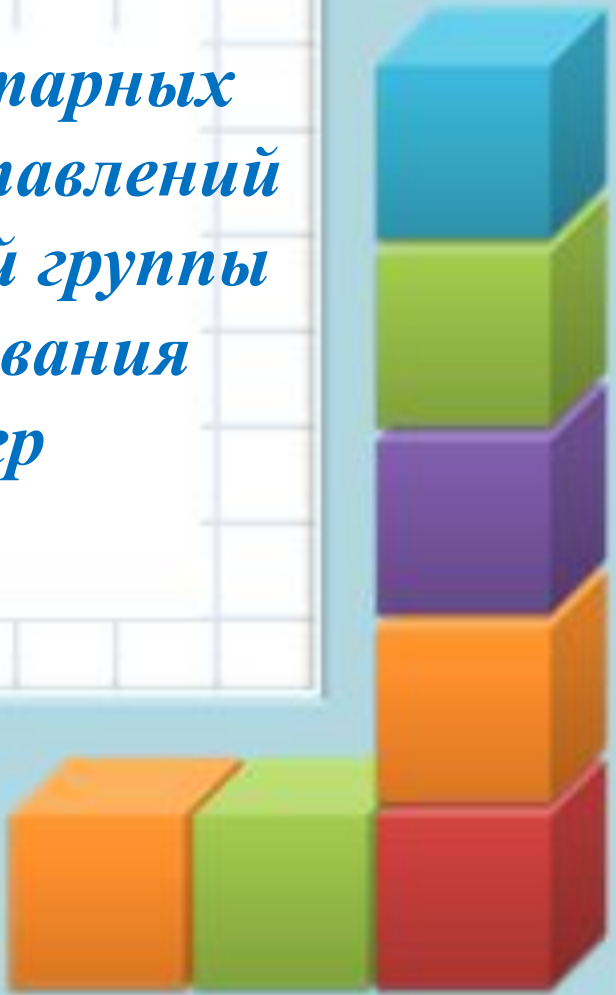


*Формирование элементарных  
математических представлений  
у детей второй младшей группы  
посредством использования  
дидактических игр*



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**»



## 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.



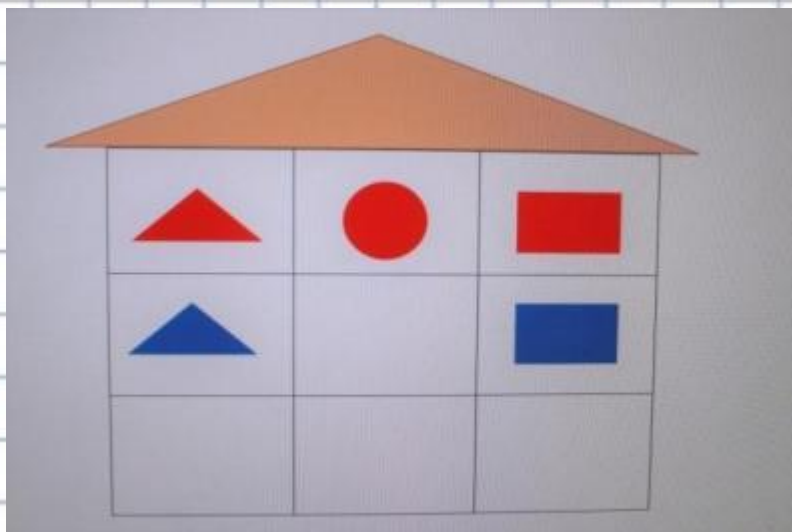
«Мишка», «Машина», «Цветок», «Бабочка», «Гусеница» - закреплять знания о геометрических фигурах, цветах . Дети работают на схеме, приемом наложения на схему



**«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)



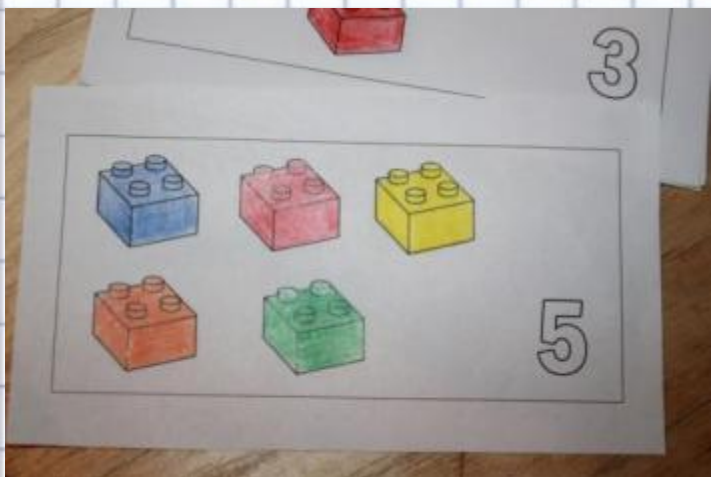
**«Схемы «Повтори-ка»-расставить элементы о образцу.  
Закрепление геометрических фигур, основных цветов,  
развитие логического мышления**



**«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

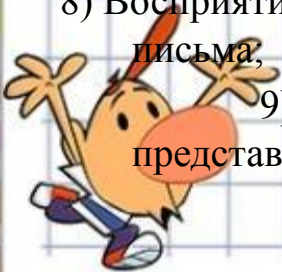
В настоящее время отдельное место в воспитательно-образовательном процессе ДООУ отводится компьютерным дидактическим играм. Занятия с применением компьютерных игр очень интересны дошкольникам. Красочность и динамичность компьютерных программ, музыкальное оформление, игровая форма, общая атмосфера доброжелательности 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!

