

**Особенности организации развивающей  
предметно-пространственной среды в МБДОУ № 317.  
Образовательный модуль «Математическое развитие»**

**«Путешествие в математику с Bee-Bot»**

Дошкольный возраст чрезвычайно важный этап в становлении личности ребенка, период рождения смыслов человеческого бытия. Чтобы воспитывать действительно творческого человека, необходимо в детском возрасте предоставить как можно больше возможностей для того, чтобы ребенок учился ставить перед собой цель, планировать свою деятельность, гибко реагировать на изменения, понимать знаки и символы.

В образовательном процессе МБДОУ № 317 важное место отводится развитию математических способностей дошкольников. Это вызвано целым рядом причин: обилием информации, получаемой ребёнком, повышенное внимание к компьютеризации, желанием сделать процесс обучения более интенсивным. С помощью педагогов дошкольники активно осваивают счёт, пользуются числами, осуществляют элементарные вычисления по наглядной основе и устно, осваивают простейшие временные и пространственные отношения, преобразуют предметы различных форм и величин. Необходимость современных требований вызвана высоким уровнем современной школы к математической подготовке детей в детском саду.

Именно поэтому мы решили принять участие в реализации парциальной модульной программы «STEM –образование детей дошкольного и младшего школьного возраста», которая, по-нашему мнению, соответствует требованиям индивидуализации обучения, созданию условий, при которых возможно развитие основных составляющих творческой деятельности: гибкости ума, систематичности и последовательности мышления, готовности к риску, чувствительности к проблемам, ответственности за принятое решение. Путешествие в образовательный модуль «Математическое развитие» мы решили совершать в сопровождении программируемого мобильного робота Bee-Bot "Умная пчела", который учит детей структурированной деятельности, развивает воображение и предлагает массу возможностей для изучения причинно-следственных связей.

В связи с этим, актуальным стал вопрос организации развивающей предметно-пространственной среды в групповом помещении, т.к. она должна обеспечивать возможность педагогам эффективно развивать индивидуальность каждого ребенка с учетом его склонностей, интересов, уровня активности. В раздевальной комнате мы разместили настенную карту, на которой обозначены математические «города»: «Время и Пространство», «Величина. Форма. Цвет», «Количество и Счет», «Геометрические фигуры и тела», «Что? Где? Когда?», «Сказок и развлечений». Форма карты соответствует контуру робота Bee-Bot. Передвигая плоскостной аналог Bee-Bot из одного «города» в другой мы указываем на тот раздел математического модуля, который будем изучать в течении месяца, согласно

разработанному плану. В конце срока пребывания Bee-Bot в «городе», мы создаем новый коврик, который позволяет придумать разные приключения и дарим его "Умной пчеле". При передвижении Bee-Bot изменяется и часть интерьера в групповом помещении. В специально созданном для этих целей уголке появляются игры, игрушки, необходимые для знакомства с данным разделом математического модуля (определенного «города»). В дальнейшем мы планируем создавать игровые тематические поля-коврики, в зависимости от целей и задач педагогов, от деятельности или интересов детей.

Таким образом, мы видим, что использование Bee-Bot в процессе математической деятельности с дошкольниками позволило нам перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия - это способствует осознанному усвоению знаний дошкольниками. Если раньше ребенок радовался тому, что получил результат при выполнении того или иного задания, то теперь он радуется процессу его получения. Применение программируемого робота Bee-Bot позволило моделировать различные ситуации, вовлекать ребенка в мир творчества, давать стимул для получения новых знаний. Игровые компоненты способствуют активизации познавательной активности дошкольников, позволяют детям в увлекательной форме развивать пространственное мышление, логику, учиться работать в команде.

Методическое оснащение:

«Город «Время и Пространство»

1. Логический пазл «Расположение в пространстве»;
2. Топорама;
3. Не ошибись (на магнитах);
4. Логическая игра «Цвет, форма, количество»;
5. Игра «Что сначала, что потом?»;
6. Планшеты «Логико -Малыш», «Время, часы, календарь»;
7. Часы магнитные демонстрационные;
8. Дидактическая игра «Распорядок дня»;
9. Игры с Bee-Bot (путешествие по коврикам, созданным совместно с родителями)

«Город Любознательных «Что? Где? Когда?»

1. Топорама;
2. Блоки Дьенеша. Игры с использованием алгоритмов заданий;
3. Палочки Кюизенера;
4. Математическая обезьянка;
5. Игры с Bee-Bot (путешествие по коврикам)

«Город «Сказок и развлечений»:

1. Придумывание сказок, создание мнемотаблиц по ним;
2. Драматизация сочиненных сказок (с привлечением родителей);
3. Развлечение «Играем во что хотим».

#### «Город «Величина. Форма. Цвет»

1. Бусы «Геометрические фигуры»;
2. Рамки-вкладыши;
3. Логический пазл «Геометрические формы»;
4. «Сравни фигуры»;
5. Блоки Дьенеша;
6. Логико-Малыш «Измерения»
7. Лото «Геометрические фигуры»
8. Визуально-тактильное лото «Найди фигурке место»;
9. Магнитный танграм;
10. Серия головоломок «»Волшебный круг», «Волшебный квадрат», «Колумбово яйцо»;
11. Абак «Цвет, форма, счет»

#### «Город «Геометрические тела и фигуры»:

1. Набор геометрических тел;
2. Блоки Дьенеша;
3. Набор полых геометрических ел;
4. Математический планшет «Школа интересных наук»;
5. Геометрический планшет Геометрик»4
6. Серия головоломок;
7. Кубики прозрачные с цветной диагональю;
8. Кубики геометрические;
9. Логико -Малыш «Композиции».

#### «Город «Количество и Счет»:

1. Логико-Малыш «Сравнение множеств», «Счет от 1 до 6»;
2. Математические весы;
3. Весы «Считаем, взвешиваем, сравниваем»;
4. Абак «Цвет, форма»;
5. Логико –Малыш «Сохранение количества»;
6. Планшеты Логико –Малыш «Морские задачи», «Первый десяток», «Состав числа от 1 до 10»;
7. Дидактические наборы «Математика 1», «Математика 2», «Математика 3»;
8. Палочки Кюизенера;
9. Математическая обузьянка;
10. Лото от 1 до 10;