Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 9 Муниципального образования Темрюкский район

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

«Использование развивающих игр при формировании элементарных математических представлений у дошкольников»

Подготовил: воспитатель Христюченко С.В.

Аннотация.

Одной из наиболее важных и актуальных задач подготовки детей к школе является развитие логического мышления и познавательных способностей дошкольников, формирование у них элементарных математических представлений, умений и навыков. Методика формирования элементарных математических представлений в системе педагогических наук призвана оказать помощь в подготовке детей дошкольного возраста к восприятию и усвоению математики – одного из важнейших учебных предметов в школе, способствовать воспитанию всесторонне развитой личности. Математика - это наука, которая учит ребенка логически мыслить, развивает интеллектуальные способности, учит детей находить ответы на поставленные задачи. Формировать математические представления у детей, необходимо в дошкольном возрасте, применяя разные формы и методы обучения.

Для эффективного усвоения материала занятия проводятся в игровой форме с использованием дидактических, развивающих игр. Игра делает занятие более интересным и увлекательным, что дает хорошие результаты. С помощью игры развивается умственная способность, память, внимание. Игра снимает напряжение, что способствует сосредоточенности и качественному выполнению задания.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Аннотация……2
2. Содержание……3
3. Введение……4
4. Теоретические основы формирования математических представлений у дошкольников……6
   1.1 Характеристика понятия "Формирование элементарных математических представлений" и динамика взглядов на математическое развитие дошкольников……6
   1.2 Программные требования к методике преподавания математики детям дошкольного возраста в современных ДОУ……8
5. Влияние игры на формирование элементарных математических представлений……9
   2.1 Использование дидактических игр и упражнений по формированию математических представлений……10
   2.2 Сюжетно-ролевые игры в математике……...12
   2.3 Занимательные вопросы и задачи-шутки на занятиях по математике……14
6. Приложение 1 (консультация для родителей) ……17
7. Приложение 2 (картотека игр) ……20
8. Заключение…….....30

Список использованной литературы…….....31

«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития.
Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка выливается живительный поток представлений, понятий.
Игра — это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

В.А.Сухомлинский

Введение

Огромную роль в умственном воспитании и в развитии интеллекта играет математика. Ее изучение способствует развитию памяти, речи, воображения, эмоций; формирует настойчивость, терпение, творческий потенциал личности. Основная цель занятий математикой – дать ребенку ощущение уверенности в своих силах, основанное на том, что мир упорядочен и потому постижим, а, следовательно, предсказуем для человека. Обучение математике дошкольников невозможно без использования занимательных игр, задач, развлечений.

Применяется занимательный материал для того, чтобы активизировать умственную деятельность, заинтересовать математическим материалом, увлекать и развлекать детей, развивать ум, расширять, углублять математические представления, закреплять полученные знания и умения, упражнять в применении их в других видах деятельности, новой обстановке.

В повседневной жизни, в быту , в играх ребенок рано начинает встречаться с ситуациями, требующими применения математического решения (приготовить угощение для друзей, накрыть стол для кукол, разделить конфеты поровну и т.д.), знания таких отношений, как "много", "мало", "больше", "меньше", "поровну", умения определить и выбрать количество предметов во множестве. Сперва с помощью взрослых, далее самостоятельно дети разрешают возникающие проблемы. Итак, уже в дошкольном возрасте ребенок знакомится с математикой и овладевает элементарными вычислительными умениями. Формирование у дошкольников элементарных математических представлений является важным направлением работы дошкольных образовательных учреждений.

Игра и учеба – две разные деятельности, между ними имеются качественные различия. Справедливо замечено еще Н.К.Крупской, что «школа отводит слишком мало места игре, сразу навязывая ребенку подход к любой деятельности методами взрослого человека. Она недооценивает организационную роль игры. Переход от игры к серьезным занятиям слишком резок, между свободной игрой и регламентированными школьными занятиями получается ничем не заполненный разрыв. Тут нужны переходные формы».

Значит, задача педагога – сделать плавным, адекватным переход детей от игровой деятельности – к учебной. Решающую роль в этом играют развивающие игры.

Они интересны для детей, эмоционально захватывают их. А процесс решения, поиска ответа, основанный на интересе к задаче, невозможен без активной работы мысли. Этим положением и объясняется значение занимательных задач в умственном и всестороннем развитии детей. В ходе игр и упражнений с занимательным математическим материалом дети овладевают умением вести поиск решения самостоятельно.

В дошкольном возрасте, на мой взгляд, игра имеет важнейшее значение.

Игра – это не только удовольствие и радость для ребенка, что само по себе очень важно, с ее помощью можно развивать внимание, память, мышление, воображение малыша. Играя, ребенок может приобретать, новые знания, умения, навыки, развивать способности, подчас не догадываясь об этом.

Игры математического содержания рассматриваются мной как одно из средств, обеспечивающих рациональную взаимосвязь работы воспитателя и детей по формированию элементарных математических представлений.

Можно выделить следующие особенности занимательных игр, предлагаемые детям для усвоения математических представлений.

1. Игра является наиболее доступным и ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста.
2. Игра также является эффективным средством формирования личности дошкольника, его морально-волевых качеств.
3. Все психологические новообразования берут начало в игре.
4. Игра способствует формированию всех сторон личности ребенка, приводит к значительным изменениям в его психике.
5. Игра – важное средство умственного воспитания ребенка, где умственная активность связана с работой всех психических процессов.

В формировании у детей математических представлений широко используется занимательный математический материал. Игровой материал включают в ход самого мероприятия или используют в конце его, когда наблюдается снижение умственной активности детей. В непосредственной образовательной деятельности по формированию элементарных математических представлений применяются различные дидактические игры: с цифрами, на ориентацию в пространстве, с использованием геометрических фигур, на развитие логического мышления, путешествия во времени. Чтобы уточнить и конкретизировать знания детей о числах, их назначении,

геометрических формах, временных отношениях применяются занимательные задачи, загадки. Развивать мышление детей помогают различные виды логических задач и упражнений, словесные игры, которые строятся на словах и действиях играющих. Задачи, загадки-шутки применяю

при обучении решению арифметических задач, действий над числами, формировании временных представлений. В качестве «умственной гимнастики» используются несложные занимательные задачи. Используя различные дидактические игры в работе с детьми, можно убедиться в том, что, играя, дети лучше усваивают программный материал, правильно выполняют сложные задания, активно отвечают на вопросы. В работе мне помогают такие приёмы мотивации, как, общение с игровыми персонажами, которым необходима помощь. В данных ситуациях дети из обучаемых превращаются в обучающих, они размышляют, доказывают, делают умозаключение.

Игры математического содержания рассматриваются как одно из средств, обеспечивающих рациональную взаимосвязь работы педагога и детей по формированию элементарных математических представлений.

Многообразие занимательного материала – игр, задач, головоломок дает основание для их классификации. Классифицировать их можно по разным признакам по содержанию и значению, характеру мыслительных операций, а также по направленности на развитие тех или иных умений.

1. Теоретические основы формирования математических представлений у дошкольников

1.1 Характеристика понятия "Формирование элементарных математических представлений" и динамика взглядов на математическое развитие дошкольников.

Одной из наиболее важных и актуальных задач подготовки детей к школе является развитие логического мышления и познавательных способностей дошкольников, формирование у них элементарных математических представлений, умений и навыков.

Под математическим развитием детей дошкольного возраста понимают качественные изменения в формах познавательной активности ребенка, которые происходят в итоге формирования элементарных математических представлений и связанных с ними логических операций.

В процессе систематического обучения математике дети осваивают специальную терминологию: названия чисел, геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник, ромб и др.), элементы фигур (сторона, вершина, основание) и т. п.

В математической подготовке дошкольников наряду с обучением детей счету, развитием представлений о количестве и числе в пределах первого десятка, делению предметов на равные части большое внимание уделяется операциям с наглядно представленными множествами, проведению измерений с помощью условных мерок, определению объема сыпучих и жидких тел, развитию глазомера ребят, их представлений о геометрических фигурах, о времени, формированию понимания пространственных отношений.

Такой комплекс задач является программой математического развития, обеспечивает более глубокое понимание дошкольниками количественных и других отношений и закладывает основы дальнейшего совершенствования

математического мышления, речи. Все это способствует умственному развитию дошкольников и успешной подготовке их к обучению в школе.
Формирование математических представлений — это целенаправленный и организованный процесс передачи и усвоения знаний, приёмов и способов умственной деятельности, предусмотренных программными требованиями. Основная его цель - не только подготовка к успешному овладению математикой в школе, но и всестороннее развитие детей.
Вопросами ознакомления и обучения детей дошкольного возраста математики занимается такая дисциплина как «методика формирования элементарных математических представлений у дошкольников», которая выделилась из дошкольной педагогики и стала самостоятельной научной и учебной областью знаний.

Методика формирования элементарных математических представлений у дошкольников прошла долгий путь своего развития, а именно:

I этап - историческое развитие:

-выдвижение и обоснование идей математического развития передовыми отечественными и зарубежными педагогами (К.Д. Ушинский, В.А. Лай и другие);

-представление классической системы сенсорного воспитания (М.Монтессори, Ф.Фребель);

-влияние методов обучения математике в школе (монографический и вычислительный методы) на становление методики математического развития дошкольников (Л.Волковский);

-математическое развитие детей средствами веселой занимательной математики (вторая половина XVIII-XIX в.в.)

II этап - становления методики математического развития дошкольников (с 20-30 г.г. до середины 60 г.);

-определение содержания методов и приёмов работы с детьми-дошкольниками, определение дидактических материалов и игр в зависимости от педагогических взглядов и идей;

-естественное математическое развитие ребёнка в детском саду и семье, по методу Е.И.Тихеевой. Создание развивающей среды, как условие полноценного математического развития;

-разработка разнообразных методов Л.В.Глаголевой при обучении сравнению величин.

-разработка дидактических игр, игровых занимательных упражнений, как основной путь математического развития детей по методике Ф.Н. Блехер.

III этап - научно-обоснованная дидактическая система формирования элементарных математических представлений, разработанная А.М. Леушиной (50-60 годы);

-теоретическая и методическая Концепция формирования количественных представлений в дошкольном возрасте, определение объёма знаний и умений в области познания множеств и чисел с детьми 2-7 лет;

-занятия, как ведущая форма организации работы педагога с детьми;

-повседневная жизнь детей - это источник формирования элементарных представлений;
-место и роль игр в формировании математических представлений и развитии личности ребёнка;
-дидактический материал, как одно из средств формирования математических представлений.

Методика формирования элементарных математических представлений в педагогике призвана помочь в подготовке детей дошкольного возраста к восприятию и усвоению математики - одного из важнейших учебных предметов в школе, способствовать воспитанию всесторонне развитой личности.

1.2 Программные требования к методике преподавания математики детям дошкольного возраста в современных ДОУ

На занятиях по математике педагогами используются различные методы (словесный, наглядный, игровой) и приемы (рассказ, беседа, описание, указание и объяснение, вопросы детям, ответы детей, образец, показ реальных предметов, картин, дидактические игры и упражнения, подвижные игры).

Комплексное использование всех методов и приемов, форм обучения поможет решить одну из главных задач - осуществить математическую подготовку дошкольников и вывести развитие их мышление на уровень, достаточный для успешного усвоения математики в школе. При организации и проведении занятий по математике необходимо всегда помнить о возрасте детей и индивидуальных особенностях каждого ребенка. Поэтому необходимо более детально рассмотреть каждую возрастную группу и соотнести ее с методами и приемами, которые целесообразно будет использовать при обучении математике.

В основе методики обучения математики лежат обще дидактические принципы:

-систематичность,
-последовательность,
-постепенность,
-индивидуальный подход,
-научность,
-доступность,
-коррекционная направленность,
-непрерывное повторение материала.

Программа обучения в академии предусматривает преемственную связь с программой по математике для 1 класса школы. Если ребенок не усвоил какое-либо правило или понятие, то это неизбежно повлечет за собой его отставание на занятиях по математике в школе.

Задача педагога, проводящего занятия по математике, - включить всех детей в активное и систематическое усвоение программного материала. Для этого он, прежде всего, должен хорошо знать индивидуальные особенности детей, отношение их к таким занятиям, уровень их математического развития и

степень понимания ими нового материала. Индивидуальный подход в проведении занятий по математике дает возможность не только помочь детям в усвоении программного материала, но и развить их интерес к этим занятиям. Обеспечить активное участие всех детей в общей работе, что ведет за собой развитие их умственных способностей, внимания, предупреждает интеллектуальную пассивность у отдельных ребят, воспитывает настойчивость, целеустремленность и другие волевые качества.

Педагог должен заботиться о развитии у детей способностей к проведению счетных операций, научить их применять полученные ранее знания, творчески подходить к решению предложенных заданий. Все эти вопросы педагог должен решать, учитывая индивидуальные особенности детей, проявляющиеся на занятиях по математике.

2. Влияние игры на формирование элементарных математических представлений

Игра — это не только удовольствие и радость для ребенка, что само по себе очень важно, с ее помощью можно развивать внимание, память, мышление, воображение малыша. Играя, ребенок может приобретать, новы знания, умения, навыки, развивать способности, подчас не догадываясь об этом.

Игра как метод обучения и формирования элементарных математических представлений предполагает использование отдельных элементов разных видов игр (сюжетно-ролевой, игры-драматизации, подвижной и т. д.), игровых приёмов (сюрпризный момент, соревнование, поиск и т. д.), органическое сочетание игрового и дидактического начала в виде руководящей, обучающей роли взрослого и возрастающей познавательной активности и самостоятельности ребёнка.

Игровое обучение — это форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности.

К важнейшим свойствам игры относят тот факт, что в игре дети действуют так, как действовали бы в самых экстремальных ситуациях, на пределе сил преодоления трудности. Причем столь высокий уровень активности достигается ими почти всегда добровольно, без принуждения.

Высокая активность, эмоциональная окрашенность игры порождает и высокую степень открытости участников. Экспериментально было показано, что в ситуации некоторой рассеянности внимания иногда легче убедить человека принять новую для него точку зрения. Если чем-то незначительным отвлекать внимание человека, то эффект убеждения будет более сильным. Возможно, этим, в какой-то степени, определяется высокая продуктивность обучающего воздействия игровых ситуаций.

На всех ступенях дошкольного детства игровому методу на занятиях отводиться большая роль. Следует отметить, что «обучающая игра» (хотя слово обучающая можно считать синонимом слова дидактическая)

подчеркивается использование игры как метода обучения, а не закрепления или повторения уже усвоенных знаний.

2.1 *Использование дидактических игр и упражнений по формированию математических представлений*

Для формирования у дошкольников математических представлений широко используются занимательные по форме и содержанию разнообразные дидактические игры. Они отличаются от типичных учебных заданий и упражнений необычностью постановки задачи (найти, догадаться), неожиданностью преподнесения ее от имени какого-либо литературного сказочного героя.

Все виды дидактических игр (предметные, настольно-печатные, словесные и др.) являются эффективным средством и методом формирования элементарных математических представлений у детей всех возрастных групп. Предметные и словесные игры проводятся на занятиях по математике и вне их, настольно-печатные, как правило, в свободное от занятий время. Все они выполняют основные функции обучения - образовательную, воспитательную и развивающую.

Также при формировании элементарных представлений у дошкольников можно использовать: игры на плоскостное моделирование, игры головоломки, задачи-шутки, кроссворды, ребусы, развивающие игры.

В дошкольных учреждениях применяются дидактические игры для уточнения и закрепления представлений детей о последовательности чисел, об отношениях между ними, о составе каждого числа и т. д. При обучении началам математики педагоги широко используют игры, в которых у детей формируются новые математические знания, умения и навыки (например, игры типа «лото», «домино» и др.). Дошкольники совершают большое число действий, учатся реализовывать их в разных условиях, на разных объектах, тем самым повышается прочность и осознанность усвоения знаний. [13]

Дидактические игры по формированию математических представлений условно делятся на следующие группы:

1. Игры с цифрами и числами
2. Игры путешествие во времени
3. Игры на ориентирование в пространстве
4. Игры с геометрическими фигурами
5. Игры на логическое мышление

К первой группе игр относится обучение детей счету в прямом и обратном порядке. Используя сказочный сюжет, детей знакомят с образованием всех чисел в пределах 10, путем сравнивания равных и неравных групп предметов. Сравниваются две группы предметов, расположенные то на нижней, то на верхней полоске счетной линейки. Это делается для того, чтобы у детей не возникало ошибочное представление о том, что большее число всегда находится на верхней полосе, а меньшее на - нижней.

Играя в такие дидактические игры как «Угощение для белочки», «Назови предыдущие и последующее число», дети учатся свободно оперировать числами в пределах 10 и сопровождать словами свои действия.
Дидактические игры, такие как "Задумай число", "Число как тебя зовут?", "Составь табличку", "Составь цифру", и многие другие используются на занятиях в свободное время, с целью развития у детей внимания, памяти, мышления.

Вторая группа математических игр (игры - путешествие во времени) служит для знакомства детей с днями недели, месяцами. Объясняется, что каждый день недели имеет свое название. Детям рассказывается о том, что в названии дней недели угадывается, какой день недели по счету: понедельник - первый день после окончания недели, вторник- второй день, среда - середина недели, четверг - четвертый день, пятница - пятый. После такой беседы предлагаются игры с целью закрепления названий дней недели и их последовательности. Дети с удовольствием играют в игры: «Составь неделю», «Времена года», «Когда деревья надевают этот наряд?», «Домики времен года», «Сутки», «Вчера, сегодня, завтра» - которые помогают детям быстро запомнить название дней недели и название месяцев, их последовательность.

В третью группу входят игры на ориентирование в пространстве. Пространственные представления детей постоянно расширяются и закрепляются в процессе всех видов деятельности. Задачей педагога является научить детей ориентироваться в специально созданных пространственных ситуациях и определять свое место по заданному условию. При помощи дидактических игр и упражнений дети овладевают умением определять, словом, положение того или иного предмета по отношению к другому. Например, справа от куклы стоит заяц, слева от куклы - пирамида и т.д. Выбирается ребенок и игрушка прячется по отношению к нему (за спину, справа, слева и т.д.). Это вызывает интерес у детей и организовывает их на занятие. Для того, чтобы заинтересовать детей, чтобы результат был лучше, используются предметные игры с появлением какого-либо сказочного героя.
Существует множество игр, упражнений, способствующих развитию пространственного ориентирования у детей: «Разговор по телефону», «Где чей домик?», «Поросята и серый волк» и многие другие игры. Играя в рассмотренные игры, дети учатся употреблять слова для обозначения положения предметов.

Четвертая группа: Игры и упражнения с геометрическими фигурами и их моделями (блоками) являются основными методами ознакомления детей с формой предметов.

В этом отношении важно обратиться к классической педагогике (М. Монтессори, Ф. Фребель), а также современным исследованиям (Л. В. Артемова, Л. А. Венгер, З.Е. Лебедева, В. В. Колечко и др.).

Для детей младшего и среднего дошкольного возрастов в основном используется три группы дидактических игр и упражнений:

на усвоение особенностей геометрических фигур. Например, «Конструктор», «Сравни и заполни», «Почини одеяло», «Мастерим геометрические фигуры». Особый интерес у детей вызывают игры и упражнения на создание предметов сложной формы из знакомых геометрических фигур: объемных и плоскостных. Например, игра «Фигуры из цветной мозаики».

Ценность таких игр-упражнений в том, что у детей формируется внутренний план деятельности, план представлений. Ребенок может предусматривать будущие изменения ситуации, наглядно представлять разные преобразования и смену объектов. При этом, как отмечают психологи, у старших дошкольников познавательная активность сопровождается часто проговариванием вслух. Важно, чтобы воспитатель правильно организовывал эту активность на выделение существенных признаков и отношений в данной деятельности.

Пятая группа: в дошкольном возрасте у детей начинают формироваться элементы логического мышления, т.е. формируется умение рассуждать, делать свои умозаключения. Существует множество дидактических игр и упражнений, которые влияют на развитие творческих способностей у детей, так как они оказывают действие на воображение и способствуют развитию нестандартного мышления у детей. Это такие игры как «Найди варианты», «Волшебники», «Собери цветок», «Логические концовки», «Орнамент», «Полезно – вредно», и другие. Они направлены на тренировку мышления при выполнении действий.

2.2 *Сюжетно-ролевые игры в математике*

Наряду с дидактическими в детских садах используются увлекательные игры «в кого-нибудь» или «во что-нибудь»: в строителей, космонавтов, моряков, поваров; в больницу, магазин, парикмахерскую, школу, завод и т. д. Этим сюжетно-ролевым играм свойственна свободная, активная, по личной инициативе ребенка предпринимаемая деятельность, насыщенная положительными эмоциями. В сюжетно-ролевой игре знания детей не только уточняются и расширяются, но и в силу их неоднократного, практически-действенного воспроизведения преобразовываются, качественно изменяются, приобретают сознательный и обобщенный характер. Отражая в играх деятельность взрослых, в которой ребенок практически еще не может участвовать, он действительно воспроизводит наиболее для него интересные, запечатлевающиеся трудовые процессы взрослых.

Игра, по определению психолога А. В. Запорожца, дает возможность воссоздать в активной наглядно-действенной форме более широкие сферы действительности, далеко выходящие за пределы личной практики ребенка.

В игре ребенок с помощью своих движений и действий с игрушками активно воссоздает труд и быт окружающих взрослых, события их жизни, отношения между ними и т. д. Тем самым складываются необходимые условия для осознания ребенком этих новых областей действительности, а вместе с тем и для развития соответствующих способностей.

Дошкольники в сюжете и содержании игр, а также в игровых действиях отражают знакомую им область действительности: быт семьи, академии, события общественной жизни, различные виды труда взрослых. В таких играх иногда создаются ситуации, в которых, выполняя взятую на себя роль, ребенок может производить разнообразные счетные и измерительные действия. Например, в игре «Магазин» он пересчитывает предметы, записывает свои подсчеты, измеряет ткань, ленты, веревочки и др.; в игре «Транспорт» устанавливает маршруты и рейсы поездов, самолетов, автобусов и т. д.

Для того чтобы ребенок мог развернуть сюжет игры, смоделировать ту или иную ситуацию, он должен понять ее смысл, мотивы, задачи и нормы отношений, существующие между людьми. Самостоятельно сделать это ребенок не может. Лишь подготовленное педагогом ознакомление с доступными детям дошкольного возраста видами труда раскрывает им смысл трудовых взаимоотношений взрослых, значение выполняемых ими действий. На этой основе возникает игра, и ребенок, реализуя взятую роль, начинает глубже вникать в смысл, понимать мотивы и задачи деятельности людей, а также значение своей роли и своих действий.

Что касается количественных отношений, то самостоятельно, непосредственно воспринять действия взрослого с числом, счетом, измерением дошкольник также не может. Область количественных отношений как бы выпадает из поля его зрения. Он в своем опыте обычно не сталкивается с необходимостью практического использования этих отношений, и потому они не отражаются в его играх. Выделить в деятельности взрослых количественные отношения и способы их определения ребенок может только с помощью воспитателя.

Математическое содержание включается в сказки как необходимые моменты сюжета, от которых зависит его дальнейшее развертывание. (Например, нужно отмерить определенное количество шагов или мерок в ту или иную сторону; чтобы добраться до замка Кощея Бессмертного, необходимо правильно «прочесть» письмо, в котором представлен план пути, и т.д.)

Далее, математическое содержание может выступать в качестве особого рода противоречивых ситуаций, требующих действенного обследования, выдвижения и проверки гипотез. Условием решения такого рода задач является организованное с помощью сказки детское экспериментирование. Например, нужно догадаться, почему узкая машинка со зверушками-путешественниками не может проехать в широкие, но низкие ворота. В процессе экспериментирования дети обнаруживают и выделяют как особую размерность понятие высоты.

Сказка позволяет сделать математическое содержание материалом сюжетно-ролевой игры, обусловив тем самым его творческое освоение. Так, например, материалом могут стать количественные отношения (белка-мама никак не может разобраться, сколько грибов и ягод нужно принести

голодным бельчатам). Вместе с белкой дети открывают, что и бельчат, и грибы можно посчитать палочками.

Математическое содержание может выступать как некое правило действий героев сказки. Например, в сказочной игре-путешествии можно выбраться из лабиринта только в том случае, если действовать в строгом соответствии с математическим содержанием (карта-план, в котором указаны ориентиры и направление движения, цифрами указан порядок прохождения участков пути, с помощью мерок измеряется длина тех или иных отрезков пути).

Благодаря сюжетно-ролевым играм удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных детей дошкольного возраста. Изначально их увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у дошкольников пробуждается интерес и к самому предмету обучения. В игре ребенок получает новые знания, умения, навыки. Игры, способствующие развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческих способностей, направлены на умственное развитие дошкольника в целом.

2.3 *Занимательные вопросы и задачи-шутки на занятиях по математике*

На занятиях по математике дети очень активны в восприятии задач-шуток, головоломок, логических упражнений. Они настойчиво ищут ход решения, который ведет к результату. Когда занимательная задача доступна ребенку, у него складывается положительное эмоциональное отношение к ней. Ребенку интересна конечная цель: сложить, найти нужную фигуру, преобразовать. При этом дети пользуются двумя видами поисковых проблем: практическими (действия в подборе, перекладывании) и мыслительными (обдумывании хода, предугадывании результата). В ходе поиска дети проявляют догадку, т.е. как бы внезапно приходят к правильному решению. На самом деле они находят путь, способ решения. Занимательные задачи с математическим смыслом побуждают детей дошкольного возраста применять находчивость, смекалку, чувства юмора, приобщают детей к активной умственной деятельности.

Задачи-шутки - занимательные игровые задачи с математическим смыслом. Для решения их необходимо проявить находчивость, смекалку, понимание юмора, нежели познания в математике. Построение, содержание лишь косвенно напоминают математическую задачу.

Задачи-шутки для детей 6-7 лет:

-Ты да я, да мы с тобой. Сколько нас всего? (Двое.)

-У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков?

-Как с помощью только одной палочки образовать на столе треугольник? (Положить ее на угол стола.)

-Сколько концов у палки? У двух палок? У двух с половиной? (шесть.)

-На столе лежат в ряд три палочки. Как сделать среднюю крайней, не трогая, ее? (Переложить крайнюю.)

-Как с помощью двух палочек образовать на столе квадрат? (Положить их в угол стола.)
-Надо разделить 5 яблок между 5 девочками так, чтобы одно яблоко осталось в корзине. (Одна должна взять яблоко вместе с корзиной.)

Логические концовки.

-Если два больше одного, то один... (меньше двух).
-Если Саша вышел из дома раньше Сережи, то Сережа ... (вышел позже Саши).
-Если река глубже ручейка, то ручеек ... (мельче реки).
-Если правая рука справа, то левая ... (слева).
-Если стол выше стула, то стул ... (ниже стола).

Загадки занимательные.

Загадки имеют большое значение при развитии мышления, воображения дошкольников. При знакомстве с числами можно предлагать детям разгадывать такие загадки, в которых упоминаются те или иные числительные.
-12 братьев друг за другом ходят, друг друга не находят. (Месяцы.)
-Пять мальчиков, пять чуланчиков, разошлись мальчики в темные чуланчики. (Пальцы в перчатке.)
-Чтоб не мерзнуть пять ребят в печке вязаной сидят. (Рукавица.)
-Четыре ноги, а ходить не может. (стол)
-Пять братцев в одном домике живут. (Варежка.)
-Что становится легче, когда его надувают? (Шарик.)
-На четырех ногах стою, ходить вовсе не могу. (Стол.)
-Имеет четыре зуба. Каждый день появляется за столом, а ничего не ест. Что это? (Вилка.)

Задачи в стихотворной форме.

- Ежик по лесу шел. На обед грибы нашел: два под березой, один у осины. Сколько их будет в плетеной корзине?
- Под кустом у реки жили майские жуки. Дочка, сын, отец и мать. Кто их может сосчитать?
-Подарил утятам ежик восемь кожаных сапожек Кто ответит из ребят, сколько было всех утят?

Стихи-шутки:

Плачет Ира, не унять, очень грустно Ире: стульев было ровно пять, а теперь четыре. Начал младший брат считать: «Раз, два, три, четыре, пять.» «Не реви!», - сказал малыш, - «Ведь на пятом ты сидишь!»
Для закрепления навыков обратного счета также можно использовать считалки. Например:
Девять, восемь, семь, шесть, Пять, четыре, три, два, один, В прятки мы играть хотим. Надо только нам узнать, Кто из нас пойдет искать.
Формированию элементарных математических представлений могут помочь пословицы и поговорки. Помогут пословицы и при изучении временных представлений.
- Декабрь год кончает, зиму начинает.

- Семеро одного не ждут.
- Семь раз отмерь, один отрежь.

Во время занятий по формированию у детей 6-7 лет элементарных математических представлений задачи-шутки могут быть предложены детям в самом начале занятия в качестве небольшой умственной гимнастики. Назначение их в данном случае состоит в создании у детей положительного эмоционального состояния, интереса к предстоящей деятельности на занятии, активности.

Такие задачи делают счет наиболее интересным для ребят. Они и сами не замечают, как в игре осваивают необходимые навыки счета. А практика показывает, что знания и умения, приобретенные в игровой деятельности, более прочные, устойчивые, осознанные и вызывают интерес к действиям с числами.

Приложение №1

Консультация для родителей «Играйте вместе с детьми»

Родители знают, что дети любят играть, поощряют их самостоятельные игры, покупают игрушки и игры. Но не все при этом задумываются, каково воспитательное значение детских игр. Они считают, что игра служит для забавы, для развлечения ребёнка. Другие видят в ней одно из средств отвлечения малыша от шалостей, капризов, заполнение его свободного времени, чтобы был при деле.

Другие родители, которые постоянно играют с детьми, наблюдают за игрой, ценят её, как одно из важных средств воспитания.

Для ребёнка дошкольного возраста игра является ведущей деятельностью, в которой проходит его психическое развитие, формируется личность в целом.

Жизнь взрослых интересует детей не только своей внешней стороной. Их привлекает внутренний мир людей, взаимоотношения между ними, отношение родителей друг к другу, к друзьям, к другим близким, самому ребёнку. Их отношение к труду, к окружающим предметам.

Дети подражают родителям: манере обращаться с окружающими, их поступками, трудовым действиям. И всё это они переносят в свои игры, закрепляя, таким образом, накопленный опыт поведения, формы отношения.
С накоплением жизненного опыта, под влиянием обучения, воспитания – игры детей становятся более содержательными, разнообразными по сюжетам, тематике, по количеству исполняемых ролей, участников игры. В играх ребёнок начинает отражать не только быт семьи, факты, непосредственно воспринимаемые им. Но и образы героев прочитанных ему сказок, рассказов, которые ему надо создать по представлению.

Однако без руководства со стороны взрослых дети даже старшего дошкольного возраста не всегда умеют играть. Одни слабо владеют умениями применять имеющие знания, не умеют фантазировать, другие, умея играть самостоятельно, не владеют организаторскими способностями.

Им трудно сговариваться с партнёрами, действовать сообща. Кто-то из старших членов семьи, включаясь в игру, может стать связующим звеном между детьми, учить их играть вместе. Партнёры-организаторы также могут играть вместе. Обычно каждый навязывает другому свою тему игры, стремясь быть в главной роли. В этом случае без помощи взрослого не обойтись. Можно выполнить «главную роль» по очереди, взрослому можно взять второстепенную роль. Совместные игры родителей с детьми духовно и эмоционально обогащает детей, удовлетворяют потребность в общении с близкими людьми, укрепляют веру в свои силы.

Авторитет отца и матери, всё знающих и умеющих, растёт в глазах детей, а с ним растёт любовь и преданность близким. Хорошо, если дошкольник умеет самостоятельно затевать игру, подобрать нужный игровой материал, построить мысленно план игры, сговариваться с партнёрами по игре или сумеет принять его замысел и совместно выполнять задуманное. Тогда можно говорить об умении дошкольника играть. Но и эти дети

требуют внимание и серьёзного отношения к своим играм. Им бывает необходимо посоветоваться с матерью, отцом, бабушкой, старшим братом, сестрой. По ходу игры, спросить, уточнить, получить одобрение своих поступков, действий, утверждаясь, таким образом, в формах поведения.

Самостоятельность в игре формируется постепенно, в процессе игрового общения со взрослыми, со старшими детьми, с ровесниками. Развитие самостоятельности во многом зависит от того, как организована жизнь ребёнка в игре. Ждать, пока он сам начнёт играть самостоятельно – значит заведомо тормозить развитие детской личности.

Одним из важных педагогических условий, способствующих развитию игры маленького ребёнка, является подбор игр по возрасту. Но игрушки, которые нравятся взрослым, не всегда оказывают воспитательное значение для детей.

Чтобы игра для ребенка (да и для взрослого, который, скорее всего, часто будет ему партнером) была интересной, она должна быть достаточно понятной и простой, и логичной по правилам. Цель игры тоже должна быть проста, понятна и в принципе достижима. В тоже время в ней должна быть очень большая управляемая вариантность развития сюжета игры, событий. И игрок (даже маленький) должен осознанно выбрать и пытаться реализовать какой-то конкретный, выигрышный с его точки зрения, вариант. Но в то же время должен быть и большой элемент случайности, делающий игру эмоциональной, нивелирующий мастерство и делающий возможным выигрыш даже новичком. Ведь если один игрок все время выигрывает, а второй проигрывает, у «вечно проигрывающего» быстро пропадает охота играть. А если «мастер» все время вынужден поддаваться - пропадает охота играть у него. Случайность же ставит игроков в почти одинаковые условия. Удача дает шансы каждому, а вот кто как сумел их реализовать? И когда ребенок обыгрывает «самого папу» и не потому, что тот поддался, а в «честном сражении» - восторгу нет предела.

Нельзя сбрасывать со счетов развивающую сторону игры. Ребенок, играя в настольную игру, даже самую простую, развивает свою фантазию, учится быстро считать, учится принимать какое- то решение и начинает понимать взаимосвязь между принятием решения, своими действиями и их результатом. Его ошибочные действия очевидны для него самого, и он уже начинает думать, как их не повторить или избежать, понимает какая ситуация плохая, а какая – хорошая. У него развивается не только тактическое, но и стратегическое мышление.

Приобретая игру важно обращать внимание не только на новизну, привлекательность, стоимость, но и на педагогическую целесообразность. Прежде чем сделать очередную покупку, неплохо поговорить с сыном или дочерью о том, какая игра ему нужна. Часто девочки играют только с куклами, поэтому часто они лишены радости играть в такие игры, в которых формируется смекалка, находчивость, творческие способности. Девочки с куклами играют или в одиночку, или только с девочками. С мальчиками у них нет общих интересов и нет предпосылок для возникновения дружеских

взаимоотношений между детьми. Мальчики обычно играют с машинами, с детским оружием. Такие игрушки тоже ограничивают круг общения с девочками. Лучше, когда мы – взрослые, не будем делить игры на «девчоночьи» и на «мальчишечьи».

Иногда взрослым надо помочь так построить ту или иную постройку, вместе подумать, какие детали нужны, какого цвета, как закрепить, чем дополнить недостающие конструкции, как использовать постройку в игре.

Игры: «лото», «домино», «парные картинки», открывают перед детьми возможность получать удовольствие от игры, развивают память, внимание, наблюдательность, глазомер, мелкие мышцы рук, учатся выдержке, терпению.

Такие игры имеют организующее действие, поскольку предлагают строго выполнять правила. Интересно играть в такие игры со всей семьёй, чтобы все партнёры были равными в правилах игры. Маленький также привыкает к тому, что ему надо играть, соблюдая правила, постигая их смысл.

Изготовление всей семьёй плоских фигур из картона, других материалов дают возможность детям самостоятельно разыграть знакомые произведения художественной литературы, придумывать сказки.

Участие взрослых в играх детей может быть разным. Если ребёнку только что купили игру, и он знает, как в неё играть, лучше предоставить ему возможность действовать самостоятельно. Но скоро опыт ребёнка истощается. Игра становится неинтересной. Здесь нужна помощь старших-подсказать новое игровое действие, показать их, предложить дополнительный игровой материал к сложившейся игре. Играя вместе с ребёнком, родителям важно следить за своим тоном. Ровный, спокойный, доброжелательный тон равного по игре партнёра вселяет ребёнку уверенность в том, что его понимают, с ним хотят играть.

Если у дошкольника, особенно у маленького, есть игровой уголок, то время от времени ему следует разрешать играть в комнате, где собирается вечерами семья, в кухне, в комнате бабушки, где новая обстановка, где всё интересно. Новая обстановка рождает новые игровые действия, сюжеты.

Ребёнок очень рад минутам, подаренным ему родителями в игре. Общение в игре не бывает бесплодно для малыша. Чем больше выпадает дорогих минут в обществе близких ему людей, тем больше взаимоотношения, общих интересов, любви между ними в дальнейшем.

Приложение №2

Картотека дидактических игр по формированию элементарных математических представлений.

Игры с цифрами и числами

«Угощение для белочки»

Цель: закрепление прямого и обратного счета в пределах 10.

Правила игры:

Педагог загадывает загадку о белке:

С ветки на ветку
Могу я летать.
Рыженький хвост
Никому не поймать.
Некогда летом
В лесу мне играть
Надо грибы
Для зимы собирать.
(Белка)

Демонстрирует картинку или игрушку белки, просит помочь белочке: собрать орехи и грибы. Дает задание собрать орешки от одного до десяти, нанизав на чурочки, а грибы от 10 до одного. Проверяет выполнение, просит ребенка назвать цифры в прямом и обратном порядке.

Усложнения:

Можно собирать четные числа и нечетные в прямом и обратном порядке.

«Рыбалка»

Цель: **познакомить** и закрепить состав чисел 6, 7 и 8.

Правила игры:

Педагог предлагает детям разложить улов рыбака по ведрам.

- Ребята, нужна ваша помощь - срочно необходимо накормить обитателей аквапарка: белый медведь съедает рыбу только 8 кг, тюлень - 6 кг, а дельфин - 7 кг. Ошибиться нельзя, будьте внимательны.

Дети выбирают карточку-рыбку с примером и раскладывают в нужное ведро (с ответом).

Педагог проверяет правильность выполнения. Можно выбрать капитана, который проверит все сложенные рыбки в ведре.

«Посади жука на цветок».

Цель: закрепить счет в пределах 10, умение соотносить цифру с количеством, знание геометрических фигур, умение считывать кодовую информацию; формировать умение двигаться в разных направлениях.

Материалы: Картон (формат А4): красного цвета- 5 листов, желтого- 3 листа, белого- 4 листа; клей; цифры от 1 до 10; цветные маркеры.

Ход игры:

Чтение потешки:

Божья коровка,
Черная головка,
Улети на небо,
Принеси нам хлеба

Черного и белого,
Только не горелого.
2.Божья коровка, Черная головка,
Лети –лети за море
Там тепленько,
Здесь холодненько.
I вариант. На столе лежат ромашки с разным количеством лепестков (от 1 до 5). В руках у детей жуки с разным количеством точек на спинках. Дети считают точки и «садятся» на цветы с таким же количеством лепестков после слов ведущего:
Жук, жук, покажись,
На цветочек ты садись!
II вариант: Количество ромашек увеличивается до 10. дальнейший ход игры –как в 1 варианте.
III вариант:
- На ромашках цифры от 1 до 10. количество лепестков не соответствует цифре на цветке. Надо найти ошибку. Кто быстрее найдет- победитель.
- Воспитатель показывает карточку (цвет, форма). Выбегают дети, у которых в руках жуки с соответствующим этой карточке геометрическими фигурами, и имитируют жужжание.

«Назови предыдущее и последующее число».

Цель: учить называть предыдущее и последующее число для каждого числа натурального ряда в пределах 10
Материалы: Карточки с изображением кругов (от 1 до 10), наборы из 10 карточек с кругами (от 1 до 10).
Ход: у каждого ребенка карточка с изображением кругов (от 1 до 10) и набор из 10 карточек с кругами (от 1 до 10).
Педагог объясняет детям: «У каждого числа есть два соседа-числа: младшее меньше на один, оно стоит впереди и называется предыдущим числом; старшее больше на один, оно стоит впереди и называется последующим числом. Рассмотрите свои карточки и определите соседей своего числа».
Дети находят предыдущее и последующие числа к изображенному на карточке числу кругов и закрывают пустые квадраты карточкой с определенным количеством кругов.
После выполнения задания дети объясняют: какое число предыдущее и последующее к обозначенному числу у них на карточке и почему эти числа стали соседями.

«Сосчитай правильно».

Цель: упражнять в счете предметов по осязанию.
Материал. Карточки с нашитыми на них в ряд пуговицами от 2 до 10.
Содержание. Дети, становятся в ряд, руки держат за спиной. Ведущий раздает всем по одной карточке. По сигналу: «Пошли, пошли» - дети передает друг другу слева направо карточки. По сигналу «Стоп!» - перестают передавать карточки. Затем ведущий называет числа «2 и 3», а дети, в руках которых карточка с таким же числом пуговиц показывают ее.

Правила игры. Считать пуговицы можно только за спиной. Если ребенок ошибся, он выходит из игры, его место занимает другой ребенок. Игра продолжается.

Игры с геометрическими фигурами

«Конструктор».

Цель: формирование умения разложить сложную фигуру на такие, которые у нас имеются. Тренировка в счете до десяти.

Игровой материал. Разноцветные фигуры.

Правила игры. Взять из набора треугольники, квадраты, прямоугольники, круги и другие необходимые фигуры и наложить на контуры фигур, изображенных на странице. После построения каждого предмета сосчитать, сколько потребовалось фигур каждого вида.

Игру можно начать, обратившись к детям с такими стихами:

Взял треугольник и квадрат,
Из них построил домик.
И этому я очень рад:
Теперь живет там гномик.
Квадрат, прямоугольник, круг,
Еще прямоугольник и два круга...
И будет очень рад мой друг:
Машину ведь построил я для друга.
Я взял три треугольника
И палочку-иголочку.
Их положил легонько я
И получил вдруг елочку.
Вначале выбери два круга-колеса,
А между ними помести-ка треугольник.
Из палок сделай руль.
И что за чудеса — Велосипед стоит.
Теперь катайся, школьник!

«Сравни и заполни».

Цель: умение осуществить зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур; закрепление представлений о геометрических фигурах.

Игровой материал. Набор геометрических фигур.

Правила игры. Играют двое. Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаками вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием.

Игру можно повторить, расположив по-другому фигуры и знаки вопроса.

«Почини одеяло».

Цель: знакомство с геометрическими фигурами. Составление геометрических фигур из данных.

Игровой материал. Фигуры.

Правила игры. С помощью фигур закрыть белые «отверстия». Игру можно построить в виде рассказа.
Жил-был Буратино, у которого на кровати лежало красивое красное одеяло. Однажды Буратино ушел в театр Карабаса-Барабаса, а крыса Шушара в это время прогрызла в одеяле дыры. Сосчитай, сколько дыр стало в одеяле. Теперь возьми свои фигуры и помоги Буратино починить одеяло.

«Мастерим геометрические фигуры» (геометрическая форма).

Цель: развивать умение конструировать геометрические фигуры по словесному описанию и перечислению характерных свойств.
Материалы: наборы счетных палочек, веревочки (шнурки)
Ход: Педагог читает стихи, а дети делают геометрические фигуры из веревочек и счетных палочек.

Жили-были два брата:
Треугольник с квадратом.
Старший – квадратный,
Добродушный, приятный.
Младший – треугольный,
Вечно недовольный.
Тот кричит ему:
- Смотри,
Ты полней меня и шире,
У меня углов лишь три,
У тебя же их четыре.

Дети из счетных палочек моделируют квадраты и треугольники, затем называют фигуры.

Но настала ночь, и к брату,
Натыкаясь на углы,
Младший лезет воровато
Срезать старшему углы.
Уходя, сказал:
- Приятных
Я желаю тебе снов!
Спать ложился ты квадратом,
А проснешься без углов!

Воспитатель уточняет у детей, какая фигура получится, если у квадрата срезать углы. (Круг). Дети делают круги из веревочек.

Но наутро младший брат
Страшной мести был не рад.
Поглядел – нет квадрата.
Онемел… Стоит без слов.
Вот так месть. Теперь у брата
Восемь новеньких углов!

Дети составляют восьмиугольник. Затем называют все сделанные геометрические фигуры.

Игры путешествие во времени

«Времена года».
Цель: закреплять представления о временах года и месяцах осени.
Материалы: модель времени года.
Ход: Воспитатель показывает детям модель «Времени года»: квадрат, разделенный на 4 части (времени года), окрашенные в красный, зеленый, голубой и желтые цвета. Желтой сектор разделен еще на 3 части, окрашенные в светло-желтый, желтый и желто-коричневый.
Педагог спрашивает у детей: «Сколько всего времен года? Назовите их по порядку. (Показывает времена года на модели, уточняя цвет.)
Покажите на модель осень. На сколько частей разделено это время года? Как вы думаете, почему здесь 3 части? Какие месяцы осени вы знаете? Последний месяц осени – ноябрь. Назовите месяца осени по порядку». (сентябрь, октябрь, ноябрь.) Педагог показывает месяцы на модели.
«Когда деревья надевают этот наряд?»
Цель: формирование знаний о сезонных изменениях в природе.
Материал: картинки с изображением деревьев в разное время года.
Педагог демонстрирует карточку с цветным изображением деревьев в разное время года, читает отрывок из стихотворения и спрашивает, в какое время года это происходит в природе.
Варианты:
- у каждого ребенка табличка с названием времени года; когда педагог показывает иллюстрацию с изображением определенного пейзажа, дети поднимают соответствующую карточку.
«Домики времён года».
Цель - закреплять представления о временах года и сезонных изменениях в природе, о порядке следования времён года, закреплять названия месяцев.
Материал: 4 домика разного цвета (красный-лето, желтый - осень, синий – зима, зелёный – весна), картинки: 4 девочки в разноцветных платьях (времена года), картинки с изображением природы (по месяцам), предметные картинки.
Ход игры: Педагог показывает детям (ребёнку) домики и рассказывает, что в каждом из них живет определенное время года. Дети определяют (по цвету), в каком домике, какое время года живёт. Затем домики раскладываются по порядку времён года. Дети называют месяцы каждого времени года по порядку, подбирают соответствующие картинки и вставляют их в окошечки. Педагог показывает детям изображения предметов и предлагает определить, в какое время года используются эти предметы и почему. Дети объясняют свой выбор и вставляют картинки в окошечки домов.
Примечание: Домики раздаются детям, каждый ребенок должен назвать время года, его месяцы и подобрать нужные картинки к своему времени года.
«Составь неделю».
Цель: закреплять умение последовательно называть дни недели.
Материалы: Два набора с карточками от 1 до 7, музыкальное сопровождение.
Ход: Дети делятся на две команды по набору карточек с цифрами от 1 до 7. Воспитатель предлагает детям построиться в шеренгу, образуя неделю:

первым встает ребенок, у которого на карточке написана цифра 1 (понедельник), вторым, у которого на карточке – цифра 2 и т.д. Затем дети называют дни недели по порядку и показывают соответствующие карточки с цифрами.
Дети под музыку по заданию педагога выполняют различные движения, а по ее окончанию строятся в шеренгу, образуя неделю начиная со вторника. Затем дети составляют неделю, начиная с четверга и т.д.
Игра повторяется 2-3 раза.
После выполнения каждого задания дети по порядку называют дни недели начиная с заданного дня. За правильно выполненное задание команда получает звездочку.

«Когда это бывает?»

Материал: иллюстрации деятельности людей в разные части суток.
Педагог показывает иллюстрацию и задает вопросы: что делает мальчик? Какая это часть суток? Как догадался? И т. д.
Варианты:
- иллюстрации, связанные с временами года. Вопросы: в какое время года нужны эти предметы? (Лыжи, сачок, зонт, скакалка и т. д.) По каким признакам вы определили это время года?

«Сутки».

Цель: определение уровня умения детей ориентироваться во времени, уточнение представлений о частях суток, закрепление названий частей суток, их последовательности.
Материал: 4 картинки с изображением ночи, утра, дня и вечера.
Ход игры: Ребенок вместе с педагогом рассматривает картинки и определяет, что на них изображено. После этого взрослый просит ребенка выбрать картинку с изображением ночи и положить ее перед собой. Остальные картинки переворачиваются изображением вниз. Педагог начинает рассказ: «Ночь прошла, светает, на небе появилось солнышко. Что наступило?» (Утро). Ребенку предлагается выбрать картинку с изображением утра и положить ее на картинку с иллюстрацией ночи. Далее рассказ продолжается: «Солнце поднялось высоко, все ярко освещено, стало теплее. Что наступило?» Ответив на вопрос, ребенок находит картинку с изображением дня и кладет ее сверху. Затем педагог говорит: «День прошел, солнце опускается за горизонт, темнеет. Что наступило?» После ответа на вопрос ребенок берет картинку с изображением вечера и кладет ее на другие картинки. После этого педагог задает последний вопрос: «Вечер прошел, что наступает за ним?» Если ребенок не может ответить на вопрос, ему предлагается рассмотреть картинки и догадаться, что наступает следом за вечером.

«**Вчера, сегодня, завтра».**

Цель: познакомить детей с понятиями «вчера», «сегодня», «завтра».
Материал: разноцветные полоски, подборка стихотворений.
Ход игры: Педагог объясняет, что каждый день, кроме своего названия, имеет ещё другое имя (вчера, сегодня, завтра).

День, который наступил – называется сегодня.
День, который уже закончился – вчера.
А день, который ещё только будет – завтра.
Обозначаем цветом (полоски): сегодня – синий, вчера-голубой, завтра-фиолетовый.
Сначала закрепляем цветовое обозначение: педагог называет понятия, дети показывают соответствующую полоску.
Затем педагог читает стихотворение, дети определяют, о каком дне говорится в стихотворении (вчера, сегодня, завтра) и показывают соответствующую полоску.

Игры на ориентировку в пространстве

«Разговор по телефону».

Цель. Развитие пространственных представлений.
Игровой материал. Палочка *(указка)*.
Правила игры. Вооружившись палочкой и проводя ею по проводам, нужно узнать, кому звонит по телефону: кому звонит кот Леопольд, крокодил Гена, колобок, волк.
Игру можно начать с рассказа: «В одном городе на одной площадке стояли два больших дома. В одном доме жили кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк. В другом доме жили лиса, заяц, Чебурашка и мышка-норушка. Однажды вечером кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк решили позвонить своим соседям. Угадайте, кто кому звонил».

«Где чей домик?»

Цель. Сравнить числа, упражнять детей в умении определять направление движения *(направо, налево, прямо)*.
Игровой материал. Набор карточек с числами**.**
Правила игры. Педагог является ведущим. По указанию ребенка он разводит цифры по домикам**.** На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку – правую или левую – нужно свернуть. Если цифра сворачивает на запрещенную дорожку либо проходит не по той дорожке, где условие выполняется, то ребенок теряет очко. Ведущий может отметить, что в этом случае цифра заблудилась. Если же развилка пройдена правильно, то игрок получает очко. Ребенок выигрывает, когда наберет не менее десяти очков. Игроки могут меняться ролями, условия на **развилках** можно также изменять.

«Поросята и серый волк».

Цель. Развитие пространственных представлений. Повторение счета и сложения.
Правила игры. Игру можно начать с рассказывания сказки: «В некотором царстве – неизвестном государстве – жили-были три брата – поросенка: Ниф-Ниф, Нуф-Нуф и Наф-Наф. Ниф-Ниф был очень ленив, любил много спать и играть и построил себе домик из соломы. Нуф-Нуф тоже любил спать, но он был не такой лентяй, как Ниф-Ниф, и построил себе домик из дерева. Наф-Наф был очень трудолюбивый и построил себе домик из кирпича.

Каждый из поросят жил в лесу в своем домике. Но вот наступила осень, и пришел в этот лес злой и голодный серый волк. Он **прослышал**, что в лесу живут поросята, и решил их съесть. *(Возьми палочку и покажи, по какой дорожке пошел серый волк.)*»

Если дорожка привела к домику Ниф-Нифа, то можно так продолжить сказку: «Итак, серый волк пришел к домику Ниф-Нифа, который испугался и побежал к своему брату Нуф-Нуфу. Волк разломал домик Ниф-Нифа, увидел, что там никого нет, но лежат три палки, рассердился, взял эти палки и пошел по дороге к Нуф-Нуфу. А в это время Ниф-Ниф и Нуф-Нуф побежали к своему брату Наф-Нафу и спрятались в кирпичном доме. Волк подошел к домику Нуф-Нуфа, разломал его, увидел, что там ничего нет, кроме двух палок, рассердился еще больше, взял эти две палки и пошел к Наф-Нафу.

Когда волк увидел, что домик Наф-Нафа из кирпича и что он не сможет его разломать, то он заплакал от обиды и злости. Увидел, что возле домика лежит одна палка, взял ее и голодный ушел из леса. *(Сколько палок унес с собой волк)*»

Если волк попадет с Нуф-Нуфу, то рассказ меняется, и волк берет две палки, а затем одну палку из домика Наф-Нафа. Если волк попадает сразу к Наф-Нафу, то он уходит с одной палкой. Число палок у волка является числом набранных им очков *(6, 3 или 1)*. Нужно добиваться, чтобы волк набрал как можно больше очков.

Игры на логическое мышление

«Найди варианты».

Цель: развивать логическое мышление, сообразительность.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением 6 кругов.

Описание: ребенку дать карточку с изображением 6 кругов, предложить закрасить их таким образом, чтобы закрашенных и не закрашенных фигур было поровну. Затем просмотреть и просчитать все варианты закрашивания. Так же можно провести соревнование: кто найдет наибольшее количество решений.

«Волшебники».

Цель: развивать мышление, воображение. Игровой материал и наглядные пособия: листы с изображением геометрических фигур.

Описание: детям раздаются листы с изображением геометрических фигур. На их основе необходимо создать более сложный рисунок. Например: прямоугольник - окно, аквариум, дом; круг - мяч, снеговик, колесо, яблоко. Игру можно провести в форме соревнований: кто придумает и нарисует больше картинок, используя одну геометрическую фигуру. Победителю вручается символический приз.

«Собери цветок».

Цель: развивать мышление, способность к анализу, синтезу.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предметов, относящихся к одному понятию (одежда, животные, насекомые и т. д.).

Описание: каждому ребенку выдается круглая карточка - середина будущего цветка (одному - платье, второму - слон, третьему - пчела и т. д). Затем игра проводится так же, как в лото: ведущий раздает карточки с изображением различных предметов. Каждый участник должен собрать из карточек цветок, на лепестках которых изображены предметы, относящиеся к одному понятию (одежда, насекомое и т. д.).

«Логические концовки».

Цель: развивать логическое мышление, воображение, способность к анализу.

Описание: детям предлагается закончить предложения:

• Лимон кислый, а сахар... (сладкий).
• Ты ходишь ногами, а бросаешь... (руками).
• Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).
• Если два больше одного, то один... (меньше двух).
• Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши).
• Если река глубже ручейка, то ручеек... (мельче реки).
• Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры).
• Если правая рука справа, то левая... (слева).
• Мальчики вырастают и становятся мужчинами, а девочки... (женщинами).

«Орнамент».

Цель: развивать логическое мышление, способность к анализу.

Игровой материал и наглядные пособия: 4-5 групп геометрических фигур (треугольники, квадраты, прямоугольники и т. п.), вырезанные из цветного картона (фигуры одной группы подразделяются на подгруппы, отличающиеся цветом и размером).

Описание: предложить ребенку рассмотреть, как на игровом поле (лист картона) можно создавать орнаменты из геометрических фигур. Затем выложить орнамент (по образцу, по собственному замыслу, под диктовку), оперируя такими понятиями, как «право», «лево», «вверху», «внизу».

«Полезно - вредно».

Цель: развивать мышление, воображение, умение анализировать.

Описание: рассмотреть какой-либо объект или явление, отмечая его положительные и отрицательные стороны, например: если идет дождь — это хорошо, потому что растения пьют воду и лучше растут, но, если дождь идет слишком долго - это плохо, потому что корни растений могут сгнить от переизбытка влаги.

«Что я загадала?».

Цель: развивать мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: 10 кругов разного цвета и размера.

Описание: разложить перед ребенком 10 кругов разного цвета и размера, предложить ребенку показать тот круг, который загадал воспитатель. Объяснить правила игры: отгадывая, можно задавать вопросы, только со словами больше или меньше. Например:

— Это круг больше красного? (Да.)
- Он больше синего? (Да.)

- Больше желтого? (Нет.)
— Это зеленый круг? (Да.)

«Посади цветы».

Цель: развивать мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: 40 карточек с изображениями цветов с разной формой лепестков, размера, цветом сердцевины.

Описание: предложить ребенку «рассадить цветы на клумбах»: на круглую клумбу все цветы с круглыми лепестками, на квадратную - цветы с желтой сердцевиной, на прямоугольную - все большие цветы.

Вопросы: какие цветы остались без клумбы? Какие могут расти на двух или трех клумбах?

«Группируем по признакам».

Цель: закреплять умение употреблять обобщающие понятия, выражая их словами.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предметов (апельсин, морковь, помидор, яблоко, цыпленок, солнце).

Описание: разложить перед ребенком карточки с изображением разных предметов, которые можно объединить в несколько групп по какому-либо признаку. Например: апельсин, морковь, помидор, яблоко - продукты питания; апельсин, яблоко - фрукты; морковь, помидор - овощи; апельсин, помидор, яблоко, мяч, солнце - круглые; апельсин, морковь - оранжевые; солнце, цыпленок - желтые.

«Все, что летает».

Цель: развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: несколько картинок с различными предметами.

Описание: предложить ребенку отобрать предложенные картинки по названному признаку. Например: все круглое или все теплое, или все одушевленное, что умеет летать, и т. п.

«Из чего сделано»

Цели: развивать логическое мышление; закреплять умение определять, из какого материала изготовлен предмет.

Описание: воспитатель называет какой-либо материал, а ребенок должен перечислить все то, что можно из него сделать. Например: дерево. (Из него можно сделать бумагу, доски, мебель, игрушки, посуду, карандаши.)

«Что бывает...».

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: предложить ребенку поочередно задавать друг другу вопросы следующего порядка:

- Что бывает большим? (Дом, машина, радость, страх и т. п.)
- Что бывает узким? (Тропа, лепта, лицо, улица и т. п.)
- Что бывает низким (высоким)?
- Что бывает красным (белым, желтым)?
- Что бывает длинным (коротким)?

Заключение

Дошкольное детство — это короткий, но очень важный период становления личности. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него формируется определенное отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер.

Математика представляет собой сложную науку, которая может вызвать определенные трудности во время школьного обучения. Регулярное использование на занятиях по математике системы игровых заданий и упражнений, нацеленных на развитие познавательных способностей, расширяет математический кругозор дошкольников, способствует математическому развитию, повышает качество математической подготовленности к школе, позволяет детям уверенно ориентироваться в простейших закономерностях окружающей их действительности и активнее использовать математические знания в повседневной жизни.

Использование игр позволяет ребенку подойти к открытию нового и закреплению уже изученного. Незаметно для себя, в процессе игры, дошкольники считают, складывают, вычитают, решают разного рода логические задачи, формирующие определенные логические операции.

Благодаря играм удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных детей дошкольного возраста. В начале их увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у детей пробуждается интерес и к самому предмету обучения.

Без учебного процесса на занятиях математикой, конечно, не обойтись. Но в наших силах сделать его веселым и увлекательным.

"Обучая маленьких детей с использованием игровых приемов, мы стремимся к тому, чтобы радость от игровой деятельности постепенно перешла в радость к учению. Учение должно быть радостным!"

Список используемой литературы

1. Белошистая А.В.- Формирование и развитие математических способностей дошкольников. - М.: ВЛАДОС, 2003.- 400 с.
2. Большунова, Н.Я. - Место сказки в дошкольном образовании. 200
3. Веракса Н.Е. -Программа от рождения до школы- Москва Мозаика-синтез 2010г.
4. Ерофеева Т. И., Павлова Л. Н., Новикова В. П. Математика для дошкольников. М. Просвещение ,1992.-192с.
5. Каразану, В.Н. Ориентирование в пространстве (старший дошкольный возраст). / В.Н. Каразану. // Дошк. воспитание, 2000, № 5.
6. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников.
7. Шмаков С., Безбородова Н. От игры к самовоспитанию// Дошкольное воспитание. - 2001. - № 2
8. ЩербаковаЕ.И. Теория и методика математического развития дошкольников Учебное пособие Москва -Воронеж 2005
9. Корнеева, Г. А., Мусеибова, Т. А. Методические указания к изучению курса «Формирование элементарных математических представлении у детей дошкольного возраста». - М., 2000.
10. Водопьянов, Е.Н. Формирование начальных геометрических понятий у дошкольников. / Е.Н. Водопьянов. // Дошк. воспитание, 2000, № 3.
11. Сычева Г.Е. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников. – М.: Книголюб, 2007.
12. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. – М.: Детство-Пресс, 2007.
13. Белошистая А.В. Готовимся к математике. Методические рекомендации для организации занятий с детьми 5-6 лет. – М.: Ювента, 2006.
14. Кузнецова В.Г. Математика для дошкольников. Популярная методика игровых уроков. – СПб.: Оникс, Оникс-СПб, 2006.