

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ – ДЕТСКИЙ САД №2 «СОЛНЫШКО» ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА
С ПРИОРИТЕТНЫМ ОСУЩЕСТВЛЕНИЕМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПО СОЦИАЛЬНО - ЛИЧНОСТНОМУ РАЗВИТИЮ ДЕТЕЙ
ЗАТО ПОСЕЛОК СОЛНЕЧНЫЙ КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ**

**Развивающее дидактическое пособие
по познавательно-математическому развитию
«Математический сундучок»**

Воспитатель: Проскурня Е.П.

2020 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение.....	стр. 1-3
2. Наполнение дидактического пособия.....	стр. 4
3. Примерные игры.....	стр. 5-9
4. Приложение.....	стр. 10

Введение.

Математика – один из наиболее трудных учебных предметов. Потенциал педагога дошкольного учреждения состоит не в передаче тех или иных математических знаний и навыков, а в приобщении детей к материалу, дающему пищу воображению, затрагивающему не только чисто интеллектуальную, но и эмоциональную сферу ребёнка. Педагог дошкольного учреждения должен дать ребёнку почувствовать, что он сможет понять, усвоить не только частные понятия, но и общие закономерности. А главное познать радость при преодолении трудностей.

Следовательно, одной из наиболее важных задач педагогов ДОУ является развитие у ребенка интереса к математике в дошкольном возрасте. Оно не сводится к тому, чтобы научить дошкольника считать, измерять и решать арифметические задачи. Это еще и развитие способности видеть, открывать в окружающем мире свойства, отношения, зависимости, умения их «конструировать» предметами, знаками и словами.

Игра – наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность. Игра для дошкольников – способ познания окружающего мира. В связи с этим меня заинтересовала проблема: можно ли повысить мотивацию дошкольников в формировании элементарных математических представлений через игровую деятельность. Для достижения результатов я поставила перед собой следующую цель: использование игровой деятельности при формировании элементарных математических представлений у дошкольников. Основываясь на этом, мною было разработано дидактическое развивающее пособие по познавательно-математическому развитию «*Математический сундучок*».

Оборудование: картонная коробка, с открывающейся кверху крышкой. Сверху на крышке находится поле для игры в шашки. С внутренней стороны крышки располагаются ячейки, для хранения раздаточного материала. Для изготовления дидактического пособия нам потребуется:

- Картонная коробка, обклеенная самоклеющейся бумагой
- шахматное поле из картона, которое крепится на наружную часть крышки.
- крышки от бутылок для игры в шашки
- карточки с не законченными рядами геометрических фигур.
- Карточки с домиками и цифрами.
- Грибочки из картона.
- наполнение: геометрические фигуры, цифры разрезанные пополам, знаки: больше, меньше, равно, кружочки для грибочков, цифры на картоне.

Методическая обоснованность наполнения дидактического пособия «Математический сундучок».

Данное пособие предназначено для детей в возрасте от 4 до 6 лет.

Цель пособия: развитие математических представлений у средних и старших дошкольников через игру. Использование игр позволяет повысить интерес дошкольников к математике.

Успешное развитие мыслительной деятельности ребенка происходит при развитии у него умений выбирать и осуществлять деятельность, используя активные поисковые (исследовательские) действия, соотносить действия с результатом.

В качестве эффективной технологии развития мыслительной и практической познавательно-исследовательской деятельности дошкольника, формирования математических представлений педагогами ДОО широко используются развивающие логико-математические игры.

В настоящее время нет дефицита настольных развивающих игр для детей. Но я решила использовать интересные идеи интернет-ресурсов вначале для создания «Математического сундучка». Моей идеей было - комплексное дидактическое пособие, обеспечивающее формирование математических представлений вне целенаправленной организованной образовательной деятельности.

В математических играх дети осваивают:

- умение пользоваться эталонами познания: цвет, форма, мера (размер, масса), модель, образ.
- владение способами познания: сравнение, обследование, счет, классификация, сериация и др.
- получают логико-математический опыт.
- развивают мышление, сообразительность, смекалку.

В каждой из игр ребенок поставлен перед необходимостью осознания цели, осуществления практического действия и получения результата, ответа на вопросы: что от чего зависит, как быть в данной ситуации.

Принципы организации игр с сундучком таковы:

- отсутствие принуждения
- развитие игровой динамики (от малых успехов к большим)
- поддержка игровой атмосферы, реальных чувств детей
- взаимосвязь игровой и мыслительной деятельности
- постепенный переход от простых форм и способов осуществления игровых действий к более сложным.

Примерные игры:

- «Закончи ряд»;
- «Цифровой конструктор»;
- «Больше, меньше, равно»;
- «Грибочки» (соотнеси число);
- «Состав числа».



«Закончи ряд»

Цель: учить различать геометрические фигуры(круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник); развивать логическое мышление, память.

Материал: карточки 21 штука, набор геометрических фигур.

Ход игры: детям раздаются карточки, необходимо закончить ряд геометрическими фигурами повторив его один или два раза.



«Цифровой конструктор»

Цель: способствовать запоминанию цифр через выкладывание их из отдельных деталей конструктора.

«Преобразование цифр». Например: педагог кладет одну деталь конструктора и просит ребенка добавить только одну деталь так, чтобы получилась цифра. Следующий ход - добавить детали или поменять их местами, чтобы получилась новая цифра. Далее ребенок преобразует выложенную цифру в другую.

Возможны следующие ряды букв: 1-7 ; 3-8; 0-6-9; 6-8



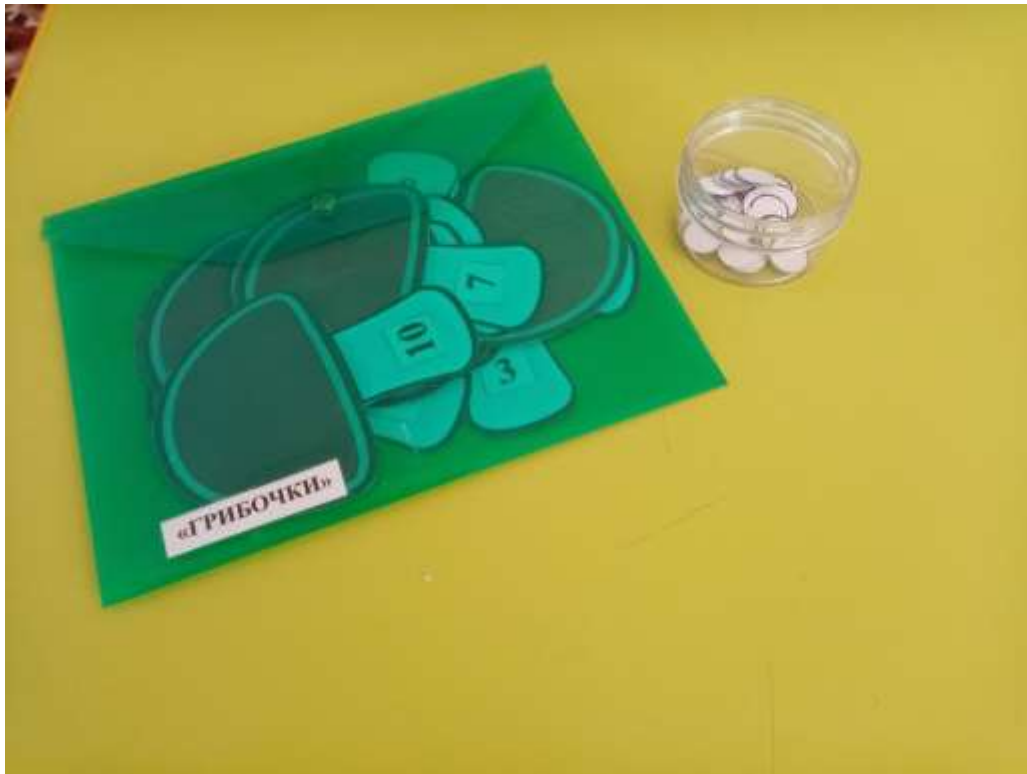
«Больше, меньше или равно»

Цели: закреплять умение сравнивать группы предметов в пределах 10.

Выражать словами каких предметов больше, меньше или поровну.

Игровой материал: Карточки с предметами в пределах 10. Знаки $<$, $>$, $=$.

Ход игры: Детям раздаются карточки. Педагог предлагает детям расставить знаки $<$, $>$, $=$ между парами картинок и объяснить свой выбор.



«Собери грибок»

Цель: закреплять умение соотносить количество и число

Материалы: Отдельно шляпки грибов с разным количеством белых точек в пределах 10-ти, и отдельно ножки гриба с числами от 1 до 10 все детали вырезаны из картона.

Описание: Играть можно как индивидуально, так и всей группой по очереди выходя и подыскивая нужную шляпку с необходимым количеством точек для ножки с выбранным числом.



«Числовые домики»

Игра «Числовые домики» подходит для детей старшего возраста для изучения цифр, количественного и порядкового значения чисел и для начала знакомства с составом числа в пределах 10. Это способствует пониманию детьми того, как число может быть образовано из других чисел. Дети учатся анализировать и осознавать, как множество может быть образовано из частей. Также с помощью данной игры ребенок научится составлять и решать простые примеры на сложение и вычитание.

Цель игр: Закрепить представления о составе чисел из двух меньших чисел (в пределах 10).

Ведущий кладет перед ребенком большую карточку с домиком. В каждом из домиков живет определенная цифра. Ребенку предлагается подумать и сказать, из каких чисел она состоит. Пусть ребенок назовет все варианты. После этого он может показать все варианты состава числа.

