

*Формирование элементарных
математических представлений
у детей второй младшей группы
посредством использования
дидактических игр*

Выполнила: воспитатель
МАДОУ д/с «Сказка»
Фалеева Е.А.

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

В. А. Сухомлинский

Педагогическое сопровождение игры со стороны воспитателя представляет собой сложный механизм естественной помощи ребенку. Оно включает как непосредственное игровое взаимодействие, так и наблюдение за его игровым поведением, изучение возможностей его развития.

Игра помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у детей глубокое удовлетворение, создаёт радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний.



Дидактическая игра – это вид деятельности, занимаясь которой, дети учатся. это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения (В. Н. Кругликов, 1988)

В дидактических играх ребёнок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступный ему анализ и синтез, делает обобщения.

Дидактическая игра может быть индивидуальной
или коллективной.



Можно выделить следующие структурные составляющие дидактические игры:

Дидактическая задача определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Она формируется педагогом и отражает его обучающую деятельность. Игровая задача осуществляется детьми. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется через игровую задачу. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка. Самое главное: дидактическая задача в игре преднамеренно замаскирована и предстает перед детьми в виде игрового замысла.

Игровые действия - основа игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. В разных играх игровые действия различны по их направлению и по отношению к играющим.

Правила игры. Их содержание и направление обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. В дидактической игре правила являются заданиями. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей.

Подведение итогов. Проводится сразу по окончании игры. Это может быть подсчет очков, выявление детей, которые лучше выполнили игровые задания, определение команды - победительницы и так далее. Необходимо при этом отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей.



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

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



ИГРЫ С ГЕОМЕТРИЧЕСКИМИ ФИГУРАМИ

- «Подбери по форме» - учить различать одинаковые фигуры разных цветов
- Геометрическая мозаика, магнитная мозаика- развитие мелкой моторики, развитие внимания, мышления, закрепление цветов, форм, счета
- «Геометрические фигуры» - находить подходящие геометрические фигуры и собирать их из частей
- «Ассоциации» - учить объединять предметы в объекты и в группу по какому-либо общему признаку
- «Матрешки», «Большой/маленький»- учить сопоставлять по размеру



«Подбери по форме»



«Геометрические фигуры»



«Геометрические и магнитные мозаики»



«Фигуры и формы»



ИГРЫ С ЦИФРАМИ И ЧИСЛАМИ

- Пазл «Изучаем цифры и счет» - учить соотносить число с количеством предметов
- «Найди лишнее» - учить оперировать числами в пределах 5 и сопровождать словами свои действия
- «Познайка. Учимся считать» - учить счёту в пределах 5, соотносить цифру с количеством предметов
- «Считай, не ошибись»- учить порядку следования чисел натурального ряда, упражнять в прямом и обратном счете.





ИГРЫ-ПУТЕШЕСТВИЯ ВО ВРЕМЕНИ

- «**Детский сад**»-закрепить знания о частях суток.

Ведущий начинает сразу и бросает мяч одному из играющих:

Утром я пришла в детский сад, а вернулась домой . . . Мы делаем зарядку... Мы занимаемся...

- «**Какой день недели**»

- развивать память при запоминании названий и последовательности дней недели.

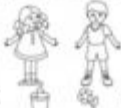
Вот неделя. В ней семь дней,
Поскорей знакомься с ней.
Первый день по всем неделкам
Носит имя понедельник.
Вторник — это день второй,
Он стоит перед средой.
Серединочка-среда —
Третьим днём была всегда.
А четверг — четвертый день —
Шапку носит набекрень.
Пятый — пятница-сестрица —
Очень модная девица.
А в субботу — день шестой —
Отдыхаем всей гурьбой.
И последний — воскресенье —
Назначаем днём веселья.
Завтра снова детский сад
Ждёт-пождёт своих ребят.



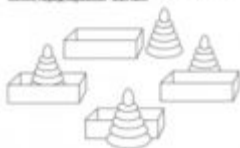
ИГРЫ НА ОРИЕНТИРОВАНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ

- «**Слева, справа, Вверху/ внизу**»- закрепление понятий, учить ориентироваться в пространстве
- «**Зеркало**»-дети стоят свободно пред воспитателем, который предлагает им стать «зеркалом» и повторять все его движения. Дети отображают движения воспитателя\
- «**Где спрятался мышонок?**»-ориентирование в пространстве, закрепление знаний геометрических фигур
- «**Матрёшки**»

Парусы в правой руке у девочки справа, в левой - у мальчика, а чашка в правой - у девочки, а тарелка - у мальчика.



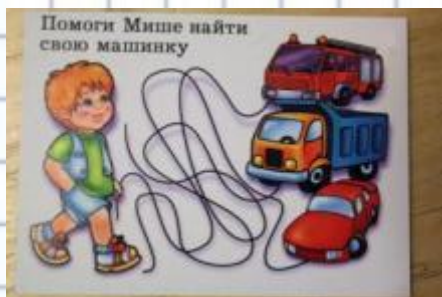
Раскрась пирамиды, которые кроются, красные сделай голубыми - дополни их корнями: синими, зелеными, желтыми.



ИГРЫ НА ЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ

- **«Найди лишний предмет»** -учить находить лишний предмет из данной группы по определенному признаку
- **«Найди тень»**
- **«Лабиринты»**
- **«Колпачки», «Пирамидки»** - учить собирать предметы по величине, цвету
- **«Найди отличия»**





- «**Бусы**»- учить чередовать предметы по величине, форме, определенным признакам
- «**Паззлы**» - учить находить нужные формы предметов. Обследовать предметы . выделять их цвет, величину и форму.
- «**Шнуровки**»- учить группировать предметы по смыслу, прошнуровывать их к основе и создавать » узоры из цветной тесьмы



«Большой/маленький», «Учимся сравнивать» - учить сопоставлять по размеру, сравнивать предметы по размеру, закрепление понятий «больше/меньше»



Дидактические игры с набором Монтессори (14 модулей)

Набор позволяет:

- -развивать мелкую моторику рук ребенка,
- -развивать логику, образное, предметное мышление
- -формировать понятие о форме, размере, объеме, цвете,
- -видеть детали, составляющие целое из частей
- -закрепить понятия «выше/ниже», «большой/маленький», «часть/целое»
- -получать ребенком элементарные знания математического счета (в пределах 5)



Модуль 5 и 1:

- улучшение моторики,
- закрепление знаний геометрических фигур, основных цветов
- счет в пределах 5
- развитие образного мышления
- понятие «больше», «меньше», «выше», «ниже»
- задания от простого к сложному



Модуль 8, 11,12, 13

- формирование логического мышления, представления о цвете и форме
- знакомство с геометрической фигурой «куб»
- тренировка внимания
- понятие «целое», «часть» понятия «одноцветный», «разноцветный» (предложить показать геометрическую фигуру одного цвета, затем нескольких цветов)
- сложение фигур, объединение нескольких фигур в одну. Например, можно использовать сказку «Три поросенка», как будто нужно построить несколько домиков разной формы
- фигуры комбинируются, и каждый раз ребенок получает новую фигуру



Модуль 4 и 7:

- обучение детей выстраивать логические цепочки
 - закрепление понятий «высокий», «низкий»
 - развитие координации движений (представить, что цилиндры - это солдатики, а так как в армии порядок, то фигуры должны стоять ровно и по росту)
- формирование понятий о форме, размере, цвете
Можно задействовать сказочных персонажей. Например, Гномов из «Белоснежки» заселить в семь разных домиков по определенному признаку.



Модуль 6 и 9:

- способствуют развитию мелкой моторики рук
- закрепление основных цветов
- счет в пределах 5
- выполнение действий в определенной последовательности (предложить ребенку решить куда класть ту или иную фигурку)
- понятия «выше/ниже»

Колечки могут быть «бубликами», или «конфетками», для лучшего восприятия и запоминания детьми



Модуль 2 и 3:

- развитие мелкой моторики пальцев рук
- закрепление основных цветов
- развитие логического мышления, сообразительности (учимся подбирать цвета так, чтобы они гармонировали между собой. Например, каждая фигурка-часть домика, которые мы должны сложить. Можно складывать фигурки по определенному признаку: фигурки только одного цвета, одной формы, или одного размера)
- закрепление названий геометрических фигур
- учимся действовать по алгоритму



Дидактические игры с использованием палочек Кюизенера

Палочки Кюизенера –

это счетные палочки,
которые еще

называют «*числа в
цвете*»,

цветными палочками,

цветными числами,

цветными

линеечками.



Сенсорное восприятие цвета и размера :

- -раскладывание в коробочки, мешочки, свободное манипулирование
- - строительство разноцветных дорожек, домиков, мебели для кукол
- -выкладывание из палочек по рисункам, цветным схемам
- **Сравнение по величине, длине, ширине, высоте, форме, умение видеть закономерность:**
- - выкладывание цифр по схемам из палочек
- -игры «Пирамидка», «лесенка».
- - различные коврики по цифровым схемам.





- **Сравнение чисел: понятия «больше/меньше»**
 - игра «Я больше тебя, он меньше меня»-сравнение палочек по длине, соответственно, по значению
- **Логические задачи :**
 - расставь палочки так, чтобы белая была между красной и синей, а рядом с синей - жёлтая;
 - построение последовательностей
- **Развитие количественных представлений, порядковый счет, ориентировка в пространстве.**
 - строительство лесенок (определение смежных ступенек, сколько всего ступенек, вверх, вниз от заданной ступеньки и т.п.).
 - игра «Поезд с вагончиками» (сколько вагонов, какой по счету красный, какой по порядку вагон стоит между черным и красным, левее синего и т.п)



Дидактические игры с использованием логических блоков Дьенеша

Блоки Дьенеша представляют собой набор из 48 фигур разного цвета, величины, объема и размера. С их помощью можно изучать характеристики объектов: цвета, формы, объем, размер.



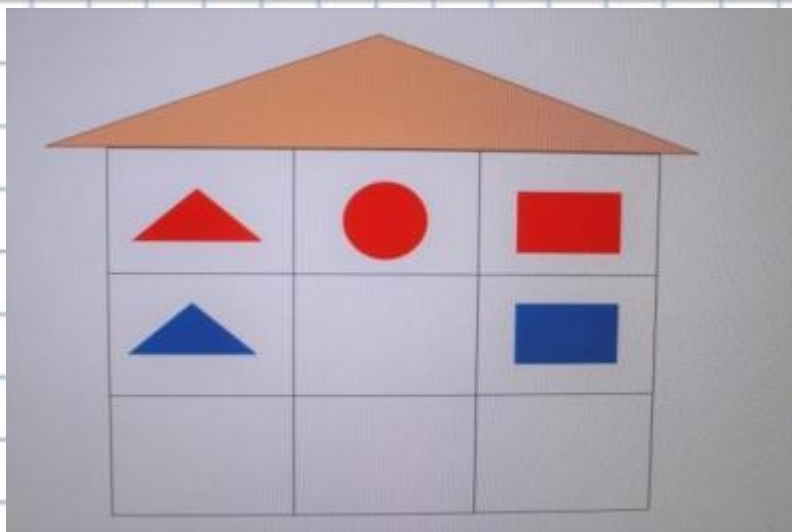
«Мишка», «Машина», «Цветок», «Бабочка», «Гусеница» - закреплять знания о геометрических фигурах, цветах . Дети работают на схеме, приемом наложения на схему



«Разложи фрукты» - закреплять знания о геометрических фигурах, цветах. Дети раскладывают «волшебные фрукты» (логические блоки) по обручам: раскладывают фигуры по цвету и форме;



«Рассели жильцов» - закреплять геометрических фигуры, цвета. Дети работают на схеме, приемом наложения на схему



«Построй дорожку» - закреплять геометрические фигуры, цвета.
«Дострой ряд»- закреплять геометрические фигуры, цвета с изменением одного (двух) признаков.



**«Расставь по местам» -закреплять
геометрические фигуры, цвета.**



Дидактические игры с использованием конструктора Лего

- «Цифры» (собираем цифры из кубиков Лего)



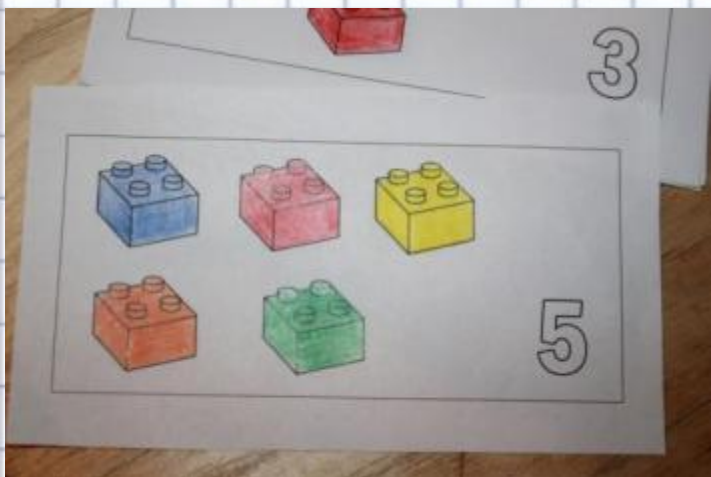
**«Схемы «Повтори-ка»-расставить элементы о образцу.
Закрепление геометрических фигур, основных цветов,
развитие логического мышления**



«Повторение последовательностей» (построить последовательность кубиков по образцу)



«Математические карточки» (для детей, умеющих считать)-посчитать количество кубиков, нарисованных на карточке, сравнить с написанной цифрой, выложить кубики.



«**Математический Лего-поезд**» (ребенок будет учиться считать, запоминать порядковый счет и развивать мелкую моторику, он также визуально сможет определять, где больше кирпичиков, а где меньше. Одновременно в этой игре можно закрепить и лексико-грамматический строй: изучать числительные прилагательные (первый вагончик, второй вагончик, третий), склонять их по падежам (нет пятого вагончика, дадим четвертому вагончику кирпичик). Еще можно развивать внимательность и память: перепутались вагончики - поставь по порядку, потерялись вагончики - найди, какие, на этом вагончике верное количество кирпичиков или нет, и т.п.



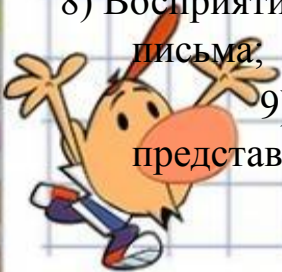
Интерактивные дидактические игры

В настоящее время отдельное место в воспитательно-образовательном процессе ДООУ отводится компьютерным дидактическим играм. Занятия с применением компьютерных игр очень интересны дошкольникам. Красочность и динамичность компьютерных программ, музыкальное оформление, игровая форма, общая атмосфера доброжелательности позволяет ребёнку играть увлечённо, испытывать радость познания, открывать новое.



Интерактивные дидактические игры способствуют всестороннему развитию творческой личности ребенка:

- 1) Использование интерактивных игр позволяет включаться трем видам памяти: зрительной, слуховой, моторной, что позволяет сформировать устойчивые визуально-кинестетические и визуально — аудиальные условно-рефлекторные связи ЦНС
- 2) Повышается мотивация обучения детей, активизация непроизвольного внимания за счет использования новых способов подачи материала, помогает развитию непроизвольного внимания;
- 3) Формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, т.к. мозг ребенка одновременно выполняет несколько видов деятельности;
- 4) Побуждение детей к познавательной деятельности;
- 5) Расширение объема получаемой информации, увеличение восприятия, лучшее запоминание чему способствует увеличение количества и качества иллюстративного материала (это важно, поскольку в дошкольном возрасте преобладает наглядно — образное мышление)
- 6) Высокая динамика способствует эффективному усвоению материала, памяти, воображения, творчества у детей
- 7) Развитие активного восприятия, которое является опорой прочных знаний;
- 8) Восприятия образной информации, понятной детям, которые пока не владеют навыками чтения и письма,
- 9) Формирование у детей рефлексии. Учебные задания дают возможность наглядно представить результат своих действий, возможность исправить ошибку, если она сделана.



В настоящее время во второй младшей группе я использую математические игры:

«Посчитай углы», «Цифры», «Цветные фигуры», которые находятся на портале сайта <http://www.igraemsa.ru/>.

Занятия проходят один раз в неделю по 3-5 минут.



«Посчитай углы»



«Цифры»



«Цветные фигуры»



Дидактическая игра может быть использована, как и на этапах повторения и закрепления, так и на этапах изучения нового материала. Она должна в полной мере решать как образовательные задачи, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основной ступенью в развитии познавательных интересов детей .

Применение дидактических игр повышает эффективность педагогического процесса, кроме того, они способствуют развитию памяти, мышления у детей, оказывая огромное влияние на умственное развитие ребенка. Обучая маленьких детей в процессе игры, нужно стремиться к тому, чтобы радость от игр перешла в радость учения.



Спасибо за
внимание!

