

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 24
муниципального образования Усть – Лабинский район

Тюпкина Ольга Владимировна

Методические рекомендации

«Использование игровых методов и приемов при ФЭМП»

г. Усть-Лабинск

2019г.

Содержание

1.Пояснительная записка.....	2
2.Введение.....	4
3.Актуальность.....	5
4.Методические основы использования игровых методов и приемов при ФЭМП.....	6
5.Испльзование дидактических игр и упражнений в формировании математических представлений	
6.Заключение.....	21
7.Список литературы.....	22
8.Приложения.....	23

1. Пояснительная записка

Данные методические рекомендации включают в себя вопросы использования игровых методов и приемов при формировании у детей дошкольного возраста элементарных математических представлений.

Методические рекомендации носят обучающий характер и относятся к учебно-дидактическим играм.

Цель: формирование у детей математических представлений, используя игровые методы и приемы.

Задачи:

1. Формировать мотивацию учения, ориентированной на удовлетворение познавательных интересов, радость творчества.
2. Увеличить объёма внимания и памяти.
3. Формировать приёмы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия)
4. Развивать вариативное мышление, фантазию, творческие способности.
5. Развить речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
6. Выработать умение целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих.
7. Формировать учебные умения и навыки (умение обдумывать и планировать свои действия).

Условия реализации. Представленные методические рекомендации ориентированы на детей дошкольного возраста.

Способы взаимодействия. Предназначаются для использования в своей работе воспитателям детских садов, студентам педагогических колледжей, родителям воспитанников.

Краткая характеристика содержания занимательная математика как средство развития логического мышления, способствует всестороннему развитию ребёнка, а именно: развитию умственных и творческих способностей, познавательного интереса, речи, воображения, памяти,

восприятия, коммуникабельности, формирует нравственно-волевые качества, является одним из эффективных средств подготовки детей к школе.

Принципы построения

- *Принцип активности* – предполагает в ребенке высокую степень самостоятельности и инициативы.
- *Принцип логического мышления* – формирование навыков работы с объектами из плоскостных фигур, обучение анализировать, сравнивать, делать выводы в достижении поставленной цели.
- *Принцип наглядности* – предназначен для связи зрительного восприятия с мышлением. Он способствует направленному взаимодействию на функции сенсорных систем, участвующих в логическом развитии. Наглядность облегчает выполнение дидактических заданий и упражнений, развивает интерес к математическим упражнениям, ускоряет формирование математических представлений.

Ожидаемый результат повысится уровень математических знаний, познавательной и речевой активности дошкольного возраста;

Дети любят играть с головоломками, счетными палочками. Если ребята испытывают трудности при решении задач, то веселые задачи и задачи-шутки помогают им в этом и дети решают их быстро и с увлечением. Цифры они быстрее запомнили, заучив веселые стихи, считалки, загадки.

Работа с наглядными моделями не только помогает детям научиться анализировать, сравнивать, обобщать, но и существенно обогащает их речь; анализируя новый материал и графически его обозначая, ребенок (под руководством взрослых) учится самостоятельности, усидчивости, зрительно воспринимает план своих действий. У него повышается чувство заинтересованности и ответственности, появляется удовлетворённость результатами своего труда, совершенствуются такие психические процессы, как память, внимание, мышление, что положительно сказывается на его интеллектуальном развитии и является одним из хороших показателей готовности ребенка к обучению в школе.

2. Введение

Усвоение математических знаний на разных этапах школьного обучения вызывает существенные затруднения у многих учащихся. Одна из причин, порождающих затруднения и перегрузку учащихся в процессе усвоения знаний, состоит в недостаточной подготовке мышления дошкольников к усвоению этих знаний. Поэтому по своему содержанию математическая подготовка не должна исчерпываться формированием представлений о числах и простейших геометрических фигурах, обучением счёту, сложению и вычитанию, измерению в простейших случаях. С точки зрения современной концепции обучения самых маленьких детей не менее важным, чем арифметические операции, для подготовки их к усвоению математических знаний является формирование логического мышления. Детей необходимо учить не только вычислять и измерять, но и рассуждать. Обучение наиболее продуктивно, если оно идёт в контексте практической и игровой деятельности, когда созданы условия, при которых знания, полученные детьми ранее, становятся необходимыми им, так как помогают решить практическую задачу, а потому усваиваются легче и быстрее.

Анализ состояния обучения дошкольников приводит многих специалистов к выводу о необходимости обучения в играх. Иными словами, речь идёт о предполагающем обучении через игру.

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

Игровое обучение — это форма учебного процесса в условных ситуациях, и 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. Причём 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.

3. Актуальность

Актуальность данной темы обусловлена тем, что дети дошкольного возраста проявляют спонтанный интерес к математическим категориям: величина, количество, форма, время, пространство, которые помогают им лучше ориентироваться в ситуациях, упорядочивать и связывать их друг с другом, способствует формированию понятий, расширять знания детей. Однако знакомство с содержанием этих понятий и формированием элементарных математических представлений не всегда систематично.

Так как игра - это ведущая деятельность детей дошкольного возраста, в работу по формированию элементарных математических представлений целесообразно включать дидактические игры и упражнения. Благодаря дидактической игре дети решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме.

Детский сад выполняет важную функцию подготовке детей к школе. От того, насколько качественно и своевременно будет подготовлен ребенок к школе, во многом зависит успешность его дальнейшего обучения.

Одним из основных предметов в школе является математика. Математика обладает уникальным развивающим эффектом. 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. Именно этим объясняется **актуальность** данной работы.

4. Методические основы использования игровых методов и приемов при ФЭМП

4.1 Формы работы с детьми:

- совместная работа с детьми в образовательной и свободной деятельности;
- индивидуальная работа с детьми;
- свободная самостоятельная деятельность самих детей.

4.2 Система работы представлена по следующим направлениям:

- В организованной образовательной деятельности – совместная и индивидуальная дифференцированная работа с детьми;
- Работа вне образовательной деятельности (дидактические игры во второй половине дня);
- Взаимодействие с родителями – практикумы, мастер-классы, консультации и беседы.

4.3 Методы и приёмы работы:

- объяснение, показ, беседа, игра;
- пальчиковые гимнастики и физкультминутки;
- изготовление дидактических игр;
- лепка из пластилина;
- игры с кубиками, конструкторами.

В процессе организованной образовательной деятельности по математике воспитателями 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 образовательной деятельности по математике необходимо всегда помнить о возрасте детей и индивидуальных особенностях каждого ребенка.

Процесс формирования элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста будет более эффективен при использовании в образовательной деятельности игровых методов и приемов. При этом роль несложного занимательного материала определяется с учётом возрастных возможностей детей и задач всестороннего развития и воспитания. 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. Ребёнок занимается в силу своего внутреннего влечения по собственному желанию, а значит, учится усваивать материал легко и основательно.

Игровая форма является понятной и интересной детям. С каждым разом дети всё больше втягиваются в обучающий процесс, но при этом занятия остаются игрой, сохраняя свою притягательность.

Интерес детей дошкольного возраста проявляется к игровым персонажам. С этой целью в образовательную деятельность можно ввести знакомые детям игровые персонажи, т. к. они являются элементом субкультуры детей. Помогая героям выполнять задания, которые они

приносят с собой детям в виде небольших сувениров, картинок-раскрасок, геометрических фигур, разнообразных эмблем, медалей, дети удовлетворяют потребность в личностной заинтересованности и осознании собственной значимости. Присутствие игровых персонажей в образовательной деятельности побуждает детей к математическим действиям, преодолению интеллектуальных трудностей.

5. 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 детских садах 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.

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.

5.1 Игры с цифрами и числами.

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 сравнения равных и неравных групп предметов. Сравняются 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 «Какой цифры не стало?», «Сколько?», «Путаница?», «Исправь ошибку», «Убираем цифры», «Назови соседей», 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», «Кто первый назовет, которой игрушки не стало?» и многие другие используются на занятиях в свободное время, с целью развития у детей внимания, памяти, мышления.

5.2 Игры путешествие во времени.

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: «Живая неделя», «Назови скорее», «Дни недели», «Назови пропущенное слово», «Круглый год», «Двенадцать месяцев» - помогают детям быстро запомнить название дней недели и название месяцев, их последовательность.

5.3 Игры на ориентирование в пространстве.

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:

«Найди похожую», «Расскажи про свой узор», «Мастерская ковров», «Художник», «Путешествие по комнате» и многие другие игры. Играя в рассмотренные игры дети учатся употреблять слова для обозначения положения предметов.

5.4 Игры с геометрическими фигурами.

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

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

-на усвоение особенностей геометрических фигур. Например, *«Назови геометрическую фигуру»*, *«Домино фигур»*, *«Угадай, что это?»*, *«Чудесный мешочек»*;

-сопоставление формы предметов с геометрическими образцами. Например, *«Найди предмет такой же формы»*, *«Что лежит в мешочке»*, *«Геометрическое лото»*, *«Найди то, что я тебе покажу»*, *«Магазин»*, *«Поручения»*;

-анализ сложной формы: *«Выкладывание орнамента»*, *«Из каких фигур состоит предмет»*, *«Разрезанные картинки»*, *«Склеим чайник»*, *«Составь целое из частей»*, *«Изменилось ли?»*.

В старшей и подготовительной к школе группе можно провести игры и упражнения со следующим содержанием:

-ознакомление с разновидностями геометрических фигур;

-овладение последовательным обследованием формы предметов с применением системы геометрических образцов (найди такой же узор, найди по описанию, кто больше увидит, у кого такая же игрушка, найди на ощупь);

-аналитическое восприятие сложной формы и воссоздание ее из элементов («Мы составляем петрушку», «Мастер с молотком», «Выложи из цветной мозаики», «Придумай сам» и др.);

-развивающие игры: «Фабрика», «Обручи», «Дерево» и др. (А. А. Столяр).

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.

5.5 Игры на логическое мышление

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 нестандартную фигуру, чем отличаются?», «Мельница», и другие. Они направлены на тренировку мышления при выполнении действий.

5.6 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, детского сада, 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 «прочитать» 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.

5.7 Занимательные вопросы и задачи-шутки на занятиях по математике

На занятиях по математике дети очень активны в восприятии задач-шутки, 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.

5.8 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.

Братья 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.

6. Игры и упражнения с блоками Дьенеша.

Логические блоки придумал венгерский математик и психолог Золтан Дьенеш. Игры с блоками доступно, на наглядной основе знакомят детей с формой, цветом, размером и толщиной объектов, с математическими представлениями и начальными знаниями по информатике. Развивают у детей мыслительные операции (анализ, сравнение, классификация, обобщение), логическое мышление, творческие способности и познавательные процессы (восприятие, память, внимание и воображение). Играя с блоками Дьенеша, ребенок выполняет разнообразные предметные действия (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.). Блоки Дьенеша предназначены для детей от трех лет.

Примерные игры и упражнения с блоками Дьенеша.

1. Перед ребенком выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две фигуры меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.
2. Все фигурки складываются в мешок. Попросите ребенка на ощупь достать все круглые блоки (все большие или все толстые).
3. Все фигурки опять же складываются в мешок. Ребенок достает фигурку из мешка и характеризует ее по одному или нескольким признакам. Либо называет форму, размер или толщину, не вынимая из мешка.
4. Выложите три фигуры. Ребенку нужно догадаться, какая из них лишняя и по какому принципу (по цвету, форме, размеру или толщине).
5. Найди все фигуры, которые не такие, как эта по цвету (размеру, форме, толщине).
6. Найди такие же фигурки по цвету, но не такие по форме или такие же по форме, но не такие по цвету.
7. Продолжи цепочку, чередуя детали по цвету: красная, желтая, красная, желтая (можно чередовать по форме, размеру и толщине) и т.д. .

7. Палочки Кюизенера.

Во всем мире широко известен дидактический материал, разработанный бельгийским математиком Х. Кюизенером. Он предназначен для обучения математике и используется педагогами разных стран в работе с детьми, начиная с младших групп детского сада и кончая старшими классами школы. Палочки Кюизенера называют еще цветными палочками, цветными числами, цветными линейками, счетными палочками.

Основные особенности этого дидактического материала — абстрактность, универсальность, высокая эффективность.

Палочки Кюизенера могут стать своеобразной *«цветной алгеброй»*. Ребенок учится декодировать игру красок в числовые соотношения: чередование полосок — в числовую последовательность, сочетание полосок в узор — в состав числа.

С помощью составления узоров (ковриков) выводятся свойства чисел (чем больше число, тем больше вариантов его разложения), решаются «цветные» уравнения (сумма и разность находятся через подбор неизвестного из совокупности цветных полосок).

Детям можно предложить следующие упражнения: «Назови число — найди палочку», «Строим из палочек пирамидку», «Составь из палочек каждое из чисел от 11 до 20», из палочек можно строить лабиринты, какие-то замысловатые узоры, коврики, фигурки и множество других упражнений.

Математическое развитие осуществляется не только на занятиях, но и в индивидуальной, совместной, самостоятельной деятельности.

Для индивидуальной работы с целью закрепления в речи употребления предлогов, формирования ориентировки в пространстве можно использовать игру «Ручки у тучки». С помощью этой игры можно упражнять детей в формулировании вопросов для сверстника, организуя работу в парах, упражнений детей в правильном конструировании из геометрических фигур

Пользуется интересом у детей **игра «Окошечко»**. Используется в индивидуальной, а затем в самостоятельной деятельности. С помощью этой игры у детей закрепляется умения определять геометрическую фигуру, правильно конструировать предложения, дети учатся замечать сходства и различия.

Отгадывание и придумывание загадок о геометрических фигурах, загадки-шифровки, полные ответы на вопросы также способствуют упражнению детей в конструировании предложений.

Логические игры математического содержания воспитывают у детей познавательный интерес, способность к творческому поиску, желание и умение учиться. Необычная игровая ситуация с элементами проблемности, характерными для каждой занимательной задачи, всегда вызывает интерес у детей.

8. Заключение

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.

На занятиях можно применить: игровые методы, проблемно-поисковые методы, частично-поисковые методы, проблемно-практические игровые ситуации, практические методы.

Таким образом, в игровой форме происходит прививание ребенку знания из области математики, информатики, русского языка, он обучается выполнять различные действия, развивается память, мышление, творческие способности. В процессе игры дети усваивают сложные математические понятия, учатся считать, читать и писать. Самое главное - это привить малышу интерес к познанию. Для этого занятия должны проходить в увлекательной игровой форме.

Систематически внедряя игровые методы и приемы, как средство формирования элементарных математических представлений, можно получить хороший результат.

Литература

1. От рождения до школы. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп. — М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с. 336
2. «Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием» А. А. Смоленцева. – 1987 г.
3. Занятия по сенсорному воспитанию с детьми раннего возраста: Пособие для воспитателя дет. сада.— М.: Просвещение, 1983.
4. Л. Г. Петерсон, Н. П. Холина «Игралочка». Практический курс математики для дошкольников. Методические рекомендации. М. Баласс, 2003 г. 256 с.
5. Т. А. Фалькович, Л. П. Барылкина «Формирование математических представлений»: Занятия для дошкольников в учреждениях дополнительного образования. М. Вако, 2005 г. 208 с.
6. Михайлова З.А. «Игровые занимательные задачи для дошкольников». Москва, «Просвещение» 1990

Приложение № 1

Картотека дидактических игр и игровых упражнений

1.«Какое время года?»	<p>Дидактическая задача. Учить детей соотносить описание природы в стихах или прозе с определённым временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.</p> <p>Игровое правило. Показывать карточку можно только после того, как дети правильно назвали времена года.</p> <p>Игровое действие. Отгадывание времени года по стихотворению.</p> <p>Ход игры. У воспитателя на карточках выписаны короткие тексты о разных временах года. Тексты дают вперемешку. Воспитатель спрашивает: «Кто знает, когда это бывает?» - и открывает карточку, читает текст. Дети отгадывают.</p>
2. «Наоборот»	<p>Дидактическая задача. Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.</p> <p>Игровое правило. Бросание и ловля мяча.</p> <p>Ход игры. Дети и воспитатель встают в кружок. Воспитатель произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч, ребёнок должен поймать мяч, сказать слово, противоположное по смыслу, и снова бросить мяч воспитателю. Воспитатель говорит: «Вперёд». Ребёнок отвечает: «Назад» (направо - налево, высоко - низко, длинный - короткий, широкий - узкий» и т.д.).</p>
3.«Не ошибись»	<p>Предложить детям зачеркнуть лишние цифры, оставив лишь ту, которая обозначает количество предметов на карточке: для этого они должны</p>

	перечислить предметы на каждой карточке.
4. «Соедини правильно»	Дать детям задание соединить каждый прямоугольник с цифрой, соответствующей количеству предметов в нём.
5. «Сравни фигуры»	На фланелеграфе (магнитной доске) выложены квадрат и прямоугольник. Воспитатель выясняет у детей, как называются фигуры и чем они отличаются: «Что общего у этих фигур? Как можно назвать их одним словом?». Воспитатель обращает внимание на соотношение длины сторон у каждой фигуры с помощью полосок-моделей.
6. «Кто больше назовёт».	<p>Дети делятся на две команды. Ведущий предлагает им назвать предметы, которые имеют форму четырёхугольника. За каждый правильный ответ команда получает фишку.</p> <p>Правило. Нельзя называть дважды один и тот же предмет.</p> <p>Игра проводится в быстром темпе. В конце игры, подводятся итоги: какая команда набрала наибольшее количество очков.</p>
7. «Да и нет».	<p>Дети образуют круг. С помощью считалки выбирают ведущего.</p> <p>Ведущий - в центре круга. Загадывает какой-нибудь предмет. Дети должны его отгадать. Можно отвечать «да» или «нет».</p> <p>Например: Этот предмет круглый? (Да.) он стоит на верхней полке? (Да.) Он стоит справа? (Нет.) Он глубокий? (Нет.) Эта тарелка.</p> <p>Во время игры нельзя задавать вопросы о назначении предмета. можно спрашивать о форме,</p>

	<p>величине, месте расположения.</p> <p>Игра повторяется. Ведущим становится тот, кто отгадал предмет.</p>
<p>8. «Отгадай число»</p>	<p>Дети сидят на стульях, стоящих полукругом. По считалке выбирается ведущий.</p> <p>Ведущий задумывает любое число в пределах десяти и на ухо говорит его воспитателю. Играющие при помощи вопросов, на которые ведущий может ответить только «да» или «нет», должны отгадать это число. Например, задумано число пять. «Оно больше четырёх?» - «Да». - «Оно меньше шести?» - «Да». - «это число пять?» - «Да».</p> <p>После того как число отгадано, ведущим становится игрок, который его отгадал.</p>

Приложение № 2

Загадки математического содержания

Два конца, два кольца, а посередине гвоздик.	(Ножницы)
Четыре братца под одной крышей живут	(Стол)
Пять братцев в одном домике живут.	(Варежка)
Стоит Антошка на одной ножке. Где солнце станет, туда он и глянет.	(Подсолнух)
Ног нет, а хожу, рта нет, а скажу: когда спать, когда вставать	(Часы)
Сидит дед во сто шуб одет, кто его раздевает, тот слёзы проливает	(Лук)
В красном домике сто братьев живут, все друг на друга похожи.	(Арбуз)
Нас 7 братьев, летами все равные, а именем разные. Отгадай, кто мы.	(Дни недели)
В году у дедушки 4 имени. Кто это? (Времена года)
12 братьев друг за другом ходят, друг друга не находят	(Месяцы)
Кто в году 4 раза переодевается?	(Земля)
Много рук, а рука одна.	(Дерево)
Пять мальчиков , пять чуланчиков, разошлись мальчики в тёмные чуланчики	(Пальцы в перчатке)
Имеет 4 зуба. Каждый день появляется за столом, а ничего не ест.	(Вилка)

Дом без окон и дверей. В нём 6 кругленьких детей, в темноте проводят дни. Угадайте, кто они?	(Горошины в стручке)
У него 4 лапки, лапки - цап - царапки, пара чутких ушей, он - гроза для мышей.	(Кот)
Рядышком двое стоят, направо, налево глядят. Только друг друга совсем им не видно, это должно быть, им очень обидно	(Глаза)
Восемь ног, как восемь рук, вышивают шёлком круг. Мастер в шёлке знает толк. Покупайте, мухи, шёлк	(Паук)
У двух матерей по 5 сыновей.	(Пальцы)

Задачи - шутки

1. Ты да я, да мы с тобой. Сколько нас всего? (Двое)
2. Как с помощью только одной палочки образовать на столе треугольник? (Положить её на угол стола)
3. Сколько концов у палки? У двух палок? У двух с половиной. (6)
4. На столе лежат в ряд 3 палочки. Как сделать среднюю крайней, не трогая её? (Переложить крайнюю)
5. Как с помощью двух палочек образовать на столе квадрат? (Положить их на угол стола)
6. Тройка лошадей пробежала 5км. Сколько км.пробежала каждая лошадь? (По 5 км.)
7. Если курица стоит на одной ноге, то она весит 2кг. Сколько будет весить курица, если будет стоять на двух ногах? (2кг.)
8. У трёх братьев по одной сестре. Сколько всего детей в семье? (4)

9. Надо разделить 5 яблок между 5 девочками так, чтобы одно яблоко осталось в корзине. (Одна должна взять яблоко вместе с корзиной)
10. Росло 4 берёзы. На каждой берёзе по 4 большие ветки. На каждой большой ветке по 4 маленькие. На каждой маленькой ветке по 4 яблока. Сколько всего яблок? (Ни одного)
11. На столе лежало 4 яблока, одно из них разрезали пополам. Сколько яблок на столе? (4)
12. Одного человека спросили, сколько у него детей. Ответ был такой: «У меня 6 сыновей, а у каждого есть родная сестра» (7)
13. У какой фигуры нет ни начала, ни конца? (У кольца)
14. Как можно сорвать ветку, не спугнув на ней птички? (Нельзя, улетит)
15. Купил на одну копейку, заплатил 2 копейки. Сколько дадут сдачи?
16. Над рекой летели птицы: голубь, щука, 2 синицы, 2 стрижа и 5 угрей. Сколько птиц? Ответ скорей!
17. Мельник пришёл на мельницу. В каждом углу он увидел по 3 мешка, на каждом мешке сидело по три кошки, каждая кошка имела по 3 котёнка. Сколько ног было на мельнице? (Две ноги. У кошек - лапы)
18. Горело 7 свечей, 2 свечи погасли. Сколько свечей осталось? (7)
19. У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков? (Одна внучка)
20. Как разрезать квадрат, чтобы из полученных частей можно было сложить 2 новых квадрата?

Приложение № 3

Математические игры на прогулке

(старшая группа)

1. Предложить детям найти понять одинаковых предметов (например шишек). За каждое правильно выполненное задание дети получают фишку. Победит тот, кто найдет больше предметов.
2. Предложить мальчикам найти большие предметы квадратной формы, а девочкам маленькие. Затем подводятся итоги: кто больше назвал предметов квадратной формы - мальчики или девочки. Предложить детям обосновать свои ответы.
3. На глаз определить, что длиннее: скамейка или скакалка, палка или ветка и т.д., обосновать ответ и доказать его правильность.
4. Обратить внимание детей на изменение солнца, движение облаков, цвет неба неустойчивость погоды. Провести игру «Вчера, сегодня, завтра», с мячом. Педагог бросает мяч кому-то из детей и говорит: «Мы играли в мяч...». Ребенок заканчивает фразу, отвечая на вопрос «когда?» Например: «Мы пойдем гулять в лес... (завтра); физкультурное занятие будет... (сегодня).
5. На прогулке предложить детям 7 одинаковых предметов (дети могут принести, к примеру семь камушков, семь палочек, семь листков и т.д.)
6. На площадке нарисовать два ряда по восемь кругов на небольшое расстоянии друг от друга, обозначить их цифрами. Играют двое детей. И? надо по сигналу на одной восемь раз попрыгать маршрут, не сбившись порядке, в порядке цифры от 1 до 8. Выигрывает тот, кому это удалось. Игра повторяется с другой парой детей.
7. Предложить детям нарисовать квадраты и прямоугольники на асфальте (за определенное время). Например, один ребенок считает до 10, а двое других это время рисуют. После чего проверяют, кто больше нарисовал.
8. В течение дня обратить внимание на изменение в природе. Вспомните, что раньше утром, когда дети приходили в детский сад, ещё было темно, е группе

горел свет, когда уходили домой, уже было темно, тоже горел свет. А теперь как? Уточнить какое время года.

9. Если снег липкий предложить скатать по одному снежному шару. Выяснить, у кого из них самый большой шар; самый маленький; сколько всего шаров они скатали. Сколько маленьких шаров? Сколько больших.

10. Найти толстые и тонкие деревья на участке. Обхватить их стволы руками. Спросить: каковы стволы деревьев по толщине? Попросить найти одинаковые по толщине деревья. Если нет деревьев разной толщины, сравнить ветки на кустах. Провести игру «Кто больше назовёт?» С небольшой группой детей, разделив их на две команды. Одна команда называет толстые предметы, другая - тонкие. Какая из команд победит?

11. Обратить внимание на изменение в природе. Предложить отгадать загадки.

С зарёй родился,

Чем больше рос,

Тем меньше становился. (день)

Когда это бывает,

Что солнышко совсем уже садится,

Гвоздика лепестки

Свои свернёт

А дети спать уже

Собираются ложиться (вечер)

Поиграть с детьми в игру «Кто быстрее?»

На земле начертить квадрат, разделить его на девять маленьких квадратов. В них написать цифры таким образом: 1-ый ряд -1,2,3; 2-ой ряд- 6,5,4; 3-ий ряд- 7,8,9. В игре принимают участие двое детей. Выбирается ведущий. Он прыгает.

12. Начертить на асфальте прямоугольник. Разделить его на 10 частей. Написать в них цифры по порядку. Дети бегают под удары бубна. Как только б замолчит, они, взяв со стола перевернутые карточки с цифрами, находят место в числовом ряду.

Усложнение игры. Вместо цифр нарисовать определённое количество маленьких кружков на земле.

13. Организовать соревнование по прыжкам:

- сначала вперед по левой ноге, а потом по правой.

Какой ногой медленней прыгать? Какой ногой быстрее прыгать?

14. «Соберем букет»

На земле опавшие листья. Воспитатель обращает внимание детей на красоту осени и на листья, лежащие на земле. Затем предлагает составить букеты из них. Дети делятся на две команды. По первому сигналу ребята начинают сбор листьев в букеты, по второму сигналу заканчивают.

«Как узнать, в каком букете больше листьев?» - спрашивает воспитатель.

Дети могут предложить пересчитать листья в одном букете, а потом в другом. Дать им возможность подумать, как ещё можно узнать, не считая листья (положить один лист на другой или положить в два ряда один над другим).

Приложение № 4

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 24
муниципального образования Усть – Лабинский район

**Консультация
для родителей
«Как организовать игры детей дома
с использованием занимательного
математического материала»**

Воспитатель Тюпикина О.В.

Уважаемые родители!

Приобщение детей дошкольного возраста в условиях семьи к занимательному математическому материалу поможет решить ряд педагогических задач.

Известно, что игра как один из наиболее естественных видов деятельности детей способствует самовыражению, развитию интеллекта, самостоятельности. Эта развивающая функция в полной мере свойственна и занимательным математическим играм.

Игры математического содержания помогают воспитывать у детей познавательный интерес, способность к исследовательскому и творческому поиску, желание умение учиться. Необычная игровая ситуация с элементами проблемности, присущая занимательной задаче, интересна детям. Желание достичь цели - составить фигуру, модель, дать ответ, получить результат - стимулирует активность, проявление нравственно-волевых усилий (преодоление трудностей, возникающих в ходе решения, доведение начатого дела до конца, поиск ответа до получения результата).

Занимательные задачи, игры на составление фигур-силуэтов, головоломки способствуют становлению и развитию таких качеств личности, как целенаправленность, настойчивость, самостоятельность (умение анализировать поставленную задачу, обдумывать пути, способы её решения, планировать свои действия, осуществлять постоянный контроль за ними и соотносить их с условием, оценивать полученный результат). Выполнение практических действий с использованием занимательного материала вырабатывает у детей умение воспринимать познавательные задачи, находить для них новые способы решения. Это ведёт к проявлению у детей творчества (придумывание новых вариантов логических задач, головоломок).

Дети начинают осознавать, что в каждой из занимательных задач заключена какая-либо хитрость, выдумка, забава. Найти, разгадать её невозможно без сосредоточенности, напряжённого обдумывания, постоянного сопоставления цели с полученным результатом.

Советы родителям

1. Способствовать активному использованию математических понятий в познавательной и игровой деятельности, в повседневной жизни. Например, используя предметы, с которыми ребёнок взаимодействует самостоятельно, конкретизировать его представления о количественных отношениях: продемонстрировать, что предметы одной группы могут быть расположены близко или далеко друг от друга - от этого их количество не меняется.
2. Активизировать в играх представления ребёнка о цифровой символике, привлекать внимание к использованию цифр в быту и окружающей жизни (номер дома, квартиры, автобуса и т.д). Создавать условия для знакомства с денежными купюрами и монетами, с возможностью самостоятельно использовать их при оплате товара в магазине, получить сдачу.
3. Способствовать совершенствованию навыков счёта. Предлагать ребёнку пересчитать, отсчитать, продолжить пересчёт от заданного числа, посчитать в обратном порядке сначала в пределах первого десятка, а затем и второго десятка.
4. Привлекать детей к сравнению предметов на глаз или с помощью третьего предмета, способствовать приобретению опыта, наблюдая за использованием общепринятых эталонов или приборов для измерения (в магазине, поликлинике и др).
5. Предоставлять ребёнку возможность объяснять, рассказывать, обосновывать.
6. С интересом выслушивать его высказывания, учить задавать вопросы.
7. Развивать потребность в интеллектуальном общении, помогать в разрешении проблемно-поисковых ситуаций, поощрять детское экспериментирование и наблюдение.

8. Ободрять любознательность, поддерживать инициативу ребёнка в попытках найти объяснение возникшему вопросу или замеченному противоречию.

Надеемся наши рекомендации вам будут полезны!

Приложение № 5

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 24
муниципального образования Усть – Лабинский район

**Конспект педагогического мероприятия
по ФЭМП с использованием
логических блоков Дьенеша в старшей группе
на тему «Познавательное путешествие с
Звездочётом»**

Воспитатель Тюпкина О.В.

Программное содержание:

- Развивать пространственное мышление, воображение, комбинаторские способности.
- Развивать мыслительные умения: анализировать формы предметов, сравнивать их по свойствам, классифицировать.
- Способствовать развитию художественных способностей.

Демонстрационный материал:

- шапочка Звездочета,
- схемы: кареты, автомобиля, ракеты, самолета;
- аудиозапись, напоминающая пуск ракеты,
- три обруча,
- набор блоков Дьенеша
- эскиз к игре «Художник».

Раздаточный материал: набор блоков на каждого ребенка, два листа цветного картона большого размера, детали для составления композиции картины.

1. Этап. Формирование внутренней мотивации

Содержание	Обратная связь на возможные высказывания
<p>Давайте поприветствуем друг друга. Игра- приветствие « Поздороваемся». Друг к другу лицом повернулись, Улыбнулись. Руку правую подали, А потом ее пожали И друг друга мы обняли. Отошли, И поклонились, И немного покружились. Все готовы заниматься?</p>	<p>(Дети приветствуют друг друга) Дети: Очень будем мы стараться. (Дети садятся на места)</p>

2. Этап. Реализация замысла.

Содержание	Обратная связь на высказывания детей
<p>Жил – был Звездочет. Каждую ночь он наблюдал далекие звезды, а днем изучал самую большую звезду- солнце, пытаюсь разгадать его тайны. Решил он полететь к солнцу. « Возьму свою старую карету, запрягу в неё самых быстрых лошадей и помчусь!»- решил он. Старая карета Звездочета была вот такая (показываю).</p> <p>«Что ты! Что ты! – возмутилась карета- Мне не выдержать такого длинного путешествия. Ведь оно продлится менее 500 лет. Возьми лучше автомобиль»</p> <p>Построил Звездочет самый быстрый автомобиль. Вот такой (показываю)</p> <p>Но едва Звездочет взялся за руль, как зафырчал мотор: « Фр-р!..». Не хочу включаться! Сто лет работать без отдыха. Возьми , лучше самолет, он летать умеет.</p> <p>Самолет был вот такой (показываю)</p> <p>Но и самолет отказался выполнять его просьбу. В космосе нет воздуха, и его крыльям не на что опереться, только ракета имеет возможность летать в</p>	<p><i>Дети строят карету из блоков (по схеме)</i></p> <p><i>Дети строят автомобиль из блоков(по схеме)</i></p> <p><i>Дети строят самолёт из блоков(по схеме)</i></p> <p><i>Дети строят ракету из блоков.</i></p>

безвоздушном пространстве. А ракета была вот такая (*показываю*).

Ракета протрубила: « Я самая выносливая и самая быстрая, я смогу довести тебя, Звездочет, за один день».

«Готовьтесь, ребята, к полету, полетим вместе со мной»

Вот готов ракетодром.

Раздается гул и гром.

Миг и чудо, корабли

Отделились от Земли,

Внимание! На старт! 10, 9, 8,7,6,5,4,3,2,1-пуск! Полетели!!!

(*Звучит аудиозапись, напоминающая звук ракеты*)

Физкультминутка.

Чтобы в космос полететь,

Надо силу поиметь.

Будем мы тренироваться,

Будем силы набираться.

Раз- два-три, приседаем мы!

Много раз я отожмусь

Утром на зарядке.

И руками оттолкнусь,

Будет все в порядке.

Раз, два- руки согнуть,

Три, четыре – разогнуть.

Полетели с Звездочётом, смотрим в иллюминаторы, звезды пытаемся сосчитать, делаем зарисовки. В космическом пространстве много камней, метеоритов. Давайте сравним их. Их нужно разложить так: в один обруч- все красные, в другой все квадратные, а в третий – все маленькие

. (*Составляем паспорта метеоритов*).

3. Этап. Рефлексия.

Содержание	Обратная связь на возможные высказывания.
<p>Пора нам возвращаться на Землю. Занимаем свои места (<i>включаем аудиозапись</i>)</p> <p>Звездочету очень понравилось в космосе и он хочет нарисовать картину по эскизу, который сделал во время полета, а мы ему в этом поможем.</p> <p>Игра «Художник» (набор «Давайте вместе поиграем»).</p> <p>Дети разбиваются на две команды по 3-4 человека и составляют картинку из блоков и дополнительных деталей, вырезанных из картона.</p> <p>В конце мероприятия подводим итог. Чем вам понравилось путешествие? Что особенно запомнилось?</p>	<p>Возвращаться нам пора , Прилетает детвора. Мы с полета возвратились И на Землю приземлились.</p>

Картотека дидактических игр с блоками Дьенеша

<p>«Найди»</p>	<p>Задачи: знакомить с логическими блоками, закрепить название геометрических фигур, основных цветов, понятия «большой - маленький», «толстый – тонкий», развивать умения сравнивать геометрические фигуры между собой, выявлять общий признак и находить фигуру по заданному признаку. Материал: набор логических блоков Дьенеша.</p>
<p>«Чудесный мешочек»</p>	<p>Задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, умение предметы угадать на ощупь. Материал: мешочек, набор блоков Дьенеша.</p>
<p>«Что изменилось»</p>	<p>Задачи: совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине, развивать мышление. Материал: набор блоков Дьенеша.</p>
<p>«Найди не такую»</p>	<p>Задачи: Продолжать знакомить с логическими блоками. Ход игры:положите перед ребенком любую фигуру и попросите его найти все фигуры, которые не такие, как эта, по цвету (размеру, форме, толщине).</p>
<p>4-й лишний»</p>	<p>Задачи: упражнять детей в группировке геометрических фигур по цвету, форме, величине, толщине. Материал: набор блоков Дьенеша Ход игры: выложить на стол три фигуры. Ребенку нужно догадаться, какая из фигур лишняя и по какому принципу (по цвету, форме, размеру или толщине).</p>
<p>«Продолжи ряд»</p>	<p>Задачи: продолжить ряд из фигур, закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине, развивать мышление. Материал: набор блоков Дьенеша Ход игры: Выкладываем на столе цепочку из блоков Дьенеша, чтобы рядом не было фигур одинаковых по форме и цвету (по цвету и размеру; по размеру и форме, по толщине и цвету и т.д.). Предлагаем ребенку</p>
<p>«Найди пару»</p>	<p>задачи:совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине, развивать мышление. Материал: набор блоков Дьенеша. Ход игры: Предложить детям каждой фигуре найти</p>

	<p>пару, например, по размеру: большой желтый круг встает в пару с маленьким желтым кругом, большой красный квадрат станет в пару с маленьким красным квадратом и т.д.</p>
<p>«Второй ряд»</p>	<p>Задачи: развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру, отличную по одному признаку.</p> <p>Материал: набор логических блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры: выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ними второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера); такой же формы, но другого цвета (размера); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру, цвету.</p>
<p>«Чего не хватает»</p>	<p>Задачи: развивать мышление, внимание, учить делать умозаключения.</p> <p>Ход игры: предлагаем таблицу из девяти клеток с выставленными в ней фигурами. Ребенку нужно подобрать недостающие блоки.</p>
<p>«Угадай, какую фигуру я загадал»</p>	<p>Задачи: развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию</p> <p>Материал: комплект логических блоков Дьенеша, карточки – обозначения свойств, карточки с отрицанием свойств.</p> <p>Ход игры: педагог выкладывает перед ребенком набор карточек, описывающих какой-либо блок. Ребенок находит нужный блок и, если ответ верен, сам загадывает и описывает с помощью карточек какой-либо блок</p>