Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 14 г. Амурска Амурского муниципального района

Хабаровского края

Выступление из опыта работы по теме:

«Интеграция логико-математического и экономического развития с детьми старшего дошкольного возраста посредством проблемно-игровых технологий»

Подготовила:

Трепша Светлана Сергеевна,

инструктор по физической культуре

 МБДОУ № 14 г. Амурска

г. Амурск,

2025 г.

В ходе физкультурных занятий дети встречаются с математическими отношениями. Они учатся:

**СЛАЙД** - отличать и сравнивать предметы по величине, форме и цвету (например: принести тот мяч, который больше или меньше, или ту палку, которая длиннее или короче и т.д.

- находить предметы указанной формы (например: в **игре «Подбери по форме»** ребятам необходимо найти в помещении предмет, который по форме напоминает круг, куб, квадрат, прямоугольник, треугольник и т.д.);

- считать движения в процессе выполнения упражнений, а также определять сколько раз его выполнит другой ребёнок;

- при выполнении различных заданий учитывать левую и правую сторону тела;

**СЛАЙД** - выполнять задания не по образцу, а по устной инструкции;

- ориентироваться в пространстве: (например, по плану-схеме найти спрятанный предмет или двигаться по заданному маршруту).

 На занятиях дети осваивают порядковый и обратный счёт;

- расчёт на 1 и 2; на 1, 2, 3 и перестроение по расчёту в шеренгу, колонну, круг;

-прыгать на одной (двух) ногах указанное количество раз;

-прыгать на два раза меньше, чем дней в неделе;

**СЛАЙД** -прыгать на определённую цифру;

-посчитать количество прыжков до кубика;

-прыгать по пять раз на правой и левой ноге;

-перепрыгивать ручей разной ширины;

-прыгая из обруча в обруч, можно назвать каким по счёту

 находится обруч определённого цвета;

-выбрать предмет определённой геометрической формы;

-сосчитать количество предложенных предметов;

-пройти по низкой или высокой опоре;

-пройти по широкой или узкой доске;

-проползти под высокой или низкой дугой и т.д.

**НА СЛАЙД**

-пробежать по длинной или короткой дистанции;

- определить, где больше, а где меньше предметов;

- кто дальше бросил мешочек или мяч;

-кто дальше прыгнул;

-кто быстрее пробежал;

-залезть на гимнастическую стенку до определённой планки;

- выполнить ходьбу или бег: в колонне по одному или по двое,

с изменением направления движения, по кругу, «змейкой»,

в рассыпную, пробежать по контуру разных геометрических форм

(треугольник, квадрат, круг) и выбрать по какой «трассе-фигуре

оказалось бежать легче;

- найти своё место в шеренге или колонне;

- оббежать предмет с правой или с левой стороны и т. д.

**Дополнительно** к предметам, которые используем на физкультурных занятиях применяю плоскостные и объёмные геометрические фигуры, цифры, дидактические игры.

**СЛАЙД**

**- сравнение**. Основано на установлении сходства и различия между объектами;

- **анализ**. Разъединение сложного объекта на составляющие его части или характеристики, с последующим их сравнением;

- **синтез**. Позволяет мысленно воссоздать целое из заданных частей.

- **абстрагирование**. Выделение существенных свойств и связей предмета, от несущественных;

- **обобщение**. Мысленное объединение явлений и предметов по их общим и существенным признакам;

- **классификация**. Осмысленный порядок вещей, явлений, разделение их на разновидности согласно каким-либо важным признакам;

- **конкретизация**. Замена слова с более конкретным значением.

Также, развитие некоторых логических операций, которые входят в структуру мышления дошкольников - реализую через спортивные праздники и развлечения, эстафеты, подвижные и малоподвижные игры с математическим содержанием:

**СЛАЙД** «Чьё звено быстрее соберётся»; «У кого больше мячей»; «Третий лишний», «Цветные автомобили»; «Найди себе пару» и т.д.

Таким образом, предлагая детям различные упражнения, даю не только физическую нагрузку, но и обращаю внимание на разные математические отношения.

 Я приглашаю Вас поиграть.

1. **Игра: «Слушай, двигайся, считай»**

**Цель:** развивать слуховое внимание, мыслительные процессы, быстроту двигательной реакции, ориентировку в пространстве.

**Ход:**Ходьба по кругу с выполнением заданий под хлопки:

1 - хлопок – шагать на месте

2 - хлопка – идти вперёд

3 – хлопка – поворот вокруг себя через левое плечо.

1. **Игра: «Найди свой домик»**

**Цель:**развивать внимание, память, ориентировку в пространстве, зрительное восприятие, воображение, быстроту двигательной реакции. Формировать умение соотносить форму предметов с геометрическими фигурами. Закреплять знание геометрических фигур, объединять их по существенным признакам (по форме-плоскостные и объёмные).

**Материал:** плоскостные геометрические фигуры (треугольник, квадрат, круг, прямоугольник) и модули похожие на геометрические фигуры.

**Ход:** на полу лежат геометрические фигуры, по краям зала стоят

модули «Домики».

Под музыку двигаться между фигурами, не наступая на них.

На сигнал **«Домой»** - взять любую фигуру и занять место возле модуля похожего на вашу фигуру (при повторении игры поменяться фигурами и поменять место положения домиков).

1. **Название: «Живые числа»**

**Цель:** развивать внимание, память, ориентировку в пространстве, быстроту двигательной реакции, ловкость в беге в рассыпную между предметами.закреплять порядковый и обратный счёт от 1 до 10.

**Материал:**карточки с числами от 1 до 10, конусы 10 шт.

**Ход игры:**раздать карточки с цифрами.

Под музыку – бег в рассыпную между конусами, не задевая их и не наталкиваясь друг на друга.

По окончании музыки надо встать по моему сигналу в определённом порядке:

«**Числа** -встаньте **в порядке возрастания** (**убывания**)» - и назовите своё число. Водящий проверяет, все ли встали на свои места.

А сейчас меняемся карточками и игру продолжаем.

1. **Эстафета: «Разные сугробы»**

**Цель:** развивать память, внимание,зрительное восприятие, логическое мышление(пространственные отношения: вправо, влево, сравнение: по размеру-высокие, низкие), ориентировку в пространстве, двигательные умения и навыки в беге, прыжках

**Материал:**2 фитбола, 2 средних мяча, 2 обруча.

**Ход игры:**

Бежать преодолевая препятствия и считать по пути сугробы.

Высокие- оббегать с правой стороны,

Низкие – перепрыгивать.

Добежав до обруча, сделать в нём столько приседаний сколько было сугробов на пути. Вернуться по прямой дорожке (ваша справа, а ваша слева) и передать эстафету хлопком в ладошку.

Таким образом, предлагая детям различные задания, даю не только физическую нагрузку, но и обращаю внимание на разные математические отношения.