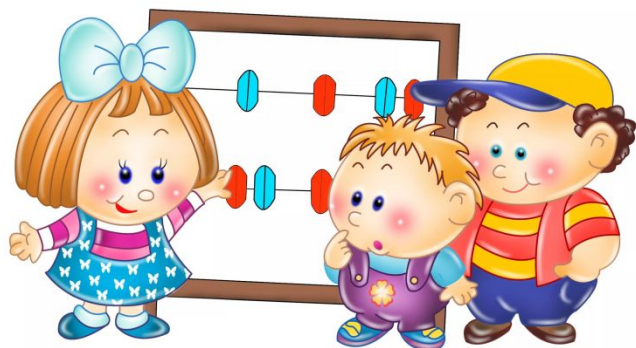




**Дидактический материал
для формирования у детей
дошкольного возраста
элементарных
математических
представлений**



ПАЛОЧКИ КЮИЗЕНЕРА

Каждая палочка – это число, выраженное цветом и величиной.. Использование «чисел в цвете» позволяет одновременно развить у детей представление о числе на основе счета и измерения. Комплект состоит из 116 пластмассовых призм 10-ти различных цветов и форм. Наименьшая призма имеет длину 10 мм и является кубом. Выбор цвета преследует цель облегчить использование комплекта. Класс белых чисел образует число один. Палочки 2,4,8 образуют «красную семью», (2 – розовый, 4- красный, 8- вишневый цвет), 3,6,9 – «синюю семью» (голубой – 3, фиолетовый – 6, синий – 9.) «Семейство желтых» составляют числа кратные 5: 5- (желтый) и 10 (оранжевый). Класс черных чисел образует число 7.

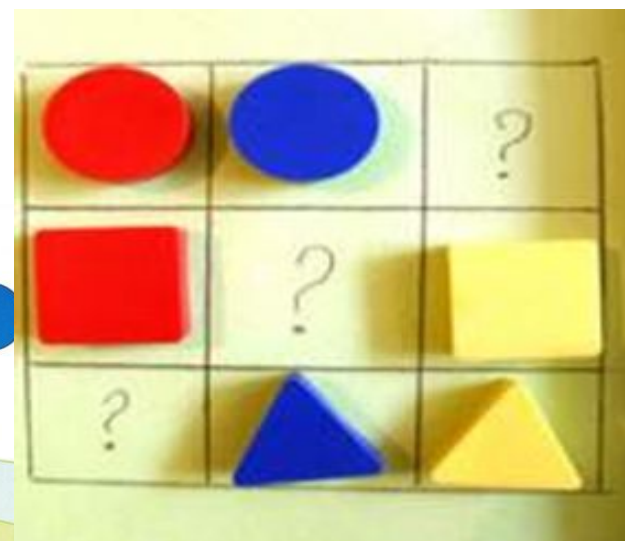
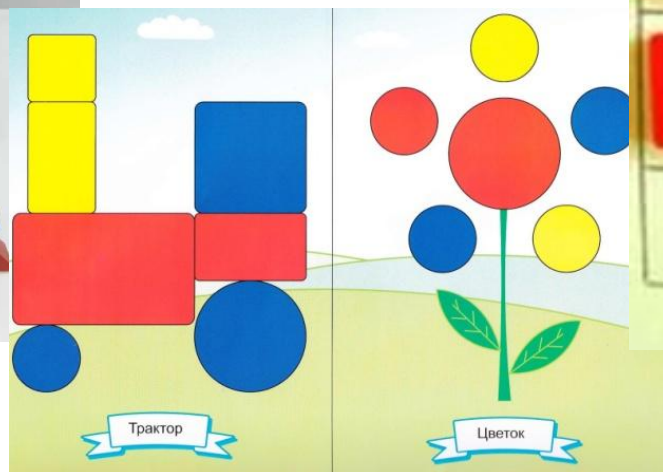


ЛОГИЧЕСКИЕ БЛОКИ ДЬЕНЕША

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.

Логические блоки Дьенеша представляют собой набор из 48 геометрических фигур.

В наборе нет ни одной одинаковой фигуры. Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя признаками: формой, цветом, размером, толщиной.



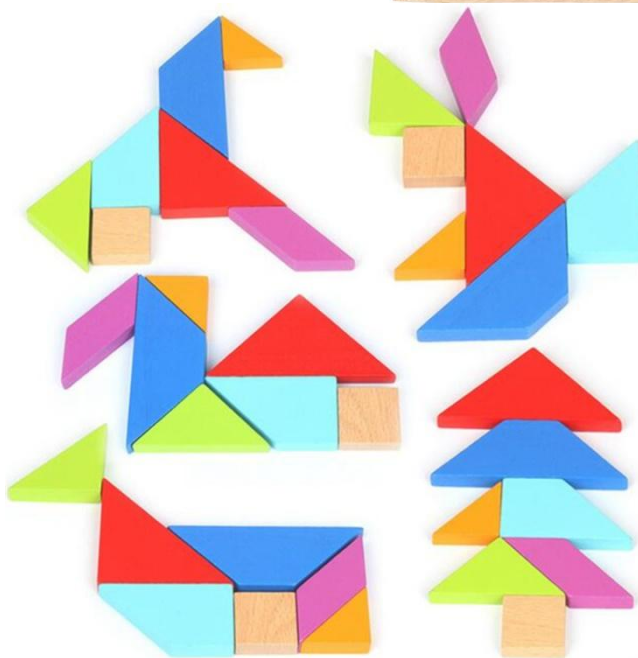
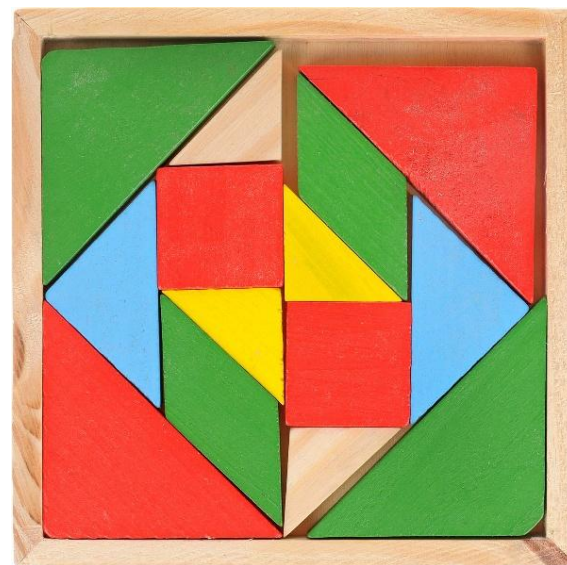
ИГРЫ – ГОЛОВОЛОМКИ.ТАНГРАМ

Одна из первых древних игр головоломок. Родина возникновения - Китай, возраст - более 4 000 лет.

Головоломка представляет собой квадрат разрезанный на 7 частей: 2 больших треугольника, один средний, 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм.

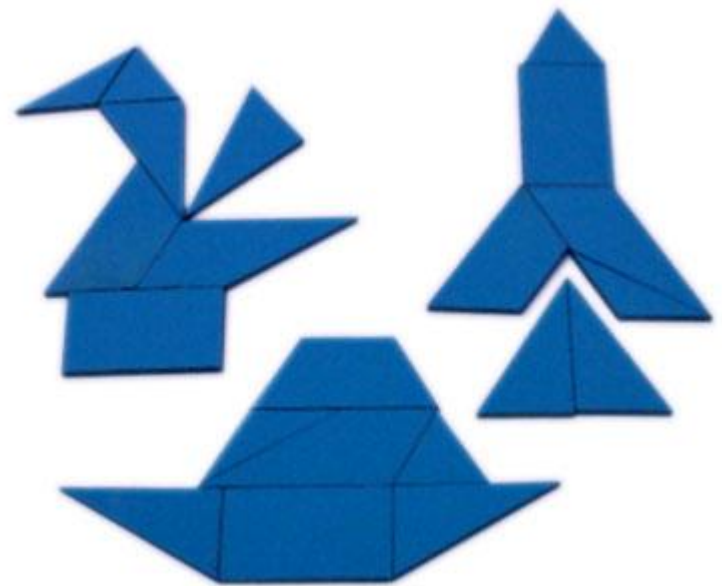
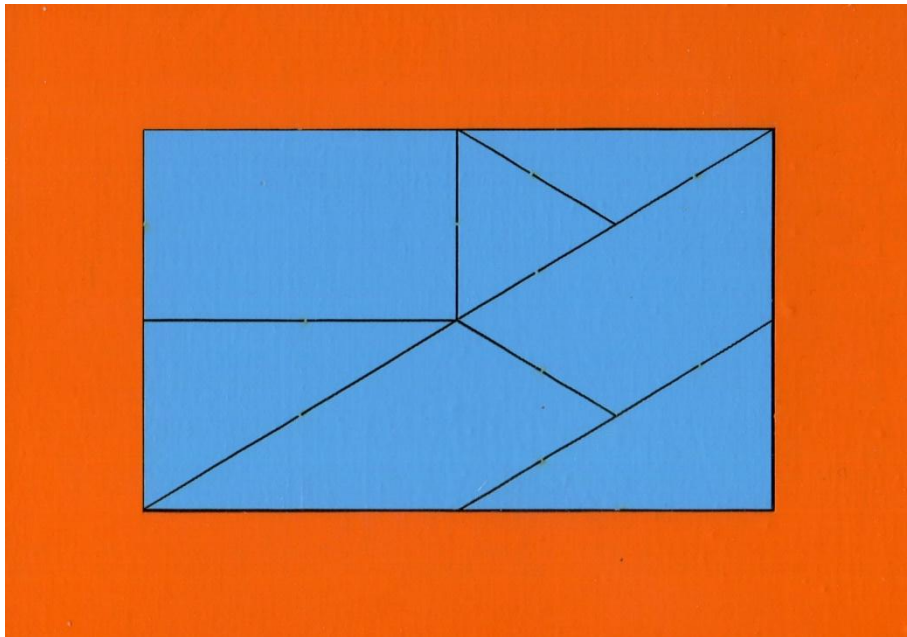
Суть игры - собирать всевозможные фигурки из данных элементов по принципу мозаики. Всего насчитывают более 7 000 различных комбинаций. Самые распространенные из них - фигуры животных и человека.

Игра способствует развитию образного мышления, воображения, комбинаторных способностей, а также умения визуально делить целое на части.



СФИНКС

В состав относительно несложной головоломки "Сфинкс" входит семь простых геометрических фигур: четыре треугольника и три четырехугольника с разным соотношением сторон. Игра развивает восприятие формы, способность выделять фигуру из фона, выделение основных признаков объекта, глазомер, воображение (репродуктивное и творческое), зрительно-моторную координацию, зрительный анализ и синтез, умение работать по правилам

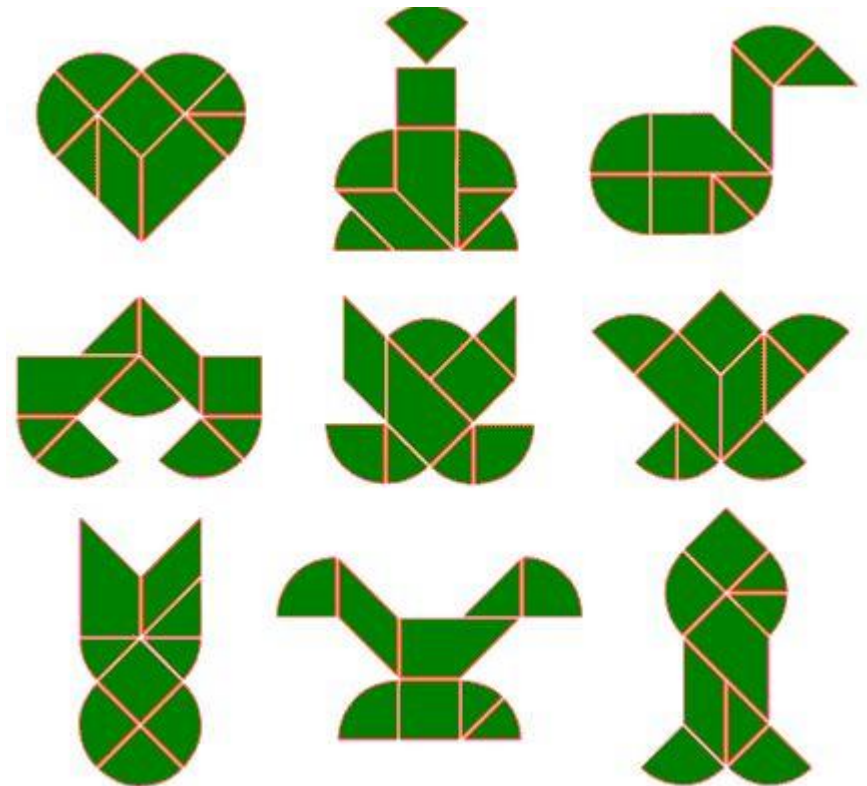


ЛИСТИК

Геометрическая фигура сложной конфигурации, напоминающая схематичное изображение человеческого сердца или листа дерева, разделенная на 9 элементов. Особенно хорошо из элементов этой головоломки получаются силуэты различных видов транспорта.

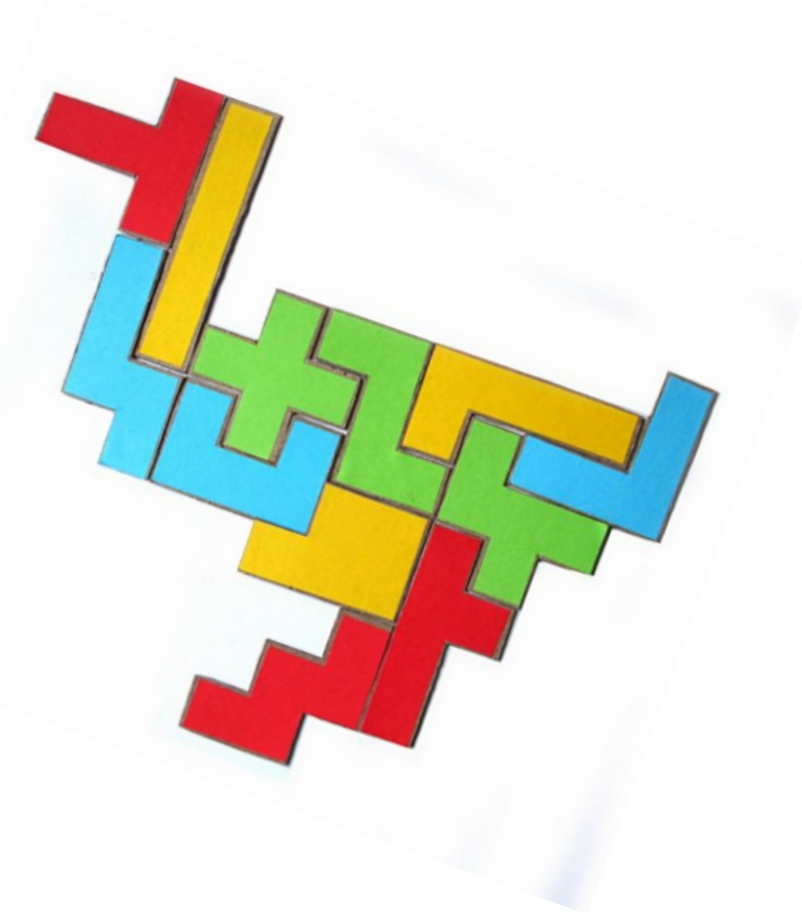
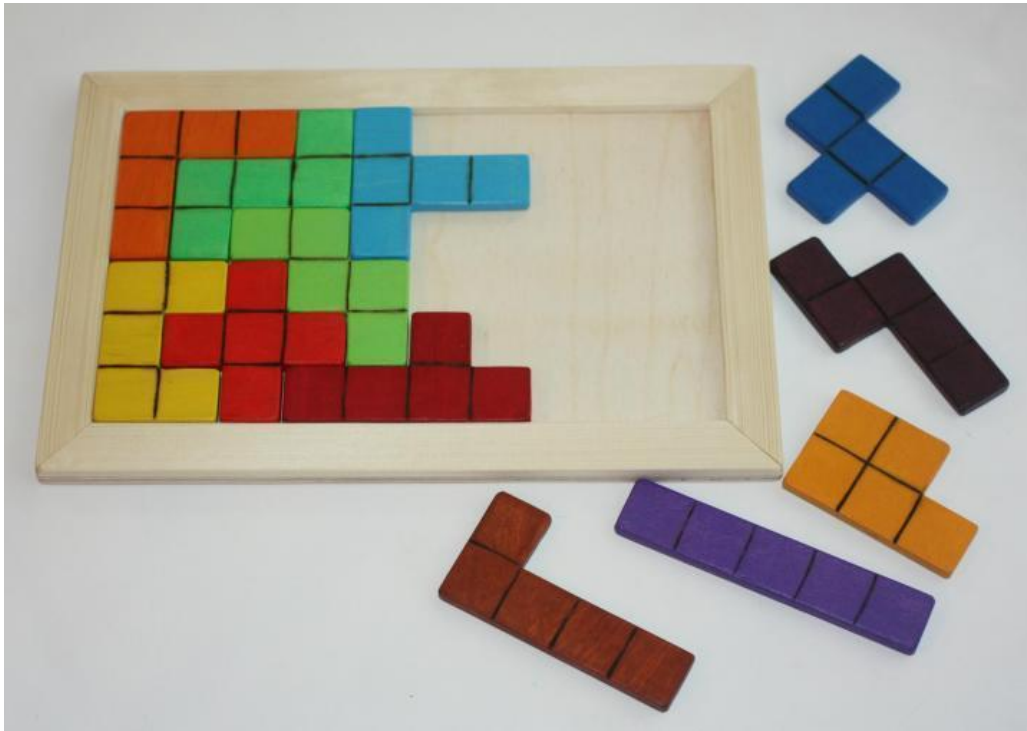
Полученные изображения напоминают детские рисунки (собачки, птички, человечки). Конструируя простые образные фигуры, дети учатся восприятию формы, способности выделять, фигуру из фона, выделению основных признаков объекта.

Головоломка развивает глазомер, аналитико-синтетические функции, воображение (репродуктивное и творческое), зрительно-моторную координацию, умение работать по правилам.



ПЕНТАМИНО

Запатентовал головоломку “Pentomino” Соломон Голомб, житель Балтимора, математик и инженер, профессор университета Южная Калифорния. Игра состоит из плоских фигур, каждая из которых состоит из пяти одинаковых квадратов, соединённых между собой сторонами, отсюда и название. Игровой набор “Пентамино” состоит из 12 фигурок. Каждая фигура обозначается латинской буквой, форму которой она напоминает.



Развивающие игры Никитиных.

Очень интересная система развивающих игр создана знаменитыми русскими педагогами-новаторами Борисом Павловичем (1916-1999) и Еленой Алексеевной (р.1930) Никитиными.

Каждая игра представляет собой **НАБОР ЗАДАЧ**, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т.д. Задачи имеют очень **ШИРОКИЙ ДИАПАЗОН ТРУДНОСТЕЙ**: от доступных иногда 2-3-летнему малышу до непосильных среднему взрослому.



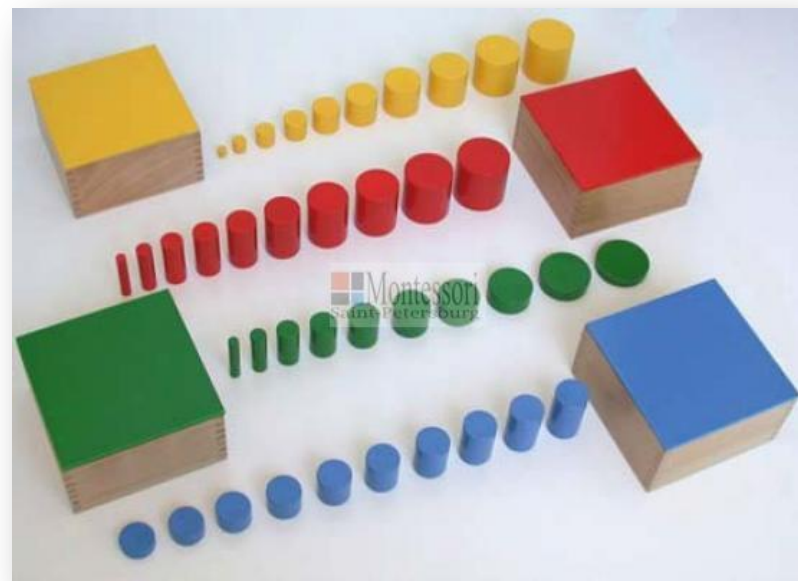
Методика Воскобовича



Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. "Геоконт", "Игровой квадрат", "Складушки", "Цветовые часы" сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше - "Прозрачный квадрат", "Прозрачная цифра", "Домино", "Планета умножения", серия "Чудо-головоломки", "Математические корзинки"..

С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Материалы Монтессори



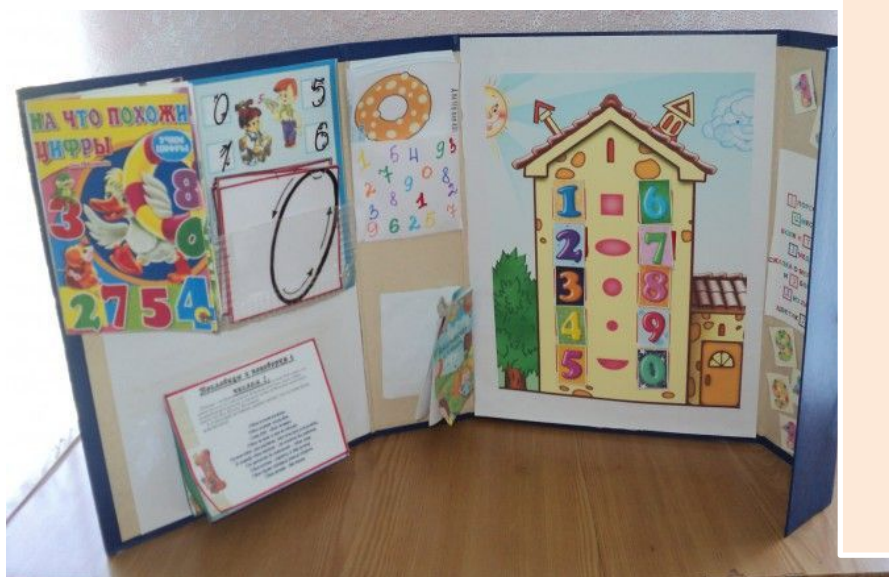
Кольца Луллия



С помощью Колец Луллия можно такие решать задачи по формированию элементарных математических представлений у дошкольников:

- учить детей на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и на вычитание;
- закрепить состав числа из двух меньших чисел;
- учить называть последующее и предыдущее число к названному или обозначенному цифрой, определять пропущенное число;
- учить распознавать геометрические фигуры независимо от их пространственного положения и т. д.

Лепбуки



Лэпбук (lapbook) – это своего рода тематическая самодельная интерактивная папка, включающая в себя кармашки, дверки, окошки, карточки, передвижные детали из бумаги, с помощью которых ребенок учит и закрепляет пройденный материал.

