МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
Кафедра психологии и педагогики детства

Руководитель программы
канд. пед. наук
О.В. Огороднова

ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИОННАЯ РАБОТА

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ КОЛИЧЕСТВЕННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Программа профессиональной переподготовки «Воспитатель дошкольной образовательной организации»

Выполнила работу
Слушатель программы профессиональной переподготовки «Воспитатель дошкольной образовательной организации» — Васильева Людмила Викторовна

Руководитель
Старший преподаватель кафедры возрастной физиологии, специального и инклюзивного образования ИПиП, ТюмГУ — Пивненко Валерия Витальевна

Тюмень
2020

ОГЛАВЛЕНИЕ

ГЛОССАРИЙ.....3
ВВЕДЕНИЕ. 4
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВА ФОРМИРОВАНИЯ КОЛИЧЕСТВЕННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.....7
1.1. Понятие «квест-технология», особенности ее использования.....7
1.2.Значение квест-технологии в процессе формирования количественных представлений у детей старшего дошкольного возраста.....13
ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ.....18
ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ФОРМИРОВАНИЮ КОЛИЧЕСТВЕННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ.....20
2.1.Диагностика уровня сформированности количественных представлений у детей старшего дошкольного возраста.....21
2.2.Система занятий с использованием комплекса развивающих мероприятий на основе квест-технологий в

процессе формирования количественных представлений у детей старшего дошкольного возраста.....26
2.3.Анализ результатов экспериментального исследования и динамика процесса формирования количественных представлений у детей старшего дошкольного возраста.....31
ВЫВОДЫ ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ.....36
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....38
ЛИТЕРАТУРА.....40
ПРИЛОЖЕНИЯ.....44

ГЛОССАРИЙ

Квест — это игровая технология, которая имеет четко поставленное дидактическое задание, игровой замысел, обязательно имеет ведущего (наставника) и четкие правила [20, с.14].

Квест-занятие — это организованная форма обучения и временной отрезок процесса обучения, способный отразить все его структурные компоненты (общую педагогическую цель, дидактические задачи, содержание, методы и средства обучения), проведённый с помощью квест-технологии. [14, с.12].

Квест-игра — Приключенческая игра (quest — поиски), требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть предопределённым или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока [39, с.23].

Квест-технология — игровая форма взаимодействия педагога и учащихся, которая способствует формированию (закреплению) необходимых знаний, умений и навыков для выполнения заданий, основываясь на компетентном выборе альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета [14, с.17].

Количество — это категория материалистической диалектики, которая отображает общее и единое в вещах и явлениях, характеризуя их с точки зрения относительного безразличия к конкретному содержанию и качественной природе [9, с.17].

Число — основное понятие математики, используемое для количественной характеристики, сравнения и нумерации

объектов. Возникнув ещё в первобытном обществе из потребностей счёта, понятие числа с развитием науки значительно расширилось. Письменными знаками (символами) для записи чисел служат цифры [6, с.14].

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Постижение количественных отношений – это очень сложный процесс, определённо вызывающий у многих детей большие трудности. Потому что дети не понимают, зачем нужно считать, измерять не приблизительно, а точно. Не придавая значения совершаемым действиям, дети дошкольного возраста выполняют их автоматически, что и приводит к усвоению знаний формально. Формирование понятия числа– это одна из главных проблем при освоении количественных отношений у детей - дошкольников.

Применяемые методы в современной системе обучения дошкольников реализуют меньшую часть возможностей, заложенных в математике. Разрешить данную проблему, по мнению профессора педагогических наук Подласого И.П., «…можно способом введения новейших, более эффективных методов и разнообразных форм обучения детей математике» [30, с.34]. Одной из этих форм является обучение детей при помощи верно подобранного обучающего материала, дидактических игр, а также специально созданных условий обучения. Формирование начальных математических знаний и умений у детей дошкольного возраста должно осуществляться так, чтобы обучение доставляло не только опосредованный практический результат, но и обширный развивающий аспект.

В последние годы широкое распространение в педагогической практике приобрели квест-игры, которые содействуют развитию активной позиции ребенка в его игровой деятельности для решения игровых задач поискового типа.

Сама идея квеста безупречно подходит для дошкольного учреждения, т.к. тщательно разработанные квест-занятия

актуальны в контексте требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования. Это инновационная форма организации образовательной деятельности детей в детском саду, в ходе которой: интегрируется содержание всевозможных образовательных областей; дошкольники работают в условиях разнообразной образовательной среды. Квест-технология владеет громадным потенциалом развития, потому что она направлена на формирование индивидуальности ребенка, его инициативности, самостоятельности, а также поисковой активности. Это, главным образом, деятельность ребенка, в которой он как самостоятельно, так и совместно со взрослым получает новый, необходимый практический опыт.

С позиции обоснования актуальности темы исследования становятся очевидными **противоречие:** детские сады, и подготовительные классы пытаются расширить знания детей в области количественных представлений с одной стороны, а с другой стороны знакомство с содержанием этих понятий и организацией педагогических условий не всегда систематичны и зачастую не соответствуют требованиям. Большое разнообразие инновационных методик с одной стороны, и эпизодическое их применение в образовательном процессе, с другой стороны. Наличие современных методик с одной стороны и не полная комплектация методической литературы для их применения в образовательном процессе ДОУ, с другой стороны.

С учетом потребности в разрешении вышеперечисленных противоречий была сформулирована **проблема исследования:** каковы возможности квест-технологий в

формировании количественных представлений детей дошкольного возраста.

Объект исследования: процесс формирования количественных представлений у старших дошкольников.

Предмет исследования: квест-технология как средство формирования количественных представлений у детей старшего дошкольного возраста

Цель исследования: изучение квест-технологии и внедрение её в процесс формирования количественных представлений у детей старшего дошкольного возраста.

Гипотеза: Формирование количественных представлений в образовательной деятельности старшего дошкольника, возможно будет более эффективным, при соблюдении следующих условий:

- Систематическое использование квест-технологий на занятиях.

- Использование квест-технологий по системе от простого к сложному.

В соответствии с целью и выдвинутой гипотезой сформулированы следующие **задачи исследования:**

1) изучить понятие «квест-технология», особенности ее использования;

2) рассмотреть значение квест-технологии в процессе формирования количественных представлений у детей старшего дошкольного возраста;

3) провести диагностику уровня сформированности количественных представлений у старших дошкольников;

4) внедрить систему занятий по использованию квест-технологии в процессе формирования количественных представлений у старших дошкольников;

5) проанализировать результаты работы по использованию квест-технологии в процессе формирования количественных представлений у старших дошкольников.

Методологическая основа исследования:

- Идея возрастных восприятий счета рассмотрены в трудах (Ф.Н. Блехер, Д.Л. Волковского, В.А. Лай, К.Ф. Лебединцевой и в настоящее время Г. Доман).

- Теория обучения счету рассмотрена в трудах (К.Д. Ушинский, Л.Н. Толстой)

- Вопросы формирования у детей дошкольного возраста количественных представлений нашли отражение в работах таких выдающихся педагогов (И.Г. Песталоцци, Ф. Фребель, К.Д. Ушинский, Л.Н. Толстой, М. Монтессори).

- Основатель квест-технологии в образовании, профессор университета Сан-Диего Берни Додж, предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему.

-В работах отечественных ученых нет единого взгляда на сущность квеста. Проблемой квестов в нашей стране занимаются Андреева М.В., Быховский Я. С., Николаева Н.В. и другие.

Методы исследования: теоретические: анализ педагогической, психологической, лингвистической и методологической литературы по проблеме исследования, обобщение и обработка экспериментальной работы; практические: педагогическое наблюдение, констатирующий, формирующий и контрольный эксперимент.

Экспериментальная база исследования: МАДОУ детский сад № 158 «Василёк» в старшей группе «Ладушки», находящийся по адресу город Тюмень, ул. Н. Семёнова, 21, корпус 2.

Структура работы: введение, две главы, выводы по главам, заключение, литература, приложения.

ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВ ФОРМИРОВАНИЯ КОЛИЧЕСТВЕННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

1.1. Понятие «квест-технология», особенности ее использования

Квест-технология (анг. «quest» - поиск) «…разработана профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США) Берни Доджем в 1995 году, как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе, при котором обучающимися используется информация из интернет-источников.

Ученый разрабатывал инновационные приложения для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет» [38, с.52].

«Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томом Марчем, которой значительно детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста.

Квест, по мнению Т. Марча, - это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе в ведении поиска

информации и ее преобразовании в более сложное знание» [38, с.52].

«Во многом опираясь на труды Л. С. Выготского Т. Марч утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить педагог. Опоры - это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения.

Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Т. Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему» [38, с.52].

Быховский Я. С. рассматривает квест «…как технологию, которая имеет четко поставленную задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений. При применении квест-технологии дети эмоционально проживают все стадии заинтересованности: от внимания до удовлетворения, знакомятся с материалом в нетрадиционной форме, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость» [39, с.43].

Квест– это разновидность игрового проект-путешествия, который дети осуществляют, действуя одной командой. Квест может быть, как непродолжительным, ограниченным одним

занятием, так и долгосрочным, длящимся неделю, месяц или квартал.

Квест предполагает выполнение детьми заданий-проблем с элементами ролевой игры. «Образовательный квест предполагает самостоятельный поиск участниками решения возникающих проблем, нацеливает их на поиск новых, творческих решений. Важно также обладать умением работать в коллективе, команде, видеть конечный результат работы команды» [39, с.46].

«Квест направлен на совершенствование у педагогов навыков аналитического и творческого мышления; педагог, создающий проект в рамках квеста, повышает уровень методической, информационной и коммуникационной компетенции, ему предоставляется возможность проявить свои творческие и конструктивные способности, совершенствовать навыки владения различными информационными компьютерными программами» [39, с.51].

«Квест - технология имеет ряд особенностей:

- образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер;

-самовыражению ребенка способствует внедрение технических средств обучения;

-целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активность ребенка;

-образовательная деятельность может быть организована в форме обучающей игры, творческой, познавательной и поисковой деятельности детей совместно с родителями;

- может быть, как индивидуальной, так и коллективной» [14, с.25]

В квестах можно выделить самые разнообразные «…виды:

-линейные, когда задачи решаются по цепочке, одна за другой;

-штурмовые, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами;

-кольцевые, когда это тот же линейный квест, но заключённый в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу» [39, с.62].

По типу образовательных задач (классификация Б. Доджа и Т. Марча) «…квесты могут иметь следующие формы:

-создание презентации, плаката, рассказа по заданной теме;

-планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий;

-трансформация информации, полученной из разных источников (создание книги кулинарных рецептов, выставки, и т.д.);

-творческая работа в определенном жанре – создание пьесы, стихов, песни, рисунка, коллажа;

-поиск и систематизация информации;

-детектив, головоломка, таинственная история, выводы на основе противоречивых фактов» [39, с.67].

«Структура образовательного квеста:

- введение - ясное вступление, где четко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста;

- задание - которое понятно, интересно и выполнимо детьми самостоятельно и совместно с родителями. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; проговорена

проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть защищена; указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации);

-ресурсы- список информационных ресурсов (в электронном виде - на компакт-дисках, видео и аудионосителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса сайтов по теме), необходимых для выполнения задания;

- процесс работы - описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы);

- оценка - описание критериев и параметров оценки выполнения заданий квеста. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте;

- заключение - раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении работы над квестом» [38, с.44].

Квесты можно проводить в различных местах: в помещении (группе, зале, музее), на открытом воздухе (на участке, экскурсии). Из числа последних особенно выделяется геокэшинг - квест на открытой пересечённой местности с поиском клада или тайника, с изучением ориентирования на местности.

Сущность детского квеста. «Детские игры-квесты - эта такая форма проведения развлекательных мероприятий, которая представляет собой комплекс проблемных задач, поставленных с определенной целью. Такой праздник напоминает театрализацию: составляется «приключенческий» сюжет с участием популярных среди детей сказочных или

мультипликационных героев. Продумываются декорации и материалы для заданий. Часто квесты для детей проводятся на свежем воздухе. Дошкольники принимают активное участие в процессе игры, они становятся «искателями», героями сказочных сюжетов» [20, с.66].

В детском саду квест можно активно использовать для совместного занятия взрослых и детей, мотивации на создание тандема взрослый-ребенок. Например, квест к проекту «Моя любимая игрушка», где дети с родителями каждый день отправляются в путешествие от одного пункта до другого и выполняют различные несложные задания, которые могут реализовать заинтересованные участники.

Таким образом, «…при использовании современных способов передачи и обработки информации, индивидуальной работе с родителями и детьми, учитывая их особенности, становится возможным организовать работу с родителями на новом уровне, с учетом требований современного общества» [20, с. 68].

При работе над квестом «…у воспитанников развивается ряд компетентностей:

-самообучение и самоорганизация;

-работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);

-умение находить несколько способов решения проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;

-формирование потребности добывать знания, выстраивать работу по алгоритму;» [25, с.62].

Квест-игры являются одним из занимательных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как

личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что полностью соответствует основным требованиям Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

Для того чтобы наиболее эффективно организовать детские квесты, «…следует придерживаться определенных принципов и условий:

- все игры и задания должны быть безопасными; …задачи, поставленные перед детьми, должны соответствовать возрасту участников и их индивидуальным особенностям; ни при каких обстоятельствах нельзя каким-либо образом унижать достоинство ребенка; в содержание сценария требуется внедрить разные виды деятельности, так как выполнять однообразные задания дети указанного возраста, согласно психолого-возрастным особенностям, не могут; задания необходимо продумать таким образом, чтобы они были последовательными, логически взаимосвязанными; игра должна быть эмоционально окрашена с помощью декораций, музыкального сопровождения, костюмов, инвентаря; дошкольники должны четко представлять цель игры, к которой они стремятся (например, найти клад или спасти доброго персонажа от злого); следует продумать временные интервалы, во время которых дети смогут выполнить задание, но при этом не потеряют к нему интерес; роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно»[38, с.32].

Проанализировав разработанную Быховским Я.С. обобщенную классификацию, и адаптировав ее к реалиям современного дошкольного образовательного учреждения, мы

можем сделать вывод, что «…возможность реализации образовательных задач в формате квеста вполне реальна в условиях дошкольного образовательного учреждения с детьми старшего дошкольного возраста» [39, с.66].

В детском саду квесты могут проводиться в любых возрастных группах, начиная с младшей. Но больше всего они применяются в старших группах, где у детей уже имеются некоторые навыки и необходимый запас знаний и умений. Во множестве квестах принимают участие не только дети, но и их родители.

Квест, с его бескрайними возможностями, оказывает огромную помощь педагогу, давая возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым.

Преимущество данной технологии состоит в том, что она не требует какой-то особой подготовки воспитателя, закупки дорогостоящего оборудования или траты дополнительных средств. Главное – это большое желание педагога заложить основы полноценной и социально успешной личности в период дошкольного детства.

Любая образовательная технология предполагает в качестве результата усвоение воспитанниками определённого комплекса знаний, умений, навыков.

Квест-технология может применяться в работе с детьми старшего дошкольного возраста, потому что в ее основе лежит деятельность по формированию информационных и коммуникативных компетентностей дошкольников.

Таким образом, квест - технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел,

строгие правила и наставника, реализуется в детском саду с целью повышения у детей уровня знаний и умений.

1.2. Значение квест-технологии в процессе формирования количественных представлений у детей старшего дошкольного возраста

Как мы выяснили ранее, постижение количественных отношений – это очень сложный процесс, определённо вызывающий у многих детей большие трудности. Потому что дети не понимают, зачем нужно считать, измерять не приблизительно, а точно. Не придавая значения совершаемым действиям, дети дошкольного возраста выполняют их автоматически, что и приводит к усвоению знаний формально. Формирование понятия числа – это одна из главных проблем при освоении количественных отношений у детей – дошкольников (с.4).

«Количество - это категория материалистической диалектики, которая отображает общее и единое в вещах и явлениях, характеризуя их с точки зрения относительного безразличия к конкретному содержанию и качественной природе» [9, с.17].

«Познание количества, количественных отношений осуществляется детьми дошкольного возраста в основном в наглядно-образной форме, в процессе предметной деятельности. В отечественной педагогике вопросами обучения математике детей дошкольного возраста занимались Т.И. Ерофеева, А.М. Леушина, Л.С. Метлина, В.П. Новикова, Е.С. Полат, Л.Г. Петерсон» [34, с.25].

«Задачи и содержание работы, направленной на развитие количественных представлений в старшей группе,

определяются с учетом знаний и умений, усвоенных детьми в средней группе. К ним относятся умения считать предметы, звуки, движения в пределах 5, сравнивать их, определять и практически устанавливать равенство и неравенство. Число воспринимается детьми при этом как итог счета, показатель определенного количества предметов, опознавательный и различительный признак ряда совокупностей.

В старшем дошкольном возрасте (шестой год жизни) количественные представления в процессе обучения формируются под влиянием овладения счетной и измерительной деятельностью. Число выступает как результат счета, характеристика эквивалентных, равночисленных множеств, как результат измерения» [34, с.45].

«В старшей группе продолжается работа по формированию представлений о численности (количественная характеристика) множеств, способах образования чисел, количественной оценке величин путем измерения.

Дети осваивают приемы счета предметов, звуков, движений по осязанию в пределах 10, определяют количество условных мерок при измерении протяженных объектов, объемов жидкостей, масс сыпучих веществ» [4, с.45].

«Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Для того, чтобы квест по формированию количественных представлений у старших дошкольников действительно был увлекательным и в тоже время, обучающим, чтобы задействовать всех участников и дать возможность каждому проявить себя, от педагога требуется высокий

профессионализм как в плане подготовки такой игры, так и в ходе ее проведения» [34, с.89].

«Идей для квестов может быть много, но самое главное - грамотно все реализовать, просчитать подачу материала по счету. Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей.

В квестах должен присутствовать элемент соревнования, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения» [34, с.90].

«При подготовке и организации квестов с использованием количественного материала необходимо определить цели и задачи, которые ставит перед собой организатор, учитывая возраст участников, то пространство, где будет проходить игра и написать сценарий. Самое главное и, наверное, самое трудное, это заинтересовать участников.

Дети сталкиваются с различными проблемами, придумывают, как с ними справиться, и в конце игры получают определенный результат. В данных квестах обязательно должен присутствовать игровой материал с цифрами. Это, несомненно, творческий акт, осуществляемый в процессе игровой деятельности.

Общая игровая цель известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы» [2, с.77].

В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно,

ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового.

«В ходе организации работы по квест-технологии с целью формирования количественных представлений реализуются следующие задачи:

- образовательная - вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс, в ходе которого формируются новые знания;

- развивающая - развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;

- воспитательная - воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы» [25, с.56].

«При планировании и подготовки квеста немаловажную роль играет сам сюжет и то образовательное пространство где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут. Для составления маршрута можно использовать разные варианты:

-маршрутный лист (на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать);

-«Волшебный клубок» (на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции);

-Карта (схематическое изображение маршрута);

-«Волшебный экран» (планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники)

-Участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции (от организатора; ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т.п.» [20, с.65]

Например, **«Квест: математические загадки» (см. Приложение 1).**

«Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, оценивает процесс деятельности детей и конечный результат, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность» [34, с.24].

«Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства» [14, с.26].

Знания по количеству и числу, поданные в занимательной форме, в форме игры, усваиваются детьми быстрее, прочнее и легче, т.к. идея квеста идеально подходит для дошкольного учреждения. Квесты помогают активизировать детей и педагогов. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность, эта тренировка памяти и внимания, это

развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует сплочению детского коллектива.

Квест-игры по формированию количественных представлений у старших дошкольников - одно из увлекательных средств, направленных на закрепление количества и счета, цифр, что и является основным требованием Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ

Квест - это такая форма взаимодействия педагога с детьми, которая содействует формированию умений находить решение определенных задач на основе выбора различных вариантов, через осуществление обусловленного сюжета. Квест игра предполагает интеграцию разнообразных видов детской деятельности, что является одним из основных требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования к структуре образовательной программы дошкольного образования и её объёму.

Можно с уверенностью предположить, что первые квесты появились еще на заре цивилизации и сопровождали человечество всю его долгую историю. Ведь квест, по своей сути, это своеобразная головоломка, а головоломки приходилось разгадывать во все эпохи. В разное время люди пытались отыскать сокровища по зашифрованной карте или найти какой-нибудь чудодейственный предмет, который мог бы принести счастье, богатство, удачу и т.п.

До недавнего времени квесты и педагогика существовали как бы параллельно и ни коим образом не были связаны друг с другом. Глобальные изменения в этом процессе произошли благодаря развитию компьютерных технологий. Все начиналось с игровых квестов, которые строились на том, что главный герой должен был решить поставленную задачу. Для достижения своей цели герою нужно было осуществить несколько дополнительных заданий, а выполнение этих задач было, в свою очередь, осложнено целым рядом сопутствующих действий.

Впервые квест, как вид деятельности, в качестве образовательной технологии был разработан в 1995 году в

Государственном Университете Сан-Диего (США) исследователями Берни Додж (Bernie Dodge) и Томом Марч (Tom March).

По мнению многих преподавателей, таких как, Быховский Я.С., Бовтенко М.А., Сысоев П.В., в основе квест технологий лежит деятельность по вырабатыванию коммуникативных и информационных компетентностей учащихся. При применении квест-технологии дети проходят весь цикл личной мотивации: от внимания до некоторого вознаграждения, знакомятся с изучаемым материалом, который дозволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые проекты, имеющие практическую важность.

В трудах российских ученых не было однозначного взгляда на сущность квеста, что не должно удивлять, поскольку, являясь довольно таки свежей технологией в педагогике, квест еще не прошел стадию теоретического обоснования. Эта работа только ведется. Вопросом квестов в России занимаются такие учёные, как: Андреева М.В., Быховский Я.С., Бовтенко М.А., Николаева Н.В., Сысоев П.В. и другие.

Квест, как одна из форм организации образовательного процесса в детском саду, представляет собой игровое занятие, чаще всего командного типа, содержащий различные задания соревновательного характера и имеющий определенный сюжет. Детские квесты отличаются присутствием заданий, касающихся самых разных областей познаний и умений.

Огромное значение в процессе формирования количественных представлений дошкольников является игра. Квест-технологии являются одним из интересных игровых средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие

ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

Таким образом, квест, как форма согласованных действий педагога и воспитанников, которая содействует вырабатыванию умений решать поставленные задачи на основе грамотного выбора альтернативных вариаций через осуществление установленного сюжета. В настоящее время квест-технология востребована и актуальна.

ГЛАВА 2 ОПЫТНО-ЭКСПЕРЕМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ФОРМИ-РОВАНИЮ КОЛИЧЕСТВЕННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ

Изучив психолого-педагогическую и методико-математическую литературу по проблеме исследования, мы приступили к выполнению опытно-экспериментальной работы, которая проходила на базе МАДОУ детский сад №158 «Василёк» в старшей группе «Ладушки», находящийся по адресу город Тюмень, ул. Н. Семёнова, 21, корпус 2.

В эксперименте принимали участие старшие дошкольники в возрасте 5 - 6 лет в количестве 18 человек, из них 10 мальчиков и 8 девочек. **(см. Приложение 2)**.

Цель исследования - определить уровень сформированности количественных представлений детей данной группы и посредством квест игры улучшить его.

Экспериментальная работа состоит из III этапов:

Констатирующий этап. Цель – выявление уровня сформированности количественных представлений детей старшей группы.

Формирующий этап. Цель - организация педагогического процесса, направленного на формирование количественных представлений у детей через квест технологии.

Контрольный этап. Цель - определить результативность экспериментальной части работы.

Методика исследования «Методика диагностики математических представлений дошкольников» Л.И. Ермолаевой.

Методы статистического анализа (альтернативный анализ).

Методы математического анализа - шкалирование.

Методы презентации данных: таблицы и гистограммы.

2.1. Диагностика уровня сформированности количественных представлений у детей старшего дошкольного возраста.

Констатирующий этап.

Цель: определить уровень сформированности количественных представлений детей старшей группы.

При проведении констатирующего этапа эксперимента решались следующие задачи:

- подобрать диагностические задания для выявления уровня сформированности количественных представлений у старших дошкольников.
- провести диагностику уровня сформированности количественных представлений у старших дошкольников и обработать полученные результаты.

В соответствии с целью и задачами констатирующего этапа опытно-экспериментальной работы была выбрана методика Л.И. Ермолаевой «Диагностика уровня сформированности количественных представлений у детей старшего дошкольного возраста» [13].

Данная методика является мониторинговым исследованием уровня сформированности количественных представлений у детей старшего дошкольного возраста.

Целью данной методики является определение понимания детьми отношений смежных чисел и взаимообратных отношений между смежными числами, проверка наличия навыков порядкового счета, выявление умения составлять множества, выделять части из целого, сравнивать два множества, считать в пределах 10.

«Оценочная шкала критериев уровня развития была взята из диагностики развития дошкольников, разработанной кандидатами педагогических наук Н.С. Ежковой и О.И. Кокоревой: выполнение диагностических заданий старшими дошкольниками, оценивается по 4-х балльной системе» [11, с.210] **(таблица 1).**

Таблица 1

Оценочная шкала уровня сформированности математических представлений у дошкольников по результатам выполнения заданий

Название уровня	**Характеристика**	**Количество баллов**
Высокий	Ребенок ориентируется в обстановке, определяет цель деятельности. Намечает ход выполнения задания. Осуществляет задуманное с помощью рациональных, разнообразных способов действий, соблюдает необходимую последовательность действий. Не отвлекается, самостоятельно преодолевает трудности. Деятельность завершается качественным результатом.	**4 балла**
Средний	Ребенок определяет цель деятельности, заранее готовит средства, но может забыть один или несколько необходимых предметов. Ход выполнения продумывает частично. Способы действий не всегда рациональны. Редко сам устраняет допущенные недостатки и неточности, часто отвлекается. Достигает результата, но отличается неточностью, небрежностью исполнения.	**3 балла**
Низкий	Ребенок не определяет цель деятельности, выполняет задания под воздействием взрослого или сверстников. Подготовку средств осуществляет несознательно, забывает большинство необходимых предметов. Заранее не продумывает ход выполнения. Действия лишены логичности, целесообразности, как правило, выполняются путем проб и ошибок. Не хочет преодолевать трудности, часто отвлекается. Результат отличается незавершенностью.	**2 балла**
Крайне низкий	Ребенок не может самостоятельно выполнить задание, выполняет его только с помощью взрослого, сверстников. Сам выполняет лишь отдельные действия, как правило, подражает действиям других, отвлекается. Результата деятельности не достигает.	**1 балл**

«Диагностика сформированности количественных представлений:

4 балла – ребенок выполнил задания осознанно, полностью и в короткий срок, не допустил ни одной ошибки, дал развернутые ответы на вопросы.

3 балла – ребенок выполнил задания осознанно, полностью и в короткий срок, допустил не более двух ошибок (исправил их с помощью взрослого), дал развернутые ответы на вопросы.

2 балла – ребенок справился с заданием с помощью взрослого, допустил ошибки, отвечал неуверенно.

1 балл– ребенок не сумел выполнить задание» [11, с.162].

В основу индивидуального обследования были положены диагностические (тестовые) задания, разработанные Г.А. Корнеевой, М.А. Касициной и В.П. Новиковой.

Для выявления уровня сформированности количественных представлений нами был использован ряд диагностических заданий **(см. Приложение 3)**.

Ответы детей систематизированы и отражены в таблице результатов диагностирования **(см. Приложение 4)**.

Результаты обработаны методом альтернативного анализа и представлены в таблице 2, диаграмме 1**(рис.1)**.

Таблица 2

Показатели уровня сформированности количественных представлений детей старшей группы

Уровень	**Показатели**	
	Абсолютные	**%**
Высокий	5	28
Средний	10	55
Низкий	3	17

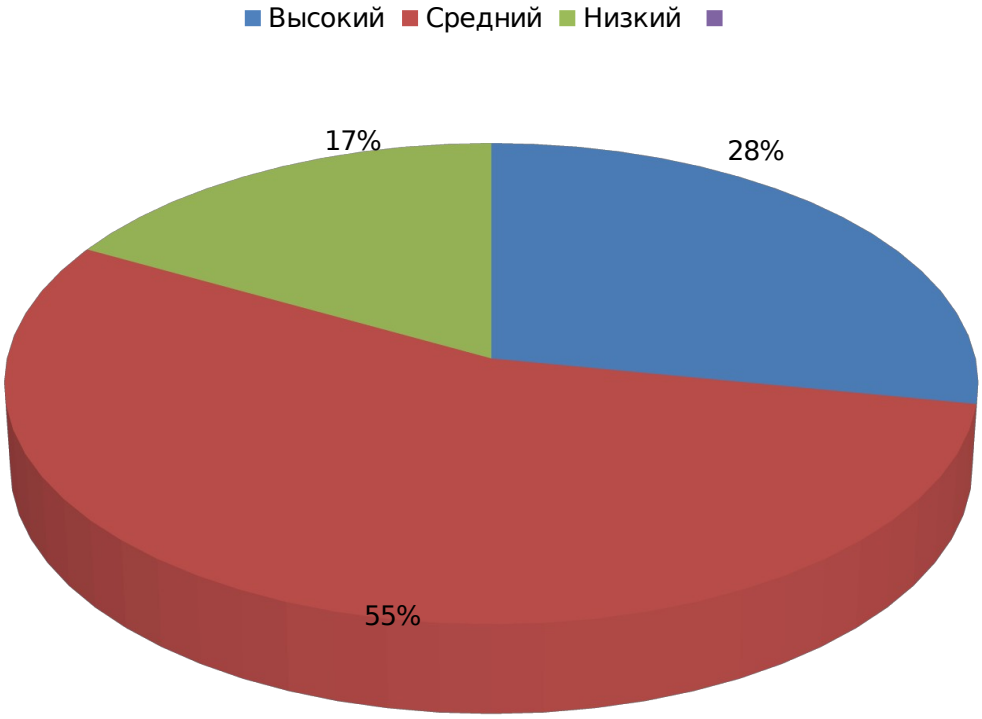

Рис. 1. Показатели уровня сформированности количественных представлений детей старшей группы. Констатирующий этап.

Уровень развития количественных представлений определяли по шкале: высокий уровень 40-52 балла;
средний уровень 27-39 баллов;
низкий уровень 13-26 баллов.

В ходе проведения данной диагностики выяснилось, что в группе из 18 человек – 5 детей (28%) – имеют высокий уровень, 10 детей (55%) – обладают средним уровнем, 3 ребенка (17%) с низким уровнем.

Высокий уровень показали шесть детей (Валерия В., Вика М., Дима Р., Костя О., Ксения П.). Они отвечали на вопросы правильно, выполняли задания быстро, карточки раскладывали по порядку; могли считать до 10; знали цифры, умели соотносить количество предметов с числом и соответствующей цифрой; умели считать предметы и обозначать их количество

числом, используя в речи порядковые и количественные числительные, сравнивали числа и устанавливали равенство между ними, отсчитывали количество на одну единицу больше или меньше, сравнивали две группы предметов;

Средний уровень сформированности показали девять детей (Артём Б., Влада П., Данил К., Ева В., Иван Б., Катя Д., Лиза Р., Софья П., Стас О., Ярослав Ш.). Они умели считать по порядку, но в составлении множеств затруднялись. Дети знали цифры, частично умели соотносить количество предметов с числом и соответствующей цифрой; не всегда могли посчитать предметы и обозначить их количество числом, используя в речи порядковые и количественные числительные. У них получалось сравнивать числа и устанавливать равенство между ними, отсчитывать количество на одну единицу больше или меньше, сравнивать две группы предметов. Дети отвечали в большинстве случаев с трудом, приходилось провоцировать умственную активность. Этим детям приходилось задавать наводящие вопросы, повторять один и тот же вопрос несколько раз.

Низкий уровень выявлен у троих детей (Богдан Б., Максим С., Эмиль Д.). В основном дети неверно отвечали на вопросы, неправильно называли части тела и их численность, путали порядок чисел. Они не умели считать до 10; знали не все цифры, не умели соотносить количество предметов с числом и соответствующей цифрой; не умели считать предметы и обозначать их количество числом, сравнивать числа и устанавливать равенство между ними, отсчитывать количество на одну единицу больше или меньше, сравнивать две группы предметов. Дети не отвечали на наводящие вопросы, либо отвечали «не знаю». С этими детьми необходимо провести

индивидуальную работу и выяснить, почему они не смогли справиться с заданиями.

По результатам констатирующего этапа приходим к выводу о том, что общий уровень сформированности количественных представлений детей старшей группы достаточно низкий, что позволяет говорить о необходимости проведения коррекционной работы. С целью повышения уровня усвоения, были подобраны квест-игры на формировании количественных представлений. Система работы на формирующем этапе описана в следующем параграфе.

2.2. Система занятий с использованием комплекса развивающих мероприятий на основе квест-технологий в процессе формирования количественных представлений у детей старшего дошкольного возраста.

Формирующий этап

Цель: организация педагогического процесса, направленного на формирование количественных представлений через квест-игры.

С целью формирования количественных представлений, были подобраны соответствующие квест-игры. В работе с детьми использовались разнообразные формы, в которых квест-игры выступали средствами формирования количественных представлений, как на занятиях, так и вне их.

При планировании формирующего этапа экспериментальной части работы мы опирались на методические разработки Осяк С.А., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б. В работах этих педагогов очень четко сформулированы основные задачи ознакомления с количественными представлениями [40].

В процессе работы использовались разнообразные методы обучения (практические, наглядные, словесные), построеные с использованием квест-технологий.

Этапы реализации комплекса развивающих мероприятий на основе квест-технологий:

Организационный с 6 апреля по 10 апреля.

- Определить цели и задачи
- Выбрать место проведения игры.
- Составить паспорт прохождения этапов или карту маршрута.

- Сформировать состав участников (педагоги, дети, родители, рассчитать количество организаторов и помощников).
- Подготовить конспект занятия, реквизит для игры.
- Назначить дату проведения игры
- Провести анализ полученных результатов (слабые, сильные стороны, возможности и угрозы).

Основной с 13 апреля по 24 апреля

Алгоритм проведения квест–игры:

- введение (в котором прописывается сюжет, роли);
- задания (этапы, вопросы, ролевые задания);
- порядок выполнения;
- оценка (итоги, призы).

Все задания в квест-играх были связаны одной сюжетной линией.

Вариант игр представлен в получении карты-путеводителя, где указывалось место нахождения предмета. Во время путешествия дети сталкиваются с различными игровыми заданиями, выполнив которые переходили от одной станции к другой. На каждой станции дети находили части ключевого задания, которые в результате сложили в единое целое.

Детям предлагались задания, побуждающие их к решению поставленных задач, где проявлялись заинтересованность, организованность и внимательность.

Во время игры некоторые дети испытывали затруднения в выполнении заданий.

В Квест–игре «Спасение Нолика» **(см. Приложение 5)**, целью которой является: создание благоприятных условий для формирования элементарных математических представлений дошкольников. Детям было предложено очень важное задание,

найти потерянные цифры Нолика, с помощью которых Нолик смог выбраться с таинственного острова. Детям была предложена карта с обозначениями станций, при прохождении которых дети выполняли математические задания.

Первая станция «Геометрические джунгли», цель задания: составить из геометрических фигур картину, после выполнения задания, дети получили одну из потерянных цифр, с первым заданием практически все дети справились отлично, лишь несколько человек затруднялись ответить.

Вторая станция на пути «Таинственный пляж», где детей встречали таинственные жители Крабики – растеряшки, которые растеряли цифры и геометрические фигуры, для того чтобы их найти, нужно было использовать подсказки, направленные на ориентирование в пространстве. После нахождения всех цифр и фигур, детям было предложено составить множества, ребята выполнили все задания, получили вторую потерянную цифру.

Дальше по маршруту - «Корабль знаний». Но, чтобы плыть на корабле к острову, ребятам необходимо решить все задачи, каждый правильный ответ приближает корабль к острову. Ребята быстро выполнили задания капитана и получили в награду очередную потерянную цифру.

Наконец все недостающие цифры собраны, чтобы вернуться с Ноликом домой нужно выполнить еще одно задание, разложить цифры по порядку от 1 до 10 и посчитать всем вместе в прямом и обратном порядке. Все задания выполнены, Нолик вернулся с числового острова.

В квест–игре «Выручаем Белоснежку» **(см. Приложение 6)**, целью которой является: создание благоприятных условий

для формирования элементарных математических представлений дошкольников.

В группу стучится почтальон, он принес флэшку с аудиозаписью, в которой злая колдунья сообщает, что заколдовала Белоснежку.

Расколдовать её смогут только семь гномов, которых она тоже заколдовала. Гномы забыли свои имена, чтобы помочь их вспомнить, ребятам нужно выполнить задания. Злая колдунья оставила карту, которая приведет нас к цели.

Первой на пути оказывается «Полянка Гномов». В данном пункте ребятам необходимо раскрасить яблоки на дереве в красный цвет и составить множества, при выполнении данного задания, детям удалось узнать имя первого гнома.

Второй пункт — это «Дом Гномов». Здесь дети получают задание составить пазл, но не простой, злая колдунья испортила ковры, нужно найти недостающую часть, составить цельный рисунок. При выполнении задания, получают имя второго гнома.

Далее по маршруту - «Школа Гномов». В ней колдунья оставила задание научиться писать цифру 3. При выполнении данного задания, дети получают имя третьего гнома.

Следующий пункт «Спортплощадка Гномов». Подвижная игра «Попади в цель».

Цель: упражнять детей в метании в вертикальную цель, закреплять навыки счета в пределах 5. После выполнения задания дети получают имя четвертого гнома.

Далее по маршруту - «Волшебный лес Гномов». Цветы, деревья и животные здесь оказались заколдованы злой колдуньей и потеряли свою красоту. Предлагается вернуть им внешний вид (с помощью прищепок делают лучики, ноги,

колючки, листья и т.д.). Посчитать, сколько прищепок понадобилось. Выложить с помощью числовых карточек числа в порядке возрастания. При выполнении задания, получают имя пятого гнома.

Следующий пункт - «Библиотека Гномов». Ребятам необходимо отгадать загадки, для того, чтобы открыть замок и освободить гнома, код замка зашифрован в загадках. Получают имя шестого гнома.

Далее по маршруту - «Мастерская Гномов». Детям было предложено сделать бусы Белоснежке, которые гном сделать не успел. По завершению задания ребята должны были отгадать загадки, чтобы узнать имена каждого гнома. Гномов теперь ровно семь, нужно освободить Белоснежку, для этого выполнить еще одно задние, собрать пазл яблоко и посчитать из скольких частей оно состоит.

После выполнения всех заданий, дети смогли расколдовать Белоснежку и вернуться в группу.

В квест–игре «Путешествие к королю Математики» **(см. Приложение 7)** целью является создание благоприятных условий для формирования элементарных математических представлений дошкольников. Дети отправляются к королю Математики в гости, но для того чтобы идти в гости нужно взять с собой подарки «печенье в виде цифр», но кто – то украл печенье из сундука.

В группу приходит письмо от незнакомца, в письме говорится, что все цифры у Ошибки, и чтобы их получить обратно, нужно выполнить все её задания, маршрутная карта прилагается к письму.

Сначала дети должны пройти Математический лес, потом перебраться через реку Глубокую по мосту, затем через болото

Загадок, долину Головоломок и во Дворец. Но чтобы не допускать ошибок на пути, ведущий предлагает немного размяться и отгадать математические загадки.

Первая станция «Математический лес». Первое задание: ответить на вопросы, например: из каких фигур состоит лес; какое количество солнышек; какое количество ягод под высокой елкой; какое количество ягод под низкой елкой; какое количество елочек и т.д. Дети успешно справились с заданием.

Следующая станция «Мост через реку Глубокую». Ребятам необходимо починить мост, который состоит из кубиков с цифрами, но получилось так, что несколько фрагментов моста упали, нужно починить мост, поставить кубики на свои места так, чтобы цифры стояли по порядку. После выполнения задания, дети отправляются на другую станцию.

Следующая станция «Болото знаний». Здесь Ошибка заколдовала кочки. Не на каждую кочку можно наступить. Что бы узнать на какие кочки можно наступать нужно решить задачки. Ребята быстро справились с заданием, что позволило им перейти на следующий этап.

Станция «Долина головоломок» приготовила для детей очень сложное задание, необходимо сконструировать из счетных палочек фигуры «Танграм», «Колумбово яйцо», «Квадраты Никитина». После выполнения всех заданий, дети попали в замок короля Математики, где нашли сундук с подарками. Но чтобы его открыть, необходимо посчитать в прямом и обратном порядке в пределах 10.

Итоговый этап с 28 апреля по 30 апреля. Оценка эффективности квест – технологий. Дети активно выполняли игровые задания в нахождении, отгадывании, проявляя

познавательную активность, эмоционально реагируя на приемы активации деятельности, использовали имеющиеся знания и умения.

Таким образом, реализация данной методики показала достаточно высокие результаты. Дети стали лучше воспринимать информацию, бегло считать в прямом и обратном порядке в пределах 10, составлять множества, составлять равенства, самостоятельно разрешали поставленные логические задачи. Для подтверждения результативности формирующего этапа эксперимента, проведен контрольный этап, результаты которого представлены в следующем параграфе.

2.3. Анализ результатов экспериментального исследования и динамика процесса формирования количественных представлений у детей старшего дошкольного возраста.

Контрольный этап

В конце опытно-экспериментальной работы был проведён контрольный этап эксперимента, цель которого определить эффективность системы проведенной работы по развитию количественных представлений у старших дошкольников.

Нами решались следующие задачи:

- Провести повторно диагностику уровня сформированности количественных представлений у детей старшего дошкольного возраста.

- Обработав результаты, подтвердить эффективность представленной системы работы по формированию количественных представлений у детей и целесообразность ее

использования в процессе обучения дошкольников старшей группы.

В соответствии с целью и задачами контрольного этапа опытно-экспериментальной работы была использована методика «Диагностика уровня сформированности количественных представлений у детей старшего дошкольного возраста» Л.И. Ермолаевой.

«Целью данной методики является определение понимания детьми отношений смежных чисел и взаимообратных отношений между смежными числами, проверка наличия навыков порядкового счета, выявление умения составлять множества, выделять части из целого, сравнивать два множества, считать в пределах 10» [13, С. 25].

Для контрольного определения уровня развития количественных представлений у детей старшей группы использовались аналогичные диагностические задания, описанные в констатирующем этапе эксперимента **(см. Приложение 3)**.

Детям предлагались те же задания, что и на констатирующем этапе эксперимента, но при этом был изменён наглядный дидактический материал к ним. Ответы детей систематизированы и отражены в таблице результатов диагностирования **(см. Приложение 8)**.

Анализируя результаты полученных данных, следует отметить, что высокий уровень развития количественных представлений показали 11 человек экспериментальной группы: Артём Б., Валерия В., Вика М., Влада П., Дима Р., Ева В., Катя Д., Костя О., Ксения П., Лиза Р., Софья П., что составляет 61%. Средний уровень развития количественных представлений показали 7 человек: Богдан Б., Данил К., Иван

Б., Максим С., Стас О., Эмиль Д., Ярослав Ш., что составляет 39%. Низкий уровень развития количественных представлений у детей экспериментальной группы отсутствует.

Результаты, обработанные методом альтернативного анализа, мы сравнили с результатами констатирующего этапа, представив их в таблице 3 и диаграмме 2 (рис. 2).

Таблица 3

Сравнение показателей уровня сформированности количественных представлений дошкольников старшей группы на констатирующем и контрольном этапах

Уровень	Показатели			
	Констатирующий этап		Контрольный этап	
	Абсолютные	%	Абсолютные	%
Высокий	5	28	11	61
Средний	10	55	7	39
Низкий	3	17	0	0

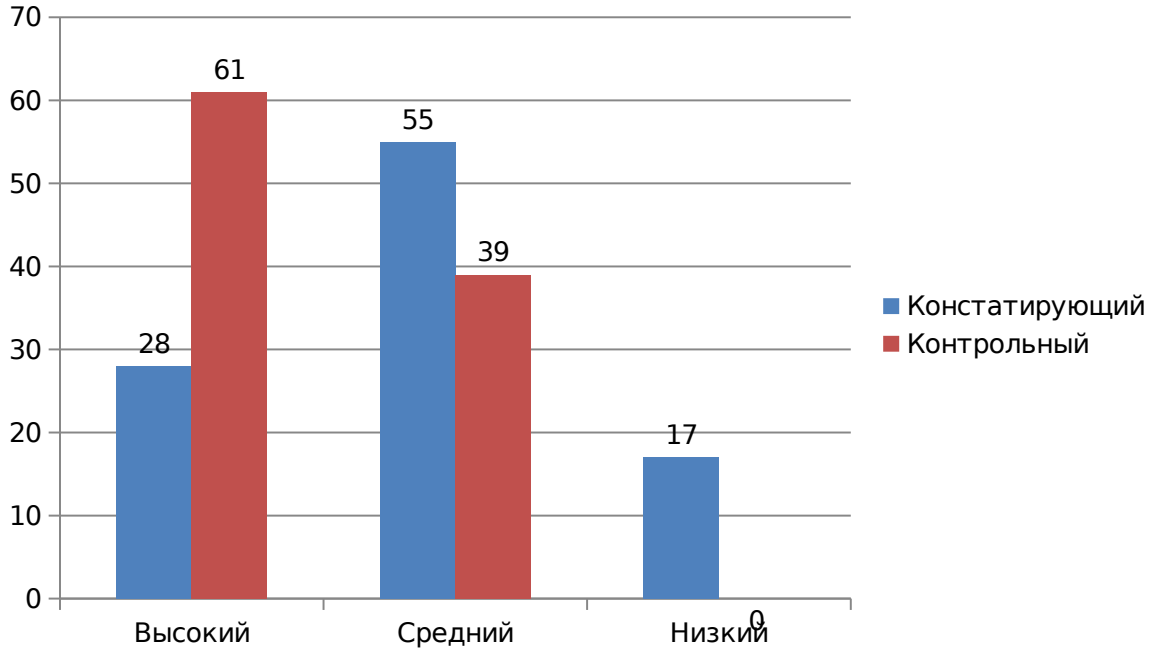

Рис. 2. Динамика развития количественных представлений у дошкольников старшей группы

В начале эксперимента у детей преобладал средний уровень (55%), который характеризуется незначительными ошибками в порядковом счете (например, ребёнок не соотносит числительное в роде с предметами; правильно раскладывает карточки, но не может рассказать о числе,

затрудняется выделять части из целого, затрудняется в составлении множества).

У шестерых детей (Артём Б., Влада П., Ева В., Катя Д., Лиза Р. и Софья П.) средний уровень повысился до высокого уровня. Они стали отвечать на вопросы правильно, выполнять задания быстро; карточки раскладывали по порядку, в порядковом и обратном счете не допустили ни одной ошибки.

Значительно улучшился результат у троих детей (Богдан Б., Максим С. и Эмиль Д.), они имели низкий уровень, а перешли на средний. В начале эксперимента эти дети неверно отвечали на вопросы, неправильно называли части тела и их численность, путали порядок чисел. Не отвечали на наводящие вопросы, либо отвечали «не знаю», а после проведенного комплекса развивающих мероприятий уровень значительно повысился. Дети раскладывают карточки правильно, практически не допускают ошибок в порядковом счете, но немного путаются в обратном счете. Таким образом, проделанная работа дала положительные результаты.

Сравнение результатов диагностики показало, что изменения произошли огромные. Динамика развития (рис. 2) свидетельствует о том, что уровень развития количественных представлений в экспериментальной группе после проведения системы мероприятий повысился. До эксперимента на высоком уровне сформированности количественных представлений находились 5 человек (28%), после эксперимента - 11 человек (61%). На среднем уровне сформированности количественных представлений находились 10 человек (55%), после эксперимента - 7 человек (39%). На низком уровне сформированности количественных представлений находилось 3 человека (17%), после эксперимента - низкий уровень

отсутствует. Преобладающим на контрольном этапе является высокий уровень; значительно уменьшился по итогам средний уровень; дети с низким уровнем развития перешли в разряд среднего уровня.

Итак, после проведённой работы уровень у трех человек повысился с низкого до среднего, а у шестерых детей повысился со среднего до высокого. Показатели уровня развития детей, которые остались на своём уровне, тоже значительно выросли.

Таким образом, результаты контрольного эксперимента показали эффективность представленной системы работы и целесообразность использования разнообразных квест-игр, способствующих развитию количественных представлений у старших дошкольников в детском саду. Значит, использование квест-технологий оказывает существенное влияние на развитие количественных представлений дошкольников.

ВЫВОДЫ ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ

В ходе экспериментальной работы были введены квест технологии, а именно игры поискового характера на формирование количественных представлений.

На констатирующем этапе была предложена методика исследования «Формирования количественных представлений детей старшего дошкольного возраста» Л.И. Ермолаевой, выявляющая сформированность количественных представлений детей старшей группы.

Результаты распределились по уровням так: высокий-28%, средний-55%, низкий-17%. Результаты показали, что в группе преобладает средний уровень развития сформированности количественных представлений.

Данные результаты позволили прийти к выводу о необходимости введения квест–технологий, направленных на формирование количественных представлений во время занятий и вне их. Квест–игры целесообразно использовать для повторения и обобщения материала, а для контроля — практические работы с элементами формирования количественных представлений.

«Методическая ценность использования специальных заданий в том, что дошкольнику надо глубже вникать в сущность задания, выделять главные моменты, учитывая связи между компонентами. Благодаря этому учебный навык, на формирование которого направлены эти задания, вырабатывается быстрее, ибо он связан с продуктивной мыслительной деятельностью дошкольника» [11, с.125].

На контрольном этапе была предложена та же методика, что и на констатирующем этапе. Результаты показали, что уровень сформированности количественных представлений у детей экспериментальной группы значительно улучшился. Одиннадцать детей (61%) имеют высокий уровень; 39% детей показали средний уровень; низкий уровень развития у детей экспериментальной группы отсутствует.

Это позволяет говорить о правомерности выдвинутой гипотезы, что формирование количественных представлений старших дошкольников будет более эффективным при соблюдении следующих условий:

- Систематическое использование квест-технологий на занятиях.

- Использование квест–технологий по системе от простого к сложному.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью данного исследования являлось изучение и внедрение квест-технологии, как средства формирования количественных представлений у детей старшего дошкольного возраста.

При решении первой задачи нами было изучено понятие «квест-технология», особенности ее использования.

«Квест - это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть этой игры в том, что есть определённая цель, дойти до которой нужно последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка - это ключ к следующей точке и к следующей задаче. А задачи могут быть различными: активными, творческими, интеллектуальными. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в группе, так и на площадке (на свежем воздухе), то есть практически в любой обстановке» [25, с.20].

При решении второй задачи мы рассмотрели значение квест - технологии в процессе формирования количественных представлений у детей старшего дошкольного возраста. Квест-игры по формированию количественных представлений у старших дошкольников - одно из занимательных средств, направленных на закрепление понятий количества и счета, цифр, что и является основным требованием Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

При решении третьей задачи мы провели диагностику уровня сформированности количественных представлений у старших дошкольников. На констатирующем этапе нами было выявлено, что большинство детей имели средний уровень

развития дошкольников. Дети умели считать до 10, знали почти все цифры, не всегда умели соотносить количество предметов с числом и соответствующей цифрой, затруднялись отсчитывать количество на одну единицу больше или меньше, с трудом сравнивали две группы предметов.

При решении четвертой задачи мы изучили систему занятий по использованию квест-технологий в процессе формирования количественных представлений у старших дошкольников. На формирующем этапе нами была внедрена система занятий по использованию квест-технологии в процесс формирования количественных представлений у старших дошкольников.

При решении пятой задачи мы проанализировали результаты работы по использованию квест-технологии в процессе формирования количественных представлений у старших дошкольников. На контрольном этапе эксперимента по выявлению уровня сформированности количественных представлений, мы увидели высокий уровень развития детей. Большинство детей стали бегло считать в прямом и обратном порядке в пределах 10, запомнили все цифры, могут соотносить количество предметов с числом и соответствующей цифрой, отсчитывают количество на одну единицу больше или меньше, сравнивают две группы предметов. Данные показатели говорят об эффективности проведенной работы.

Цели и задачи работы достигнуты.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. - М: УЦ Перспектива, 2014. - 32 с.
2. Андреева М.В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004. – 205 с.
3. Баряева Л.Б., Кондратьева С.Ю. Математика для дошкольников в играх и упражнениях [Текст] / Л. Б. Баряева, С. Ю. Кондратьева. – СПб.: КАРО, 2015. – 288 с.
4. Белошистая А.В. Формирование и развитие математических способностей дошкольников. [Текст] - М.: ВЛАДОС, 2013. - 400 с.
5. Березина Р.Л. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников: Учебное пособие для студентов учебных заведений [Текст] / / Под ред. Р.Л. Березина, З.А. Михайлова А.А. Столяра и др. - М.: Просвещение, 2015. - 303 с.
6. Блехер Ф.Н. Счет и число в детском саду: Методическое письмо / Ф.Н. Блехер. – М.: Эксмо, 2014. – 100 с.
7. Вераксы Н.Е. От рождения до школы. Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования / Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой. — Москва.: МОЗАИКА СИНТЕЗ, 2014. — 368 с.
8. Выготский Л.С. Психология развития ребенка / Л.С. Выготский. – М.: Смысл, Эксмо, 2013. – 512 с.

9. Данилова В.В. Количественные представления [Текст] / В.В. Данилова. – М.: Просвещение, 2013. – 160 с.

10. Доман Г. Как обучить ребенка математике / Г. Доман. – М.: Аквариум, 2015. – 135 с.

11. Ежкова Н.С. Эмоциональное развитие детей дошкольного возраста [Текст]: учебно-методическое пособие: в 2 ч. / Н.С. Ежкова. - Москва: ВЛАДОС, 2010-. - 247 с.

12. Ерофеева Т.И. Математика до школы: Пособие для воспитателей детского сада: в 2 кн. [Текст] / Ерофеева Т.И. – М.: Школ. Пресса, 2016. – Кн. 1. – 164 с.

13. Ермолаева Л.И. Методика диагностики математических представлений дошкольников [Текст] / Л.И. Ермолаева. – М.: Академия, 2016. – 250 с.

14. Каравка А.А. Урок - квест как педагогическая информационная технология [Текст] / А.А. Каравка. – М.: Мир науки, 2015. – № 3. - С. 20

15. Касицына М.А. Дошкольная математика: Учебно – практическое пособие для педагогов и родителей [Текст] / М.А. Касицына, В. Д. Смирнова. – М.: Гном – Пресс, 2013. – 196 с.

16. Кокорева О.И. Диагностика эмоционального состояния дошкольников в подвижной игре [Текст] / О.И. Кокорева // Инструктор по физкультуре. - 2009. - № 1. - С. 70 – 78

17. Колесникова Е.В. Диагностика математических способностей детей [Текст] / Е.В. Колесникова. – М.: ТЦ Сфера, 2013. – 132 с.

18. Корнеева Г.А., Теория и методика развития математических представлений у детей дошкольного возраста [Текст] / учебно - методическое пособие. - М.: Просвещение, 2014. – 247 с.

19. Леушина А.М. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников: Учебное пособие для студентов [Текст] / А.М. Леушина. – М.: Просвещение, 2015. – 303 с.

20. Лечкина Т.О. Квест как инновационная форма воспитания [Текст] / Т.О. Лечкина. – М.: Наука и образование, 2016. – № 4. – С. 45 – 47

21. Метлина Л.С. Математика в детском саду [Текст] / Л.С. Метлина. – М.: Просвещение, 2014. – 280 с.

22. Микляева Н.В. Теория и технология развития математических представлений у детей: Учебник для студентов [Текст] / Н.В. Микляева, Ю.В. Микляева. – М.: Издательский центр «Академия», 2014. – 352 с.

23. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Игра с правилами в дошкольном возрасте / Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. - М.: Просвещение, 2014. - 134 с.

24. Михайлова З.А. Теории и технологии математического развития детей дошкольного возраста [Текст] / З.А. Михайлова. – СПб.: «Детство – пресс», 2013. – 354 с.

25. Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся //Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7. С. 78 – 90

26. Нищева Н.В. Играйка. Игры и упражнения для формирования и развития элементарных математических представлений и речи дошкольников [Текст] / Н.В. Нищева. - СПб.: Детство-пресс, 2013. - 16 с.

27. Новикова В.П. Математика для малышей [Текст] / В.П. Новикова // Дошкольное воспитание. – 2014. - №3. – С. 77 – 79

28. Новикова В.П. Математика в детском саду [Текст] / В.П. Новикова. – М.: Мозаика – синтез, 2015. – 264 с.

29. Петрова М.Н. Дидактические игры и упражнения по математике. [Текст] - М.: Просвещение, 2013. - 347 с.

30. Подласый И.П. Педагогика: 100 вопросов - 100 ответов: учеб. пособие для вузов/ И.П. Подласый. [Текст]- М.: ВЛАДОС-пресс, 2004. - 365 с.

31. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учебное пособие для студентов педагогических вузов [Текст] / Е.С. Полат. – М.: Академия, 2016. – 146 с.

32. Столяр А.А. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников [Текст] / А.А. Столяр. – М.: Просвещение, 2014. – 304 с.

33. Сербина Е.В. Математика для малышей [Текст] / Е.В. Сербина. – М.: Просвещение, 2013. – 280 с.

34. Тарунтаева Т.В. Развитие элементарных математических представлений у дошкольников [Текст] / Т.В. Тарунтаева. - М.: Просвещение, 2014. – 364 с.

35. Усова А.П. Обучение математике в детском саду [Текст] / А.П. Усова. – М.: Просвещение, 2014. – 176 с.

36. Шаталова Е.В. Использование математических загадок в детском саду [Текст] / Е.В. Шаталова. – М.: Белгород, 2013. – 157 с.

37. Щербакова Е.И. Методика обучения математике в детском саду: Учебное пособие для студентов [Текст] / Е.И. Щербакова. – 2-е издание, стереотип – М.: Издательский центр «Академия», 2013. – 272 с.

38. Васильченко А.В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии

[Электронный ресурс] // https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69 (16 мар. 2020)

39. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99" [Электронный ресурс] // http://ito.bitpro.ru/1999 (15 апр. 2020)

40. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест - современная интерактивная технология [Электронный ресурс] // http://science-education.ru/ru/article/view?id=20247 (26 апр. 2020)

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Квест-игра «Математические загадки»

Используемый материал: фрагменты карты, где спрятан подарок (три части), иллюстрация сказочной полянки, конверты с заданиями, карточки-билеты, карточки с изображением цифр, грибочки с шляпками разных цветов, карточки с кружочками по типу домино, геометрические фигурки маленьких размеров и листы бумаги по количеству детей, карточки с геометрическими фигурами (точки), заготовка осеннего дерева, краска желтого и красного цвета (гуашь).

Воспитатель предлагает детям отправиться в путешествие в математическую страну.

Воспитатель: Дети, на чем бы вы хотели отправиться в путешествие? (Ответы детей). Воспитатель выслушивает ответы детей и принимает за основу один понравившийся.

Итак, мы отправляемся на …(ракете). Все согласны? (ответы детей). Для этого берем билеты, на билетах стоят номера, займите свое место (дети соотносят цифры на билетах с цифрами на стульчиках, кому не хватило билета – тот назначается водителем).

Воспитатель: Итак, поехали!!!! Поворот направо! (дети наклоняются вправо) поворот налево (дети наклоняются налево) – несколько раз.

Приехали!

Подводит детей к полянке, на которой изображены бабочки, цветы, деревья.

Посмотрите, что необычного вы видите на полянке? (Ответы детей, среди травы спрятался конверт).

В конверте письмо: «Здравствуйте, друзья! Я – фея математики! Я приготовила для вас подарок, но, чтобы его найти, вам необходимо отгадать загадки, выполнить все задания и собрать карту! Будьте внимательны!

Воспитатель: Итак, первая загадка:

Крыльев нет, а дом – болото.

Жизнь кажется пустой

И летать ему охота

Ну и что, что…(водяной)

А где живет Водяной? (в воде). А где в нашей группе вода? (Где умываемся).

Игра «Грибочки».

А чтобы пройти в умывальную комнату, нам необходимо пройти через полянку! Вот наша полянка! Посмотрите, сколько грибов! Чтобы пройти через нее, нужно посчитать грибы и соотнести их с цифрой! (на полянке разноцветные грибы, дети считают грибы со шляпкой одного цвета и соотносят их с цифрой).

Дети находят конверт в умывальной комнате, в нем фрагмент карты и карточки с цифрами и карточки с разным количеством кружочков (по типу домино). Сначала воспитатель достает карточки.

Игра «Найди пару».

Дети выбирают себе карточки с цифрами или карточки с кружочками. По команде дети должны найти пару: цифру и карточку с правильным количеством кружков.

Игра «Постройся по порядку».

Дети должны построиться по порядку, назвать «соседей» числа, определить, какой по счету.

После игр достает из конверта фрагмент карты, на обратной стороне загадка:

Лебедь полотняный

Перед рамою стеклянной.

Соберёт крыло

В комнате – светло! (Штора.)

За шторой находят конверт: в нем фрагмент карты, геометрические фигуры из картона, карточки с точками. Сначала педагог достает геометрические фигуры.

Игра «Выложи геометрический узор».

Воспитатель раздает детям квадратные листочки и геометрические фигурки, дает задания «Выложить треугольник в верхний правый угол. Круг – в центр. Квадрат – в нижний левый угол» (дети выполняют задания по словесной инструкции)

Игра «Нарисуй геометрическую фигуру».

Воспитатель: дети, посмотрите на карточки, что вы видите? (ответы детей). Правильно, точки. Попробуйте их соединить и получить геометрическую фигуру. Дети выполняют задание. Какая геометрическая фигура у вас получилась? (ответы детей: круг, овал, квадрат, треугольник, прямоугольник).

А теперь давайте пофантазируем и дорисуем геометрические фигуры, чтоб получился какой-либо предмет (дети выполняют задание). Что у вас получилось? (ответы детей)

Воспитатель достает фрагмент карты, на обратной стороне загадка:

Что все это значит?

Дочка, а не плачет;

Спать уложишь –

Будет спать

День, и два, и даже пять… **(Кукла)**

После этого прикрепляет данный фрагмент карты к первому.

В кукольном уголке находят конверт: осеннее дерево (без листвы), на каждой ветке – обозначено число — нужно нарисовать пальчиками столько листьев. Дети рисуют нужное количество листьев.

Воспитатель достает последний фрагмент карты. Соединяют с предыдущими. На карте обозначено место, где спрятан подарок.

Воспитатель: Ребята, как вы думаете, где искать подарок от феи математики?

(ответы детей: где нарисован подарок, стрелки, крестик). Определяют место, находят коробку, в которой раскраски и карандаши.

Воспитатель: Ребята, вам было трудно? (ответы детей).

Какое задание Вам понравилось больше всего? (ответы детей)

Что помогло в поисках подарка? (ответы детей)

Вы дружные, внимательные ребята, фея математики знала, что вы справитесь с заданиями, поэтому именно вам прислала письмо.

А теперь нам пора возвращаться. Занимайте места согласно билетам, полетели!!! (полет проходит аналогично, как в начале занятия)

Воспитатель организует деятельность детей по раскрашиванию.

Приложение 2

Список участников эксперимента

№	Имя ребёнка	Пол
1.	Артём Б.	м
2.	Богдан Б.	м
3.	Валерия В.	ж
4.	Вика М.	ж
5.	Влада П.	ж
6.	Данил К.	м
7.	Дима Р.	м
8.	Ева В.	ж
9.	Иван Б.	м
10.	Катя Д..	ж
11.	Костя О.	м
12.	Ксения П.	ж
13.	Лиза Р.	ж
14.	Максим С.	м
15.	Софья П.	ж
16.	Стас О.	м
17.	Эмиль Д.	м
18.	Ярослав Ш.	м

Приложение 3

Диагностические (тестовые) задания по определению уровня сформированности количественных представлений, разработанные Г.А. Корнеевой, М.А. Касициной и В.П. Новиковой.

Задание №1.

Цель: проверить наличие навыков порядкового счета.

Материал: выстроить в ряд 10 разных игрушек.

Вопросы:

1. Посчитай все игрушки и скажи сколько их.
2. Найди седьмую игрушку.
3. На котором месте стоит машинка? Какая она?
4. Какая по счету кукла?
5. Которая по счету игрушка тебе больше нравится?
6. Возьми четвертую игрушку и поставь ее на восьмое место.

Задание №2.

Цель: Определить понимание детьми отношений смежных чисел и взаимообратных отношений между смежными числами.

Материал: 5 числовых карточек с изображением на них от одного до пяти кружков. Карточки разного цвета.

Инструкция: разложи карточки по порядку, как ты их разложишь?

Вопросы:

1. Почему ты красную карточку положил после синей?
2. Почему желтую карточку положил после красной?
3. Я назову тебе два числа (4 и 5), что ты можешь рассказать о них (4<5 на 1, а 5>4 на 1).
4. Расскажи про число 3, какого числа оно больше, какого меньше?

Задание № 3 «Сосчитай себя»

Цель: выявить умение составлять множества, выделять части из целого, сравнивать два множества, считать в пределах 10.

Материал: не требуется.

1. Перечислить части тела, которых по одной (голова, нос, рот, язык, живот, спина и др.).
2. Перечислить парные части тела (уши, виски, брови, глаза, щеки, руки, ноги и др.).
3. Показать те части тела, которые можно сосчитать до 10 (пальцы рук и ног, зубы, веснушки и др.).

В результате выполнения оценивается правильность составления множества, количество найденных ответов, количество допущенных ошибок, готовность и способность самостоятельно выполнить задание.

Критерии оценивания:

40 - 52 балла – высокий уровень

27 - 39 баллов – средний уровень

13 - 26 баллов – низкий уровень

Уровни сформированности:

Высокий (40 - 52 балла) - характеризуется умением отличать порядковый счет от количественного, правильно называть порядковый числительный; пониманием отношений смежных чисел, умением рассказать о взаимно-обратных отношениях между числами, умеет вести счет до 10, выделяет части из целого, умеет составлять множества.

Средний (27 - 39 баллов) - характеризуется незначительными ошибками в порядковом счете, например, не соотносит числительное в роде с предметами; правильно раскладывает карточки, но не может рассказать о числе,

затрудняется выделять части из целого, затрудняется в составлении множества.

Низкий (13 – 26 баллов) – не ориентируется в порядковом значении числа, не умеет вести порядковый счет, не понимает отношений между смежными числами, не умеет выделять части из целого, не умеет составлять множества.

Приложение 4

Индивидуальные результаты первичного обследования с использованием методики Ермолаевой Л.И. «Методика диагностики математических представлений дошкольников»

№	Имя Ребенка	Задание 1						Задание 2				Задание 3			Итог	Уровни
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1	2	3		
1	Артём Б.	4	4	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	36	Средний
2	Богдан Б.	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	21	Низкий
3	Валерия В.	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	49	Высокий
4	Вика М.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	50	Высокий
5	Влада П.	4	4	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	37	Средний
6	Данил К.	4	4	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	35	Средний
7	Дима Р.	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	48	Высокий
8	Ева В.	4	4	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	37	Средний
9	Иван Б.	4	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	34	Средний
10	Катя Д.	4	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	39	Средний

11	Костя О.	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	49	Высокий
12	Ксения П.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	50	Высокий
13	Лиза Р.	4	4	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	35	Средний
14	Максим С.	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	20	Низкий
15	Софья П.	4	4	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	38	Средний
16	Стас О.	4	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	33	Средний
17	Эмиль Д.	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	16	Низкий
18	Ярослав Ш.	4	4	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	35	Средний

3 детей имеют низкий уровень
10 детей имеют средний уровень
5 детей имеют высокий уровень

Приложение 5

Квест-игра «Спасение Нолика» для старшей группы

Цель: создание благоприятных условий для формирования элементарных математических представлений дошкольников.

Задачи:

- формировать навыки вычислительной деятельности;
- упражнять детей в прямом и обратном счете в пределах 10;
- закреплять форму, цвет, величину.
- создавать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания;
- развивать воображение, смекалку, зрительную память;
- способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.
- воспитывать интерес к математическим знаниям;
- воспитывать умение понимать учебную задачу, выполнять ее самостоятельно

Оборудование: карта острова сокровищ, счетные палочки, фигуры для игры в танграм, цифры от 1 до 10, письмо от фиксиков.

Ход занятия

Ведущий: Посмотрите друг на друга, улыбнитесь друг другу!

Посмотрите на меня улыбнитесь мне!

Я желаю вам хорошего дня!!!

Ведущий: Ребята представляете сегодня на адрес детского сада пришло электронное письмо и принесли его в нашу группу. Давайте скорее посмотрим от кого оно!?

- Кто это отправил нам письмо? Конечно, это фиксики, наверное, у них случилась беда, давайте прочитаем что они написали!?

Озвучивает письмо: «Здравствуйте друзья! У нас случилась беда, наш друг Нолик не может выбраться с числового острова, так как с его помогатора убежали некоторые цифры, а без них он не знает пароль возвращения домой. Помогите нам найти эти цифры и спасти нолика?!

Ведущий: Что бы собрать недостающие цифры вам придется потрудиться. Вам нужно пройти ряд препятствий на вашем пути и преодолеть их. Все препятствия содержат математические задания, а вы хорошо знаете математику? Хорошо, сейчас мы это проверим.

Ведущий: Давайте внимательно посмотрим на карту.

Сначала мы должны пройти «Геометрические джунгли», потом преодолеть «Таинственный пляж», а затем на «Корабле знаний» добраться до числового острова! И первый пункт на карте — это «Геометрические джунгли». Скажите, а по лесу полезно гулять? Чем? (ответы детей)

Ведущий: Ну что вы готовы отправиться в путешествие?

Тогда давайте встанем друг за другом и с помощью волшебных слов пойдем в путь.

Бегун — бежит,
Пловец — плывет,
А летчик водит самолет,
Шофер баранку крутит так…
А мы с тобой идем вот так!

Ведущий: Ребята посмотрите вот мы и пришли в джунгли, но, чтобы пройти через них и получить цифру Нолика нам нужно выполнить задания мистера Геометрика. Ну что, давайте его выполним?

Нам нужно собрать картину, давайте посмотрим, что это за картина, из чего она состоит? Почему это танграм?

Ведущий: Вы хорошо справились с заданием, и мистер Геометрик дал потерянную цифру нолика (6), а куда же мы отправимся дальше? Давайте посмотрим на карту…Мы вышли из детского сада, прошли «Геометрические джунгли» и направляемся к (ответы детей) «Таинственному пляжу». Все готовы? Тогда вставайте друг за другом и произносим волшебные слова….

Бегун — бежит,
Пловец — плывет,
А летчик водит самолет,
Шофер баранку крутит так…
А мы с тобой идем вот так!

Ведущий: Вот мы и пришли на таинственный пляж, давайте посмотрим какое препятствие для нас приготовили его жители крабики-растеряшки.

Ребята крабики растеряли цифры и геометрические фигуры в песке, вам нужно найти их, а они вам в этом помогут, готовы?

Ведущий: Итак, давайте внимательно послушаем их подсказки:

В правом верхнем углу найди фигуру и положи в соответствующий домик (ориентирование в пространстве), в левом нижнем углу…, в правом нижнем углу…, в левом верхнем углу…, в центре пляжа.

При выполнении задания стоит задать вопросы:

Что это за цифра?

А какая из этих цифр больше?

На сколько больше?

Ведущий: Молодцы! Вы отлично справились с заданием, и крабики растеряшки дают вам еще одну цифру Нолика. (9)

А сейчас давайте вернемся к карте и посмотрим, куда нам идти дальше.

Итак, мы вышли из детского сада, прошли «Геометрические джунгли», «Таинственный пляж» и отправляемся к «Кораблю знаний».

Ведущий: Вставайте друг за другом, и проговаривая волшебные слова, отправляемся в путь.

Посмотрите ребята нас ждет корабль, но он далеко от берега и для того чтобы добраться до него нам нужно построить лодки, готовы к строительству? Хорошо, вам нужно самим придумать лодки и выложить их из счетных палочек.

Ведущий: Молодцы! Отправляемся на корабль, присаживайтесь на места и давайте подышим свежим воздухом:

Воздух мы морской вдохнём
Дышим носом, а не ртом
Плечи не поднимаем
Животом помогаем.

Ведущий: Пока мы плывем, капитан корабля просит вас о помощи, ему нужно помочь решить задачи, поможем ему? Хорошо, тогда слушайте...

У Коли и Марины.
Четыре мандарина.
Из них у брата - три.
А сколько у сестры? (1)

Карандаш один у Миши,
Карандаш один у Гриши.
Сколько же карандашей
У обоих малышей? (2)

На плетень взлетел петух.
Повстречал еще там двух.
Сколько стало петухов?
У кого ответ готов? (3)

Пять ребят в футбол играли
Одного домой позвали.
Он в окно глядит, считает,
Сколько их теперь играет? (4)

Вот грибочки на лужайке
В желтых шапочках стоят:
Два грибочка, три грибочка.
Сколько вместе будет? (5)

Пять ворон на крышу сели,
Две еще к ним прилетели,
Отвечайте быстро, смело:
Сколько всех их прилетело? (7)

Яблоки в саду поспели.
Мы отведать их успели.
Пять румяных, наливных,
Три с кислинкой.
Сколько их? (8)

Ведущий: Молодцы, вот мы и приплыли к числовому острову…
А океан знаний дает вам еще одну цифру (10) …
Посмотрите ребята, а вот и Нолик, ждет нас и приветствует…

Он говорит, что очень рад вас видеть и просит помочь ему составить цифры от 1 до 10, поможем ему?

Молодцы. А сейчас давайте вслух посчитаем от 1 до 10 и нолик отправится домой….

Ведущий: Вот Нолик и дома со своими друзьями, они очень благодарны и высылают вам значки самых настоящих помогаторов. Давайте скажем им до свидания!

Ведущий: А, чтобы нам вернуться в группу, нужно произнести этот же счет только в обратном порядке от 10 до 1, готовы?

Вместе с детьми: Давайте все вместе 10-9-8-7-6-5-4-3-2-1.

Ведущий: Вот мы и в группе.

Понравилось вам путешествие? Давайте посмотрим на карту и вспомним где мы были? Что видели? Что делали? Что больше всего понравилось?

Что вызвало трудности?

А как вы думаете зачем Нолик отправился на остров? Интересно какой он клад нашел? Давайте посмотрим? (следующий слайд)

Нолик делится с вами кладом и отправляет вам посмотреть новую серию мультика Фиксики.

Приложение 6

Математический квест «Выручаем Белоснежку»

Цель: создание благоприятных условий для формирования элементарных математических представлений дошкольников.

Задачи:

1. **Образовательные:**

- формировать представления детей о днях недели, их последовательности;
- упражнять в прямом и обратном порядковом счете;
- повторить знания о геометрических фигурах;
- закреплять понятие часть и целое;
- закреплять понятия форма, цвет, величина;
- совершенствовать умения детей ориентироваться в пространстве и во времени;
- упражнять в употреблении антонимов;
- вовлекать каждого ребенка в активный творческий процесс, помогать усвоению новых знаний и закреплению имеющихся.

2. **Развивающие:**

- развивать воображение, смекалку, зрительную память;
- способствовать развитию мышления, речи, интеллектуальных и творческих способностей, коммуникативных навыков; поисковой активности, стремления к новизне;
- создать комфортный эмоциональный настрой, способствующий личностной самореализации;
- вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;
- способствовать развитию активной, деятельностной позиции ребенка в ходе решения игровых поисковых задач;
- формировать навыки игровой деятельности;
- развитие навыков самоанализа.

3**. Воспитывающие:**

- воспитывать интерес к математическим знаниям;
- воспитывать умение понимать учебную задачу, выполнять ее самостоятельно;
- воспитание доброжелательности, взаимопомощи, толерантности, личной ответственности за выполнение работы, формирование навыков взаимодействия со сверстниками;

Предварительная работа с детьми: чтение и просмотр сказки «Белоснежка и семь гномов»; знакомство с моделями дней недели; проведение дидактических игр с математическим содержанием; разучивание физминутки; изготовление фигур 7 гномов и Белоснежки.

Используемый материал: карта с центрами активности, конверты с заданиями, карточки с изображением цифр, бусины; прищепки; геометрические фигуры; корзинки с мячами и цифрами; тематические картинки; замок с цифрами; коробка с сюрпризом; цветные и простые карандаши; музыкальная фонограмма; кукла Белоснежка.

Оборудование: ноутбук, мультимедийный экран.

Ход квест-игры:

Организационный момент. Утренний круг.

Приветствие:

Сядем мы в кружочек дружно,
Поздороваться нам нужно
Говорю тебе: «Привет!»
Улыбнись скорей в ответ.
Здравствуй правая рука,
Здравствуй левая рука,
Здравствуй друг, здравствуй друг,
Здравствуй весь наш дружный круг.

Раздается звонок по телефону (предварительно сделанная запись транслируется по мультимедийному экрану), в котором злая мачеха-колдунья из сказочной страны сообщает о том, что заколдовала Белоснежку. Спасти ее смогут только 7 гномов, которых она тоже заколдовала (они забыли свои имена) и поселила в разные места. Только собрав их всех вместе, выполнив задания и отгадав их имена, дети смогут спасти Белоснежку.

Кроме этого она оставила карту для поиска, в каких центрах активности искать гномов. Чтобы ее найти нужно: подойти к входной двери в группу, повернуться вокруг себя, сделать 7 шагов вперед, повернуться направо, пройти еще 7 шагов вперед. На дне песчаном можно найти карту (уголок экспериментирования - в песке)

Вход в сказку:

Ведущий: - Итак, мы отправляемся в путь. Он будет у нас не лёгким, а…. (трудным), не близким, а…. (далеким). Но я уверена, что мы справимся с заданиями, потому что мы …. (смелые, умные, дружные и т.д.)

Пальчиковая игра “Замок”

Начинаем колдовать,

Двери в сказку открывать. (с силой сжимаем и разжимаем кулаки.)

Хоть замочек очень крепкий – (сложить ладони в замок)

Металлический и цепкий, (развести ладони и потянуть замок)

Мы его покрутим, (крутим “замочек”)

А потом три раза дунем, (вдох через нос 3 раза дунем)

Покачаем – раз, два, три.

Дверь, замочек, отопри! (локти на уровне груди, ладони крепко прижать друг к другу, повороты “замочка” от себя.)

Дети вместе с воспитателем находят карту с заданиями (ориентировка по плану группы), рассматривают ее, находят на карте, в каких центрах злая колдунья оставила задания. Воспитатель поясняет задания каждого центра (презентация центров активности), происходит распределение по центрам активности по желанию детей.

В подготовленных центрах активности детям необходимо выполнить задания и после этого забрать найденного гномика.

Всего задействовано 7 центров активности (Полянка Гномов, Дом Гномов, Школа, Спортплощадка, Волшебный лес, Библиотека и Мастерская Гномов).

Полянка Гномов

В данном пункте дети находят гнома красного цвета

Задание (дети выполняют оба задания или одно на выбор)

На высоком дереве раскрась яблоки в красный цвет, на низком – в синий. Каких яблок больше? На сколько больше? Как сделать поровну?

(карточки с заданиями)

Раскрась яблоки на дереве в синий цвет, а под деревом – в красный, каких больше? На сколько больше? Как сделать поровну? (карточки с заданиями)

Дом Гномов

В данном пункте дети находят гнома оранжевого цвета.

Задание

Гномики повесили сушить ковер, а злая колдунья его испортила, разрезала,

вырезала какие-то фигуры. Нужно найти заплатки, определить, на какую
фигуру они похожи, и соединить все части ковра. (составить пазл)

Школа Гномов

В данном пункте дети находят гнома желтого цвета.

Колдунья оставила задание - научиться писать цифру 3.

Спортплощадка Гномов

В данном пункте дети находят гнома зеленого цвета.

Физкультминутка «Гномик»

(использование мультимедийной технологии. Под подготовленный видеоролик дети выполняют движения).

По полянке гномик шел
На поляне гриб нашёл. (Ходьба на месте)
Раз грибок, два грибок
Вот и полный кузовок. (Приседания)
Гномик охает: устал
От того, что приседал.
Гномик сладко потянулся, (Потягивания — руки вверх)
А потом назад прогнулся,
А потом вперед нагнулся
И до пола дотянулся. (Наклоны вперёд и назад)
И налево повернулся
И направо повернулся (Повороты туловища вправо и влево)
Гномик выполнил разминку
И потопал на тропинку.

Задание

Подвижная игра «Попади в цель».

Цель: упражнять детей в метании в вертикальную цель, закреплять навыки счета в пределах 5.

Ход игры: Дети с небольшими мячами в количестве 5 штук располагаются на расстоянии от корзин с цифрами. Берут карточку с примерами (счет в пределах 5) и бросают в корзину с правильным ответом.

Волшебный лес Гномов

В данном пункте дети находят гнома голубого цвета.

Задание

Здесь, похоже тоже не обошлось без колдовских чар злой мачехи. Цветы, деревья, животные тоже заколдованы и потеряли свою красоту. Давайте вернем им внешний вид (с помощью прищепок делают лучики, ноги, колючки, листья и т.д.). Посчитать, сколько прищепок понадобилось (на специально подготовленном бланке). Выложить с помощью числовых карточек числа в порядке возрастания.

Библиотека Гномов

В данном центре дети находят гнома синего цвета.

В качестве помощника воспитатель находится в данном центре.

Задание

- Ребята, посмотрите, тут висит замок с какими-то цифрами. Чтобы освободить гнома, нужно его открыть. Для этого отгадаем загадки и подберем нужные цифры для замка. (Рядом с замком нарисованы геометрические фигуры и карточки с цифрами, бланк для записи кода)

Загадка 1

Не овал я и не круг,
Треугольнику не - друг.
Прямоугольнику я брат,
А зовут меня … (квадрат).

- Посчитайте, сколько нарисовано квадратов? (Дети считают, называют цифру и фиксируют ее в подготовленном бланке)

- Первая цифра кода - 5.

Загадка 2

Нет углов у меня
И похож на блюдце я,
На тарелку и на крышку,
На кольцо, на колесо.
Кто же я такой, друзья?
Назовите вы меня! (круг)

- Посчитайте сколько кругов? (Дети считают, называют цифру и фиксируют ее в подготовленном бланке)
- Вторая цифра кода - 3.

Загадка 3

Три вершины, Три угла,
Три сторонки –
Кто же я? (треугольник)

- Посчитайте сколько треугольников. (Дети считают, называют цифру и фиксируют ее в подготовленном бланке)
- Третья цифра кода - 4.

Загадка 4.

Растянули мы квадрат
И представили на взгляд,
На кого он стал похожим?
Или с чем – то очень схожим?
Не кирпич, не треугольник –
Стал квадрат… (прямоугольник)

- Посчитайте сколько прямоугольников? (Дети считают и называют цифру и фиксируют ее в подготовленном бланке)
- Четвертая цифра кода - 2.

Код замка 5342. замок открылся.

Мастерская Гномов

В данном центре дети находят гнома фиолетового цвета.

- Гном хотел приготовить Белоснежке в подарок бусы, но не успел. Давайте поможем ему. (2 задания- дорисовать по образцу; сделать бусы по образцу из бусин. Дети могут выбрать задание любого вида или выполнить оба варианта)

Дети, выполнив задания, возвращаются в круг и презентуют продукт своей деятельности. Показывают, какого цвета у них гномик. Чтобы помочь гномикам вспомнить их имена, дети отгадывают загадки.

1. Говорят, что он тяжёлый,
И не дружит с ним бездельник.
На работу, в садик, в школу
Отправляет … Ответ: Понедельник
Я неделю открываю,
Первый я, я это знаю!
В красном домике живу,
В гости первым прихожу!
Я, ребята, не бездельник –
Я рабочий, ПОНЕДЕЛЬНИК!

2. Весь в заботах спозаранку,
Нас напоит и накормит.
Он вторым стоит по рангу.
Ну, конечно, это … Ответ: Вторник
Я – весёлый ВТОРНИК.
Гномик я второй.
Я весёлый, озорной!
Всё оранжевое люблю!
Я второй в ряду стою!

3. В поездах, в цехах, в машинах
Этот день всегда в трудах.
Он – недели середина,
Ну, а попросту, … Ответ: Среда
Я – СРЕДА, серединка,
Всюду половинка!
Я со всеми дружу,
Цифру три всегда ношу!
Жёлтый домик у меня,
Жёлтый цвет люблю так я!

4. Этот – труженик умелый.
Лень и праздность он отверг.
Все спешит успеть доделать
День по имени … Ответ: Четверг
Брат ЧЕТВЕРГ и так, и сяк,
Он мечтательный чудак
Повернул к концу недели
И тянулся еле- еле.

5. Притомившийся с полудня,
День под горку катится.
"Ох, устал я! Отдохнуть бы!"
– Размечтался … Ответ: **Пятница**
Кубарем катится по полю Пятница
И раздается веселый смех.
Гномик из гномиков, маленький Пятница
Самый смешной и забавный из всех.

6. В этот день нас ожидает
Лишь домашняя работа.
Моет, чистит, прибирает
Гном по имени … Ответ: Суббота
А шестой был гном – СУББОТА,
Синий цвет его работа.
Синим стало всё вокруг –
И дома, и лес, и луг!

7. Гном Воскресенье
Всех оставит дома утром
День-волшебник. Вот везение!
Но проходит почему-то
Очень быстро … Ответ: Воскресенье
Мед и варенье любил Воскресенье.
Пел беспрерывно трам-тара-рам,
Ящик печенья и банку варенья
Запросто он съедал по утрам.

- Все гномики собрались вместе, их ровно 7. Давайте вспомним их имена по порядку и расставим их. Как одним словом их можно всех назвать? (неделя).

Братьев этих ровно семь.
Вам они известны всем.
Каждую неделю кругом
Ходят братья друг за другом.
Попрощается последний —
Появляется передний. (Дни недели)

- Гномы готовы помочь вам спасти Белоснежку.

- Ребята, а вы помните, в сказке злая мачеха, узнав о том, что Белоснежка жива и здорова, решила погубить ее. Она явилась к ней в образе старушки и угостила ее яблоком, которое было отравлено. Белоснежка откусила кусочек, заснула и долго не могла проснуться сама. Вот это яблоко. У него не хватает кусочка. Попробуем его подобрать. Белоснежка проснется, если мы найдем кусочек и соединим с яблоком. (Дети по очереди подбирают кусочки к яблоку).

-Посмотрите, Белоснежка проснулась. Добро победило зло. (воспитатель показывает куклу Белоснежку)

- Ах, сколько же я спала? (неделю).

- Сколько же это дней? (семь)

- Я совершенно забыла, как они называются?

- А какой сегодня день?

- А завтра?

- А что было вчера?

- Какие выходные дни я проспала?

- Спасибо, ребята, вам большое за помощь. Мы с гномами теперь никогда не расстанемся и будем жить так же дружно и весело, как и раньше. Нам пора возвращаться в свой дом, пока злая мачеха не узнала, что вы нас спасли.

- До свидания, ребята!

Выход из сказки:

- Закрывайте глаза, я скажу волшебные слова, и мы перенесемся в д/с.

- Раз, два три, сказка нас домой верни!

Рефлексия. (Что вызвало наибольший интерес? Что узнали нового? Что показалось трудным? Довольны ли вы своими

результатами? Что получилось, а над чем нужно ещё поработать?

Приложение 7

Квест–игра «Путешествие к королю Математики»

Цель: создание благоприятных условий для формирования элементарных математических представлений дошкольников.

Задачи:

- формировать навыки вычислительной деятельности;
- упражнять детей в прямом и обратном счете в пределах 10;
- закреплять форму, цвет, величину.
- создавать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания;
- развивать воображение, смекалку, зрительную память;
- способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.
- воспитывать интерес к математическим знаниям;
- воспитывать умение понимать учебную задачу, выполнять ее самостоятельно

Ход занятия

Ведущий: Сегодня мы отправимся в гости к королю Математику. А живет он в волшебной «Стране Математики». Король Математик нас ждет и приготовил подарки. Он прислал карту что бы мы не заблудились.

Ведущий: Прежде чем отправиться, нам нужно захватить с собой подарки. Король Математик очень любит считать, поэтому я предлагаю взять с собой печеньки в виде цифр. (открывает сундучок, а там пусто).

Ой, а что это произошло с цифрами, они испарились.

Здесь какое-то письмо:

«Здравствуйте, детишки! Что бы вернуть свои цифры вам нужно не мало потрудиться. Я приготовила испытания на вашем пути. Уверена, что вы не справитесь, и все подарки достанутся мне.

Ваша Ошибка».

Ведущий: Как мы поступим, ребята? Пройдем все испытания? Тогда подойдите все сюда и что бы не произошло, давайте поклянемся.

Клянемся дружными мы быть

И слезы горькие не лить.

С улыбкой трудности встречать.

Все смело преодолевать.

ДЕТИ: Клянемся!

Ведущий: Давайте хорошо изучим карту.

Сначала мы должны пройти Математический лес, потом перебраться через реку Глубокую по мосту, затем через болото Загадок, долина Головоломок и во Дворец.

Давайте сначала разомнемся, проверим готовы ли вы к трудностям

• В сказке волк и … козлят. Сколько было козлят?

• Сколько гномов приютили Белоснежку?

• Сколько углов у квадрата?

• Яблоко круглое или треугольное?

• Что больше: пять или восемь?

• В садике выходной в воскресенье или в понедельник?

• Сколько пальцев у перчатки?

• Сколько огоньков у светофора?

• Что меньше шесть или три?

Вы, молодцы! Отправляемся в путь. И первое испытание на карте геометрический лес. Будьте очень внимательны, здесь Ошибка приготовила нам что-то…

Геометрический лес

Мы попали в загадочный геометрический лес (картинка с лесом). Посмотрите пожалуйста из каких фигур состоит наш

лес. (прямоугольник, треугольник, круг, овал). Давайте посчитаем:

- какое количество солнышек;
- какое количество ягод под высокой елкой;
- какое количество ягод под низкой елкой;
- какое количество елочек
- какое количество березок;
- что находится по центру;
- что находится справа вверху;
- что находится слева внизу и т.д.
- что здесь лишнее? (это проделки Ошибки)

Ну молодцы! За то, что мы справились Ошибка, отдала нам подсказки. Отправляемся дальше. И на пути у нас река.

Мост через реку Глубокую

Посмотрите какое испытание приготовила для нас Ошибка. Как вы думаете, из чего сделан мост? А что случилось и как это можно исправить.

Ведущий: Правильно, из кубиков с числами, но нескольких кубиков не хватает, они лежат рядом с мостом их нужно вставить на место, чтобы он был целым. (Дети выполняют задание). Мы починили мост, и за это Ошибка дала нам следующую подсказку.

Так как путешествие долгое нам необходимо размяться.

Физминутка

Быстро встаньте, улыбнитесь,
Выше, выше потянитесь
Ну-ка, плечи распрямите,
Поднимите, опустите,
Влево, вправо повернитесь
Пола ручками коснитесь

Сели-встали, сели – встали
И на месте поскакали.

Продолжаем путешествие. Следующий пункт на карте болото Загадок.

Болото Загадок

Здесь Ошибка заколдовала кочки. Не на каждую кочку можно наступить. Что бы узнать на какие кочки можно наступать нужно решить задачки.

Яблоки в саду поспели,
Мы отведать их успели.
Пять румяных, наливных,
Два с кислинкой
Сколько их? (7).

Шесть веселых поросят
У корытца в ряд стоят!
Тут один улегся спать –
Поросят осталось… (5)

Пять пушистых кошек
Улеглись в лукошке.
Тут одна к ним прибежала,
Сколько кошек вместе стало? (6)

Шесть цветочков у Наташи,
И ещё два дал ей Саша.
Кто тут сможет счесть,
Сколько будет два и шесть? (8)

Теперь в колонну по одному переходим через болото и наступаем только на цифры 7, 5, 6 и 8.

Ура! Все перебрались через болото. Мы справились, и Ошибка дала нам следующие подсказки. Следующий пункт на карте долина головоломок.

Долина головоломок

Будьте внимательны, здесь Ошибка особенно коварна.

«Танграмм»

«Калумбово яйцо».

«Кубики Никитина»

Сконструировать данные фигуры из счетных палочек.

Ура! Мы справились с заданием.

Ведущий: Проделав не легкий и полный опасностей путь, мы добрались до замка Его Величество Математика. Давайте искать наш сундучок с подарком для короля Математика.

Но что бы открыть сундук с подарком мы должны назвать код. Король Математик шепнул мне, что это счет от 1 до 10 в обратном порядке. (Дети ведут счет в обратном порядке). Ну, молодцы и вот ваш приз.

Рефлексия: Понравилось вам путешествие? Где мы были? Что видели? Что делали? Что больше всего понравилось?

Приложение 8

Индивидуальные результаты контрольного обследования с использованием методики Ермолаевой Л.И. «Методика диагностики математических представлений дошкольников»

№	Имя Ребенка	Задание 1						Задание 2				Задание 3			Итог	Уровни
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1	2	3		
1	Артём Б.	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	45	Высокий
2	Богдан Б.	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	32	Средний
3	Валерия В.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	Высокий
4	Вика М.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	51	Высокий
5	Влада П.	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	47	Высокий
6	Данил К.	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	38	Средний
7	Дима Р.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	50	Высокий
8	Ева В.	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	45	Высокий
9	Иван Б.	4	4	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	37	Средний
10	Катя Д.	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	47	Высокий

11	Костя О.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	51	Высокий
12	Ксения П.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	51	Высокий
13	Лиза Р.	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	Высокий
14	Максим С.	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	30	Средний
15	Софья П.	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	47	Высокий
16	Стас О.	4	4	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	35	Средний
17	Эмиль Д.	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	Средний
18	Ярослав Ш.	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	38	Средний

низкий уровень отсутствует
7 детей имеют средний уровень
11 детей имеют высокий уровень