



1. Вид проекта

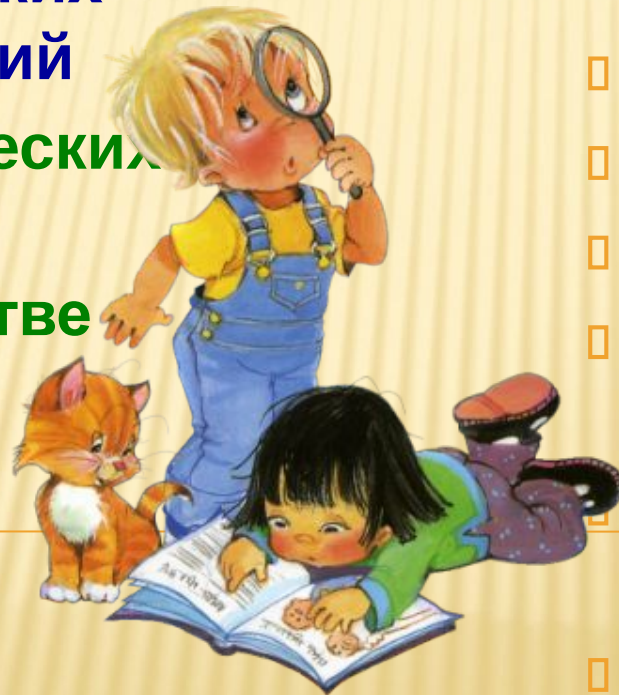


## 2. Задачи логико-математического развития

1. Воспитывать интерес к занятиям математикой

2. Развитие логико-математических представлений

- ▣ О геометрических фигурах
- ▣ О пространстве
- ▣ О величинах
- ▣ О времени
- ▣ О числах



3. Развитие логических способов познания

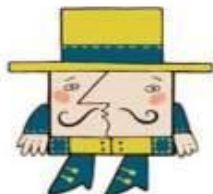
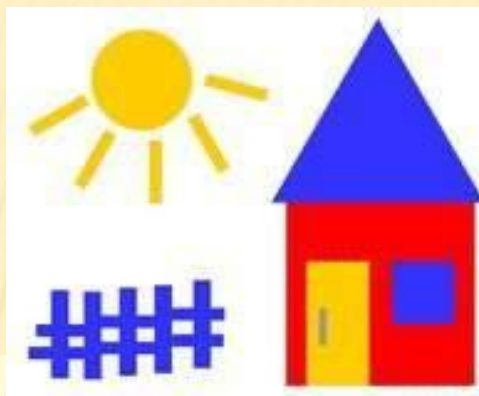
- ▣ Обследование, сравнение
- ▣ Группировка
- ▣ Классификация
- ▣ Анализ и синтез
- ▣ Упорядочение, сериация
- ▣ Трансформация, трансфигурация
- ▣ Экспериментирование
- ▣ Моделирование

# Реализация проекта



- С помощью коллажа дети в игровой форме усваивают сложные логико – математические представления

# ГОРОД ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР



# ГОРОД ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР



- Сказочный человечек **Геометрик** знакомит детей с логическими блоками Дьенеша, играми Никитина «Сложи квадрат», «Сложи узор», «Дробь», «Уникуб», «Хамелеон».

# ГОРОД ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР

*Плоскостной вариант игры Никитина "Сложи узор"*



*Авторское пособие*

# ГОРОД ВЕСЕЛЫХ МАСТЕРОВ





# ГОРОД ВЕСЕЛЫХ МАСТЕРОВ



Веселый человечек

**Палочкин–**

**Считалочкин**

знакомит детей:

- С цветными палочками Кюизенера;
- Со счетными палочками;
- С математическим планшетом.

# Лес загадок

---

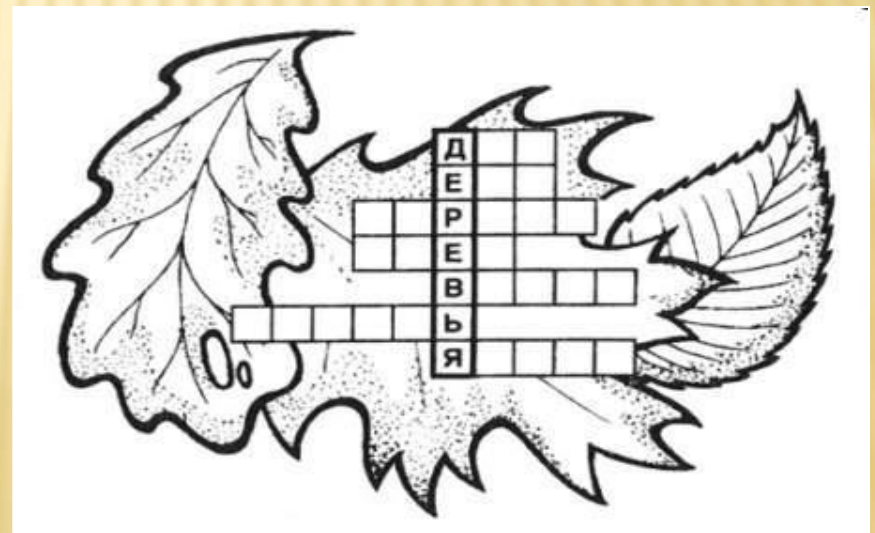
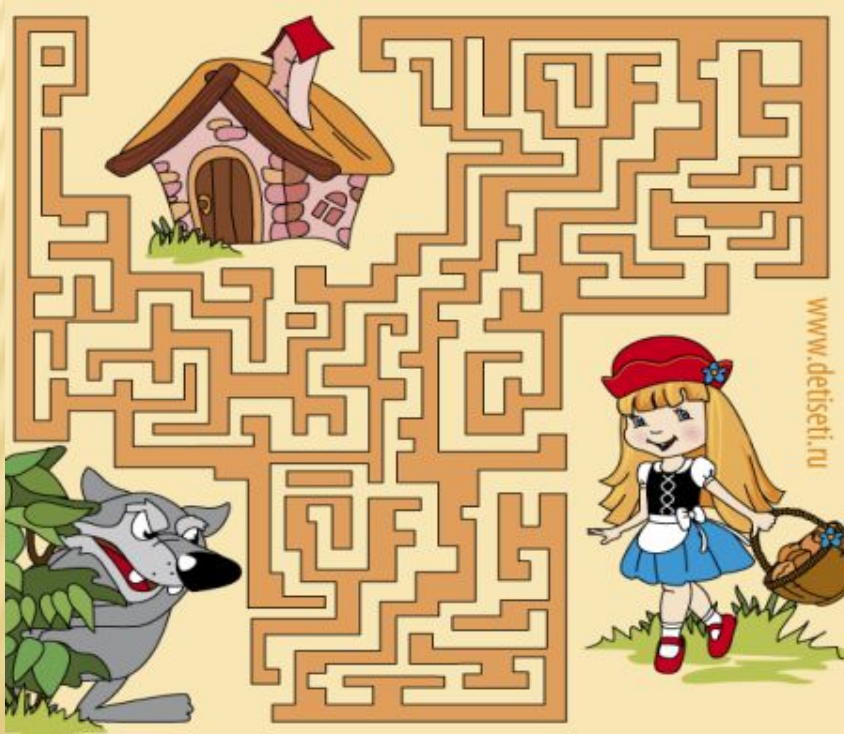
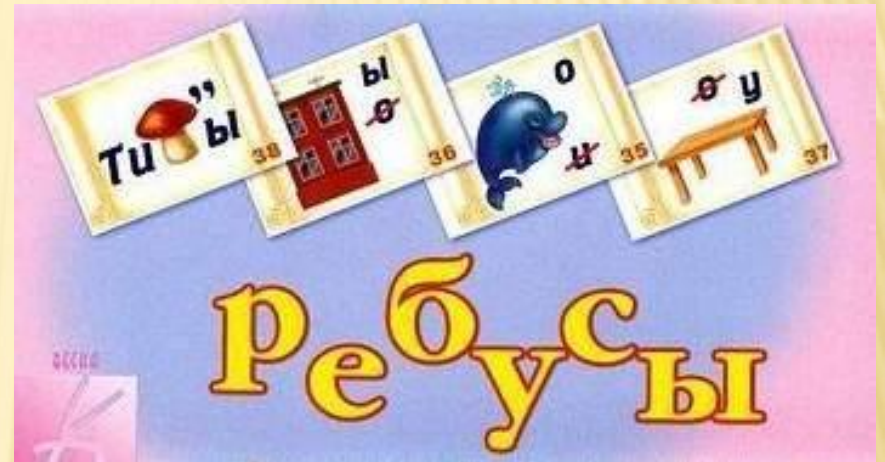


# Лес загадок



- В Лесу Загадок детей встречает **Мудрая Сова**, которая научит детей решать загадки, задачи – шутки, ребусы, кроссворды.
- Тематический подбор загадок дает возможность сформировать у детей начальные логические понятия.

# Лес загадок



# *Река времени*



# Река времени

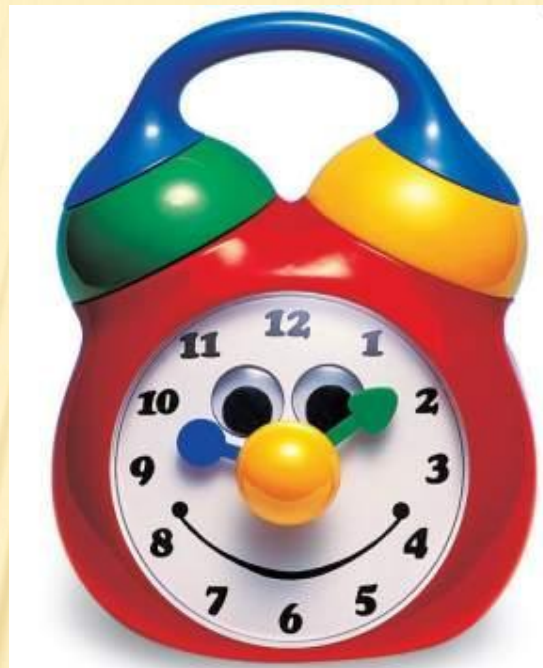
---



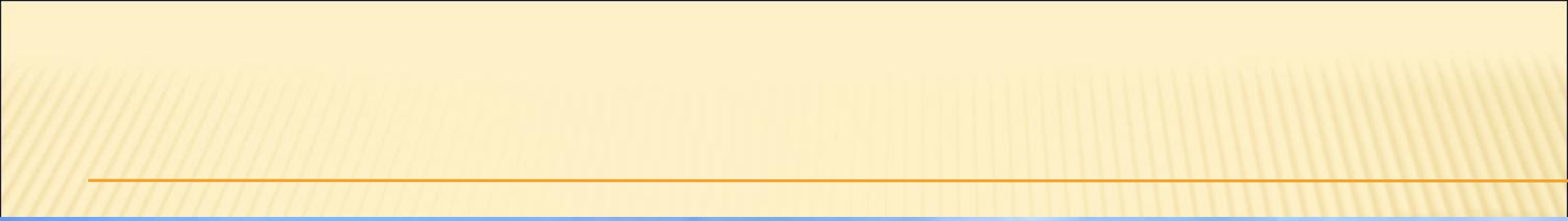
В Реке Времени плавают рыба Кит, которая познакомит детей с представлениями о времени:

- времена года, месяцы, дни недели,
- утро – день – вечер – ночь.
- раньше – позже; сейчас (теперь) – потом

# Река времени



ВЧЕРА	СЕГОДНЯ	ЗАВТРА
		

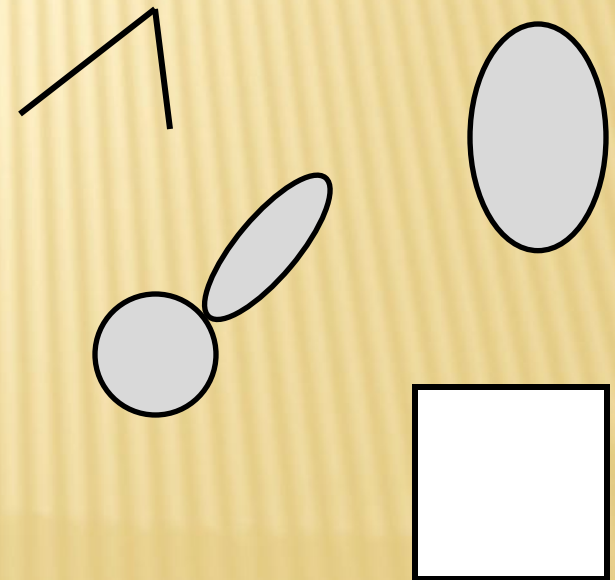
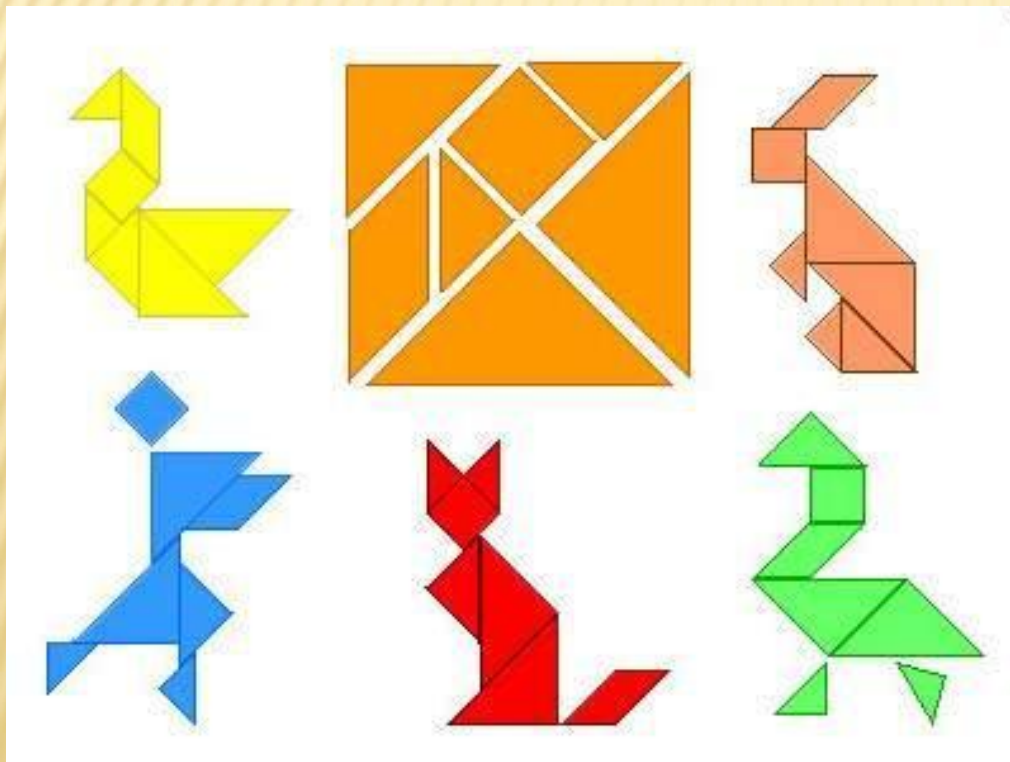




# Остров заколдованных камней

- Игры – головоломки:  
«Танграм», «Монгольская игра», «Колумбово яйцо».

- Игры на развитие воображения «Дорисуй и назови предмет»



## Вьетнамская игра



## Монгольская игра

# ЦИФРОГРАД



# ЦИФРОГРАД



- В городе Цифрограде живет *принцесса Циферька*, которая
- познакомит детей с цифрами и числами,
  - научит сравнивать/уравнивать группы предметов по количеству:
  - моделировать состав числа (из цветных палочек Кюизенера);
  - научит составлять и решать задачи на сложение и вычитание

# Используемая литература

- Лопатина А., Скребцова М. Хорошая математика. – М.: Амрита – Русь, 2009.
- Михайлова З.А. Математика от трех до семи. – СПб: Детство – пресс, 2007.
- Михайлова З.А. Математика до школы .- СПб.: Детство – пресс, 2000.
- Моисеева М.Ф., Федорова А.И. Сказочная угадка. – СПб.: Смарт, 1996.
- Никитин Б.П. Развивающие игры. – М.: Физкультура и спорт, 1990.
- Новикова В.П., Тихонова Л.И. Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера. – М.: Мозаика – синтез, 2009.
- Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. – СПб.: Акцидент, 1997.
- Панова Е.Н. Дидактические игры – занятия в ДОУ. – Воронеж, 2007.



*Спасибо за  
внимание*

