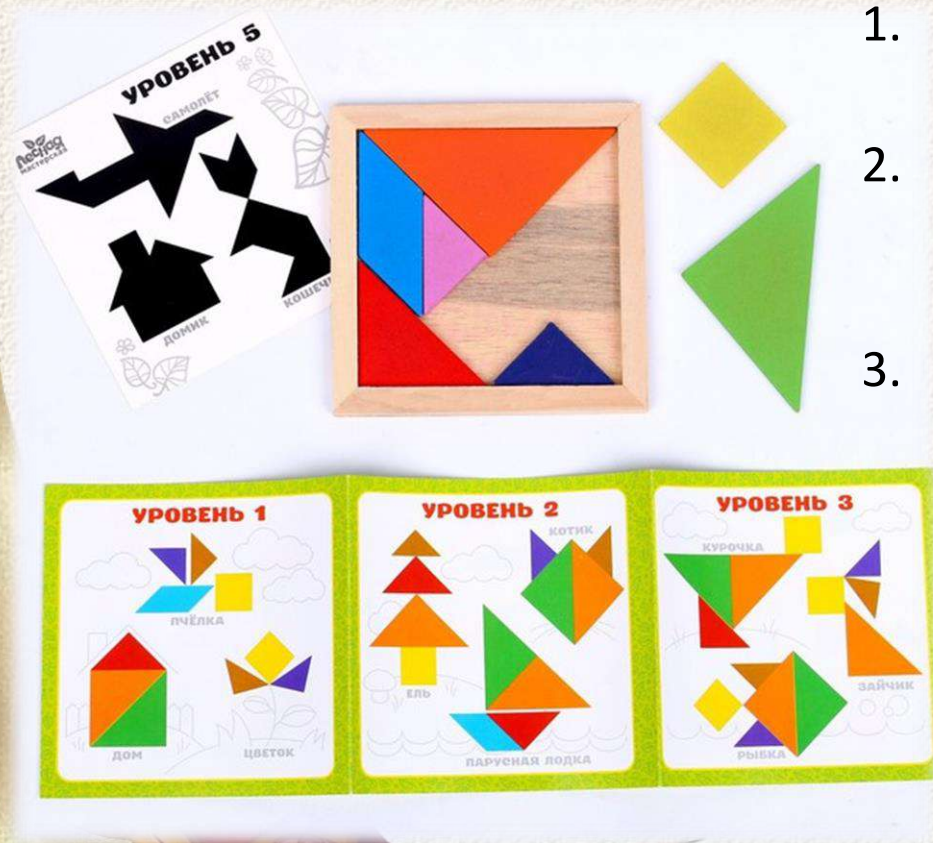
«Танграм»



«Колумбово яйцо»



# Способы использования геометрических конструкторов (на примере танграма)



1. Ребенок накладывает фигуры на цветной рисунок
2. Ребенок выкладывает фигуры на столе, ориентируясь на маленькую схему рисунка
3. Выкладывание фигуры, ориентируясь на однотонную схему рисунка (без деления ее на отдельные части)



## 5. АЛГОРИТМЫ

- умение расчленять сложные действия на более простые, логически выстраивать цепочку событий
- умение планировать свои действия, придерживаться определенных правил
- умение производить действия по инструкции, использовать символичный язык



### Заправляем кровать



# Последовательность работы с алгоритмами

- в средней группе формировать у детей умения выполнять алгоритмы
- в старшей группе формировать у детей умение составлять алгоритмы
- закрепление приобретенных умений в учебной и игровой деятельности.

## АЛГОРИТМ УМЫВАНИЯ

закатываем  
рукава



открываем  
кран



берем мыло



моем руки



закрываем  
кран



отжимаем и  
вытираем руки



опускаем  
рукава



## Сажаем цветы



1



2



3



4



5



6

## 6. ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАНИЕ

экспериментирование с шаром и кубом (в младшем возрасте, сравнение свойств фигур), цилиндр и конус (цилиндр катится вперед, а конус вокруг себя), конус и призма.

**экспериментирование с вместимостью сосудов**  
(одинаковой высоты, но разной ширины; одинаковой ширины, но разной высоты)

**экспериментирование с весом**  
(весы для взвешивания: нахождение одинаковых по весу, сравнение по весу)

В какую кружку можно налить больше воды? Всегда ли это можно узнать по виду кружек? Как сравнить две кружки по объёму?



## 6. ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ

### «Примеров много ответ один»

(для детей старшего дошкольного возраста)



# Интерактивная игра


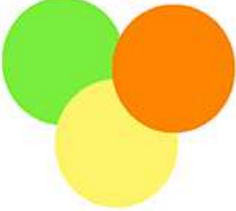



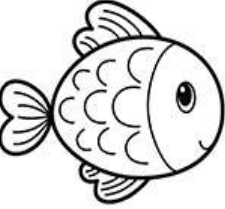

## «Примеров много ответ один»

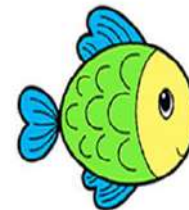
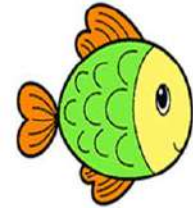
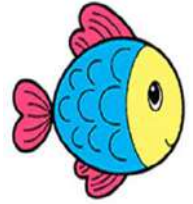
(дополнительные варианты)





# Интерактивная игра «Заполни логическую таблицу»



Реши примеры и расколдуй  
картинку

$5 - 2 =$

$4 - 3 =$

$6 - 1 =$

$5 - 3 =$

1

2

3

4

5



# 7. ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ



Какое число обозначает каждое животное? Впиши  
ответы в клеточки (6 - медведь, 5 - муравей, 2 - лягушка, 7 - ехидна)

$$\text{Бutterfly} = \square$$

$$\text{Frog} = \square$$

$$\text{Ant} = \square$$

$$\text{Bird} = \square$$

$$\text{Butterfly} + \text{Butterfly} = 4$$













$$7 - \text{Butterfly} = \text{Frog}$$













$$\text{Frog} + \text{Ant} = 8$$

$$\text{Butterfly} + 7 = \text{Bird}$$

$$\text{Bird} - 4 = \text{Frog}$$

Запиши адреса всех животных.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1				↓					
2				↓					
3	←			←					
4									
5									
6									
7									
8									
9									

	3	4		<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>

## 9. ПЛАНШЕТ «ЛОГИКО-МАЛЫШ»

- Это пластиковая прочная основа с подвижными цветными фишками. Имеется достаточное количество комплектов карточек с заданиями определенной тематики («Счет от 1 до 6», «Состав числа», «Сравнение множеств», «Алгоритмы», «Измерения» и др.) разного уровня сложности, в том числе на развитие логического мышления.



## 9. ПЛАНШЕТ «ЛОГИКО-МАЛЫШ»

- систематизировать и закреплять пройденный материал в игровой форме;
- оперативно проводить контроль усвоенных знаний и сформированных умений и навыков;
- развивать логическое мышление, речь, воображение, память и другие высшие психические функции в комплексе.



## Таким образом, организовав работу по формированию предпосылок математической грамотности необходимо:

- проводить систематическую работу по формированию математических знаний и умений;
- формировать не только математические представления, но и базовые математические понятия;
- использовать проблемные ситуации, практическую деятельность детей с дидактическим материалом для формирования у них готовности к взаимодействию с математической стороной окружающего мира;
- развивать когнитивную сферу (внимание, память, мышление...), развивать интерес к познанию окружающего мира.;
- -поощрять попытки решить задачу (проблемную ситуацию) разными способами

