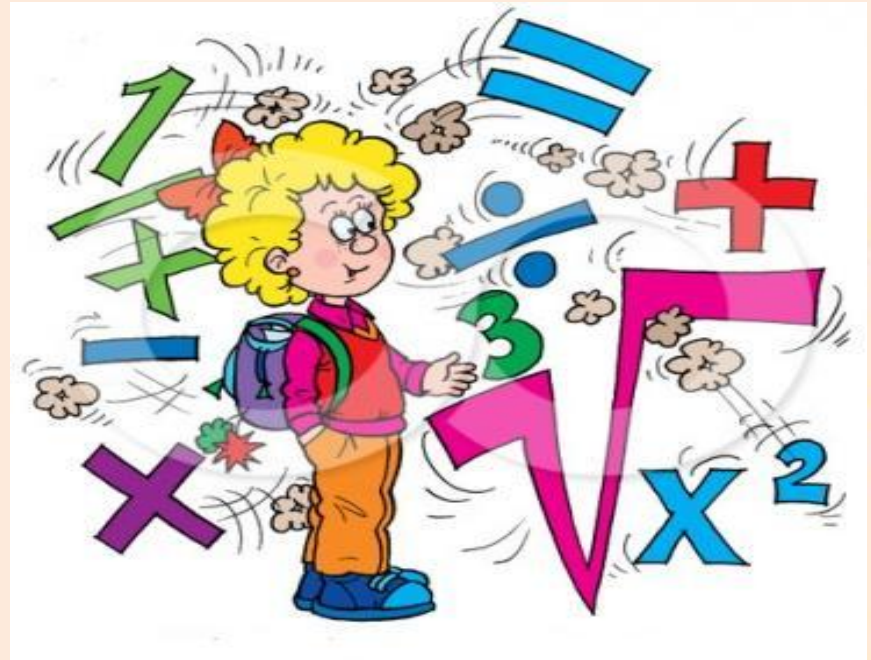


Игровые
технологии в
математике



Понятие игры

Детская игра - средство активного обогащения личности, поскольку представляет собой свободный выбор разнообразных общественно-значимых ролей и положений, обеспечивает ребенка деятельностью, развивающей его неограниченные возможности, таланты в наиболее целесообразном применении.

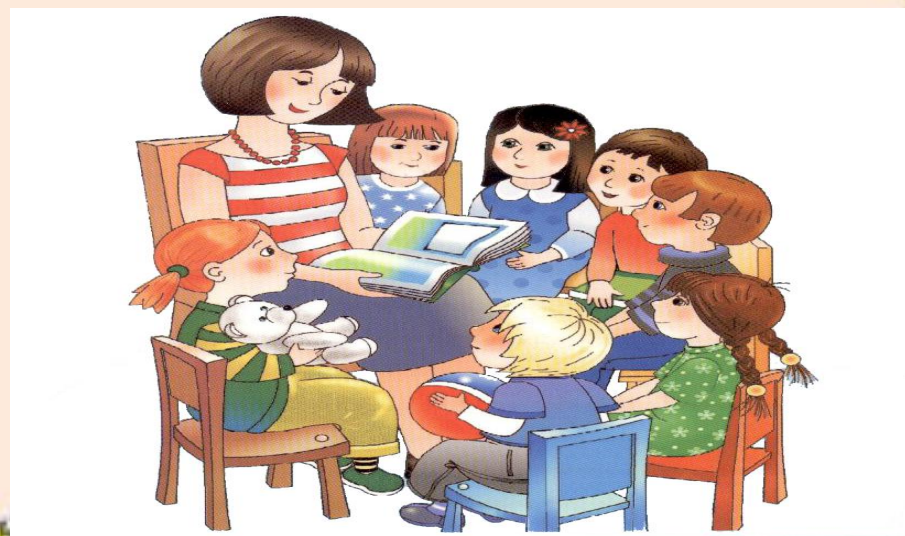


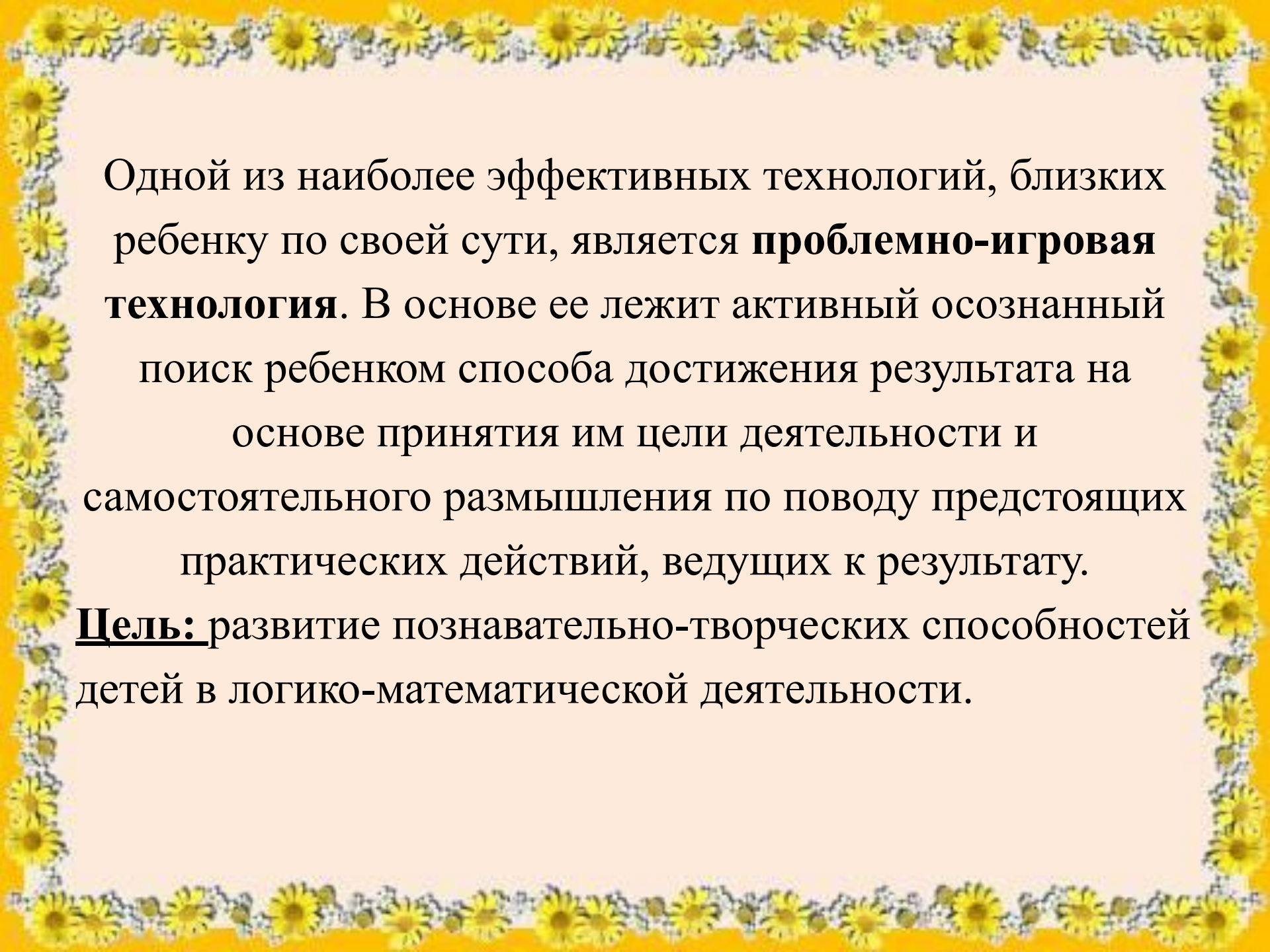
Игра - вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается в самом процессе, а целью является получение удовлетворения играющим.

Игру можно понимать по-разному:

- игра - особый вид человеческой деятельности;
- игра - средство влияния на играющих (так как она специально организуется и имеет определенную цель);
- игра - особый набор правил, требующих своего исполнения;
- игра - особый способ условного присвоения мира;
- игра - как форма педагогической деятельности.

Организация качественной, полезной игры **сложный и кропотливый процесс**. Педагог должен мастерски владеть этим искусством (точно сформулировать правила, организовать пространство, выбрать подходящее время, определить сюжет игры, подобрать игровой реквизит и грамотно организовать начало и финал). При организации игры он должен выбрать в качестве основной цели одну – две функции, которые будут для него наиболее важными.





Одной из наиболее эффективных технологий, близких ребенку по своей сути, является **проблемно-игровая технология**. В основе ее лежит активный осознанный поиск ребенком способа достижения результата на основе принятия им цели деятельности и самостоятельного размышления по поводу предстоящих практических действий, ведущих к результату.

Цель: развитие познавательно-творческих способностей детей в логико-математической деятельности.

В работе З.А. Михайловой проблемно-игровая технология представлена в системе следующих **средств**:

- ❖ логико-математические игры,
- ❖ логико-математические сюжетные игры (занятия),
- ❖ проблемные ситуации и вопросы,
- ❖ творческие задачи,
- ❖ вопросы и ситуации,
- ❖ экспериментирование и исследовательская деятельность.

Эта технология позволяет ребенку овладеть средствами (сенсорные эталоны, речь, схемы и модели) и способами познания (сравнением, обследованим, классификацией, сериацией), накопить логико-математический опыт.

Классификация игровых технологий

Современные логико-математические игры, используемые в дошкольных учреждениях, разнообразны. В проблемно-игровой технологии они представлены в виде групп.



Настольно-печатные

- «Цвет и форма»,
- «Логический домик»,
- «Игровой квадрат»,
- «Логоформочки»,
- «Логический поезд»
- и др.;

познавательная игра · лето

Цвет и форма

Игра
7 лет и старше

Для занятий
в группах
детских садов
и индивидуально

3-6 лет



Различаем форму и цвет предметов,
развиваем зрительное восприятие, логику и внимание.

В комплекте 12
карточек
с изображениями
предметов
разных цветов
и форм



Тема: геометрические формы, геометрические конструкции, цвет

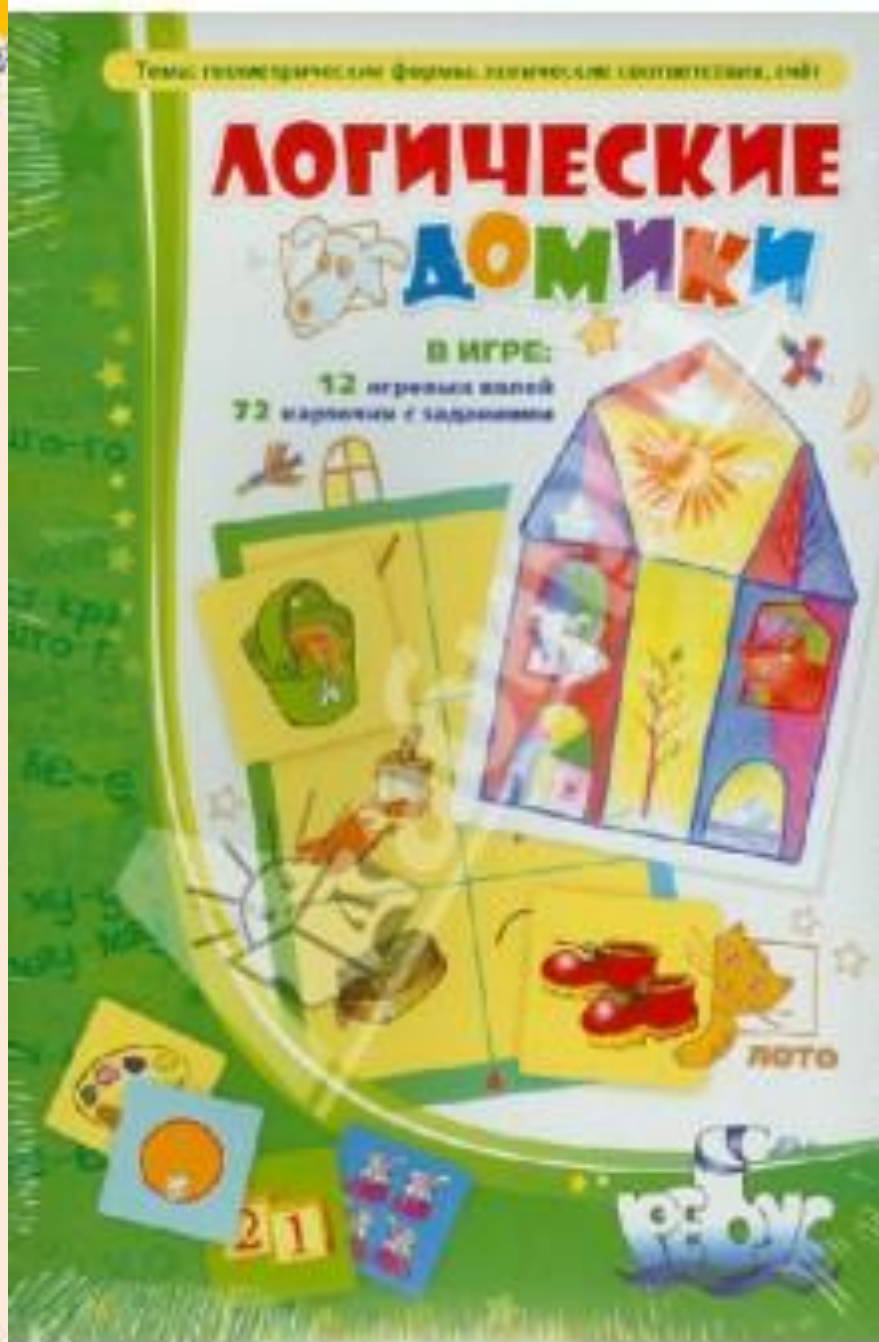
ЛОГИЧЕСКИЕ

ДОМИКИ

В ИГРЕ:

12 игровых колод





























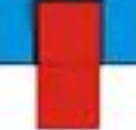

72 карточки с заданиями



ЛОГО

УЛЬЯНА
ВОСКРЕСЕНЬЕ

ФОРМОЧКИ 5

babyto.ru

Новая
семейная
игра!

ЛОГИЧЕСКИЙ ПОЕЗД

87 карточек – 9 Весёлых игр

Игра
для развития
мышления, памяти
и фантазии
в любом возрасте!



Детское народное издательство
ВИТАМИНКИ

серия
«Умные игры»



Объемное моделирование

- ❖ «Кубики для всех»,
- ❖ «Загадка»,
- ❖ «Тетрис»,
- ❖ «Шар»,
- ❖ «Геометрический конструктор»
- ❖ и др.;



Интеллектуальные игры
Б. П. Никитина TM "От дошкольного к старшему"

Кубики для всех TM



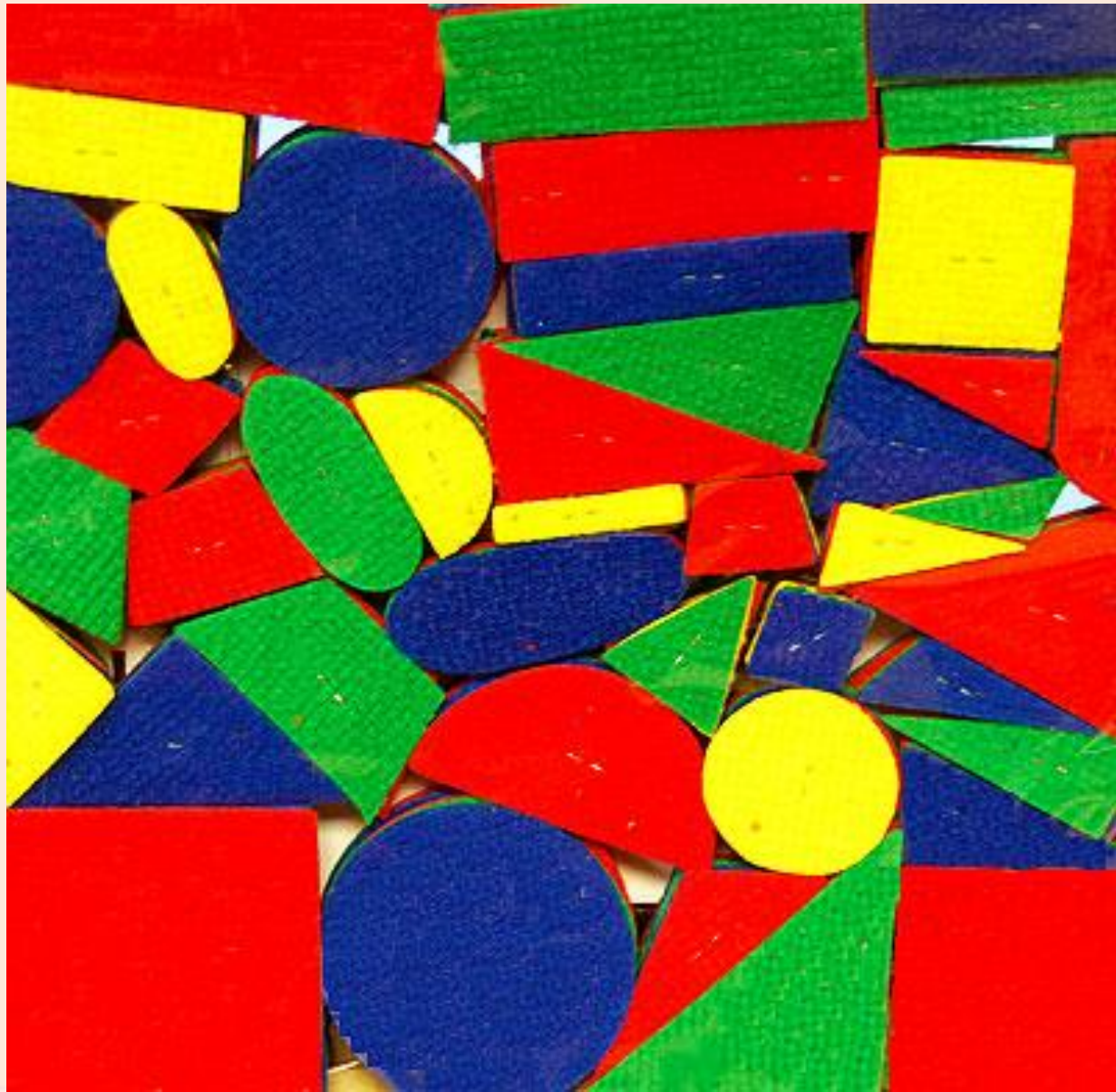
Кубики для всех

Игра развивает способности к
КОМБИНАТОРИКЕ и
ПРОСТРАНСТВЕННОМУ
МЫШЛЕНИЮ.
" ОБУЧЕНИЕ С ИГРОЙ "



МОЗКА
ТЕТРИС





Плоскостное моделирование

- «Танграм»,
- «Сфинкс»,
- «Тетрис»,
- «Монгольская игра»,
- «Абрис»,
- «Т-образная»
- и др.;



TANGRAM RACE

Contenido:
una alfombra para el tablero de juego
una alfombra para el jugador

Objetivo del juego:
Ser el primero en completar el camino del Tangram.

1. El jugador que comienza el juego coloca su alfombra en el punto de partida (Punto A) del camino del Tangram.
2. El jugador que comienza el juego coloca su alfombra en el punto de partida (Punto A) del camino del Tangram.
3. El jugador que comienza el juego coloca su alfombra en el punto de partida (Punto A) del camino del Tangram.
4. El jugador que comienza el juego coloca su alfombra en el punto de partida (Punto A) del camino del Tangram.



1. El jugador que comienza el juego coloca su alfombra en el punto de partida (Punto A) del camino del Tangram.
2. El jugador que comienza el juego coloca su alfombra en el punto de partida (Punto A) del camino del Tangram.
3. El jugador que comienza el juego coloca su alfombra en el punto de partida (Punto A) del camino del Tangram.
4. El jugador que comienza el juego coloca su alfombra en el punto de partida (Punto A) del camino del Tangram.

1. El jugador que comienza el juego coloca su alfombra en el punto de partida (Punto A) del camino del Tangram.
2. El jugador que comienza el juego coloca su alfombra en el punto de partida (Punto A) del camino del Tangram.
3. El jugador que comienza el juego coloca su alfombra en el punto de partida (Punto A) del camino del Tangram.
4. El jugador que comienza el juego coloca su alfombra en el punto de partida (Punto A) del camino del Tangram.

Objetivo del juego:
Ser el primero en completar el camino del Tangram.

Contenido:
una alfombra para el tablero de juego
una alfombra para el jugador



TANGRAM RACE

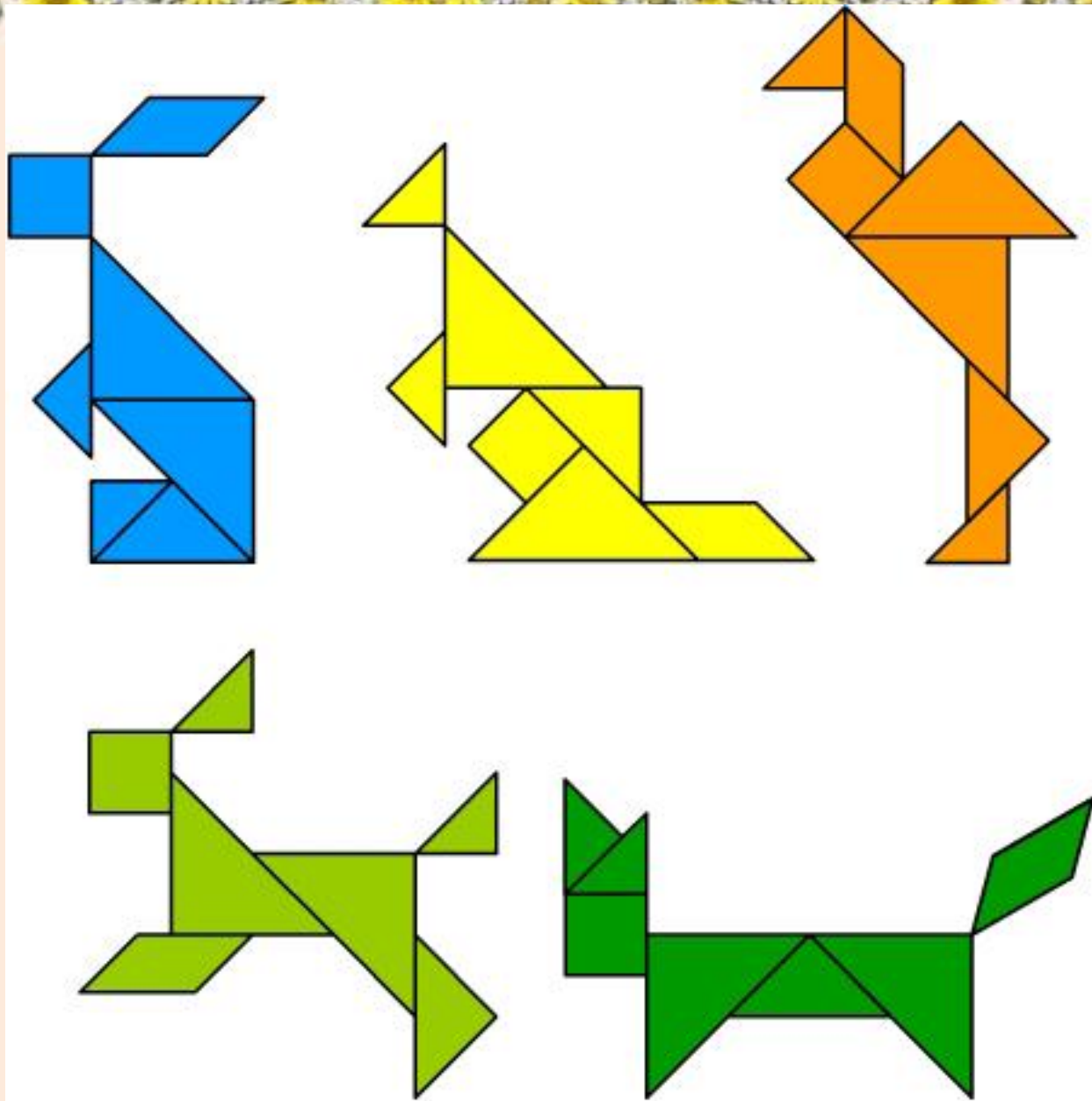
RACE THE PUZZLE AND WIN

4
PLAYER
FAMILY VERSION!

TANGRAM RACE

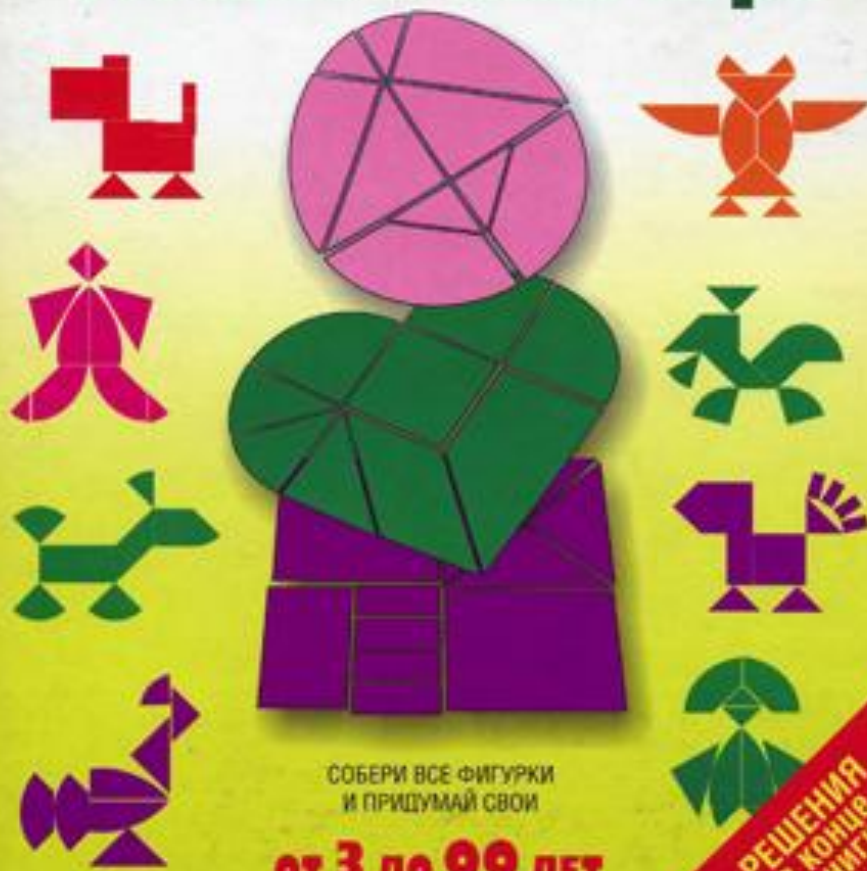


SOLVE
THE PUZZLES
AND WIN!



ЗНАМЕНИТЫЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ГОЛОВОЛОМКИ

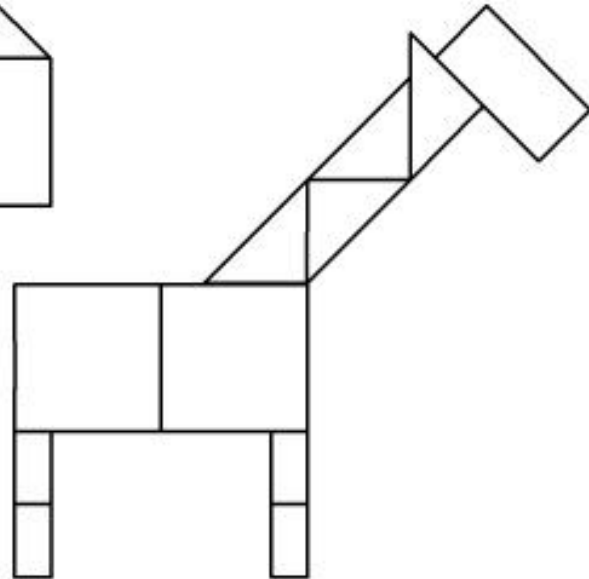
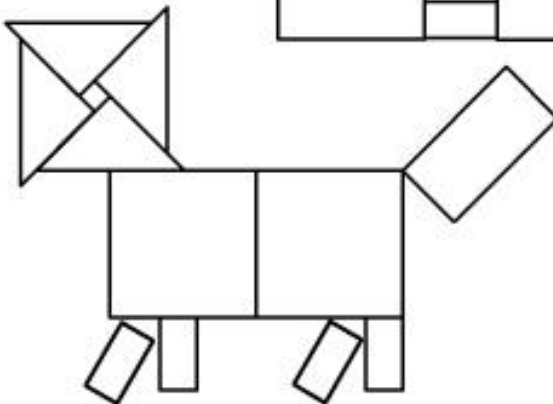
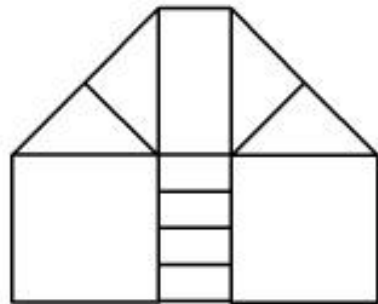
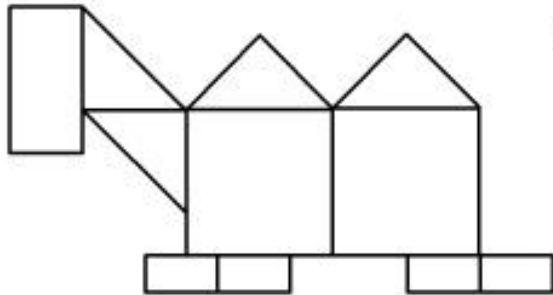
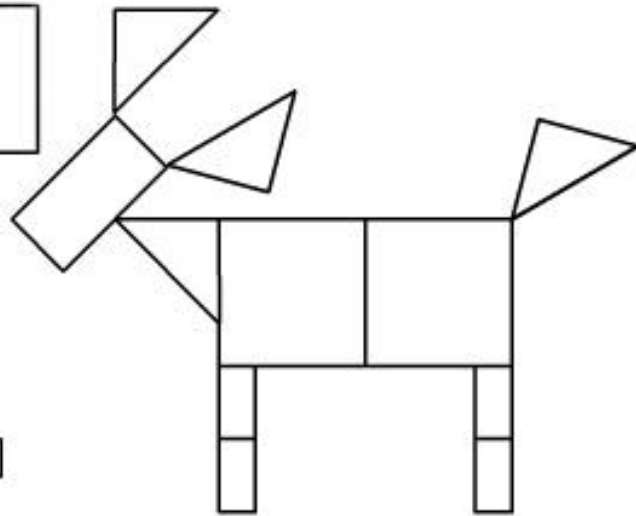
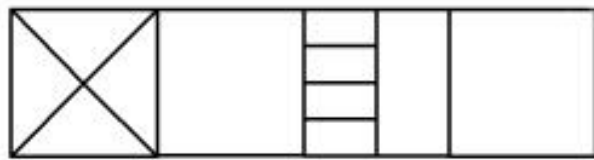
Колумбово яйцо Листик Монгольская игра

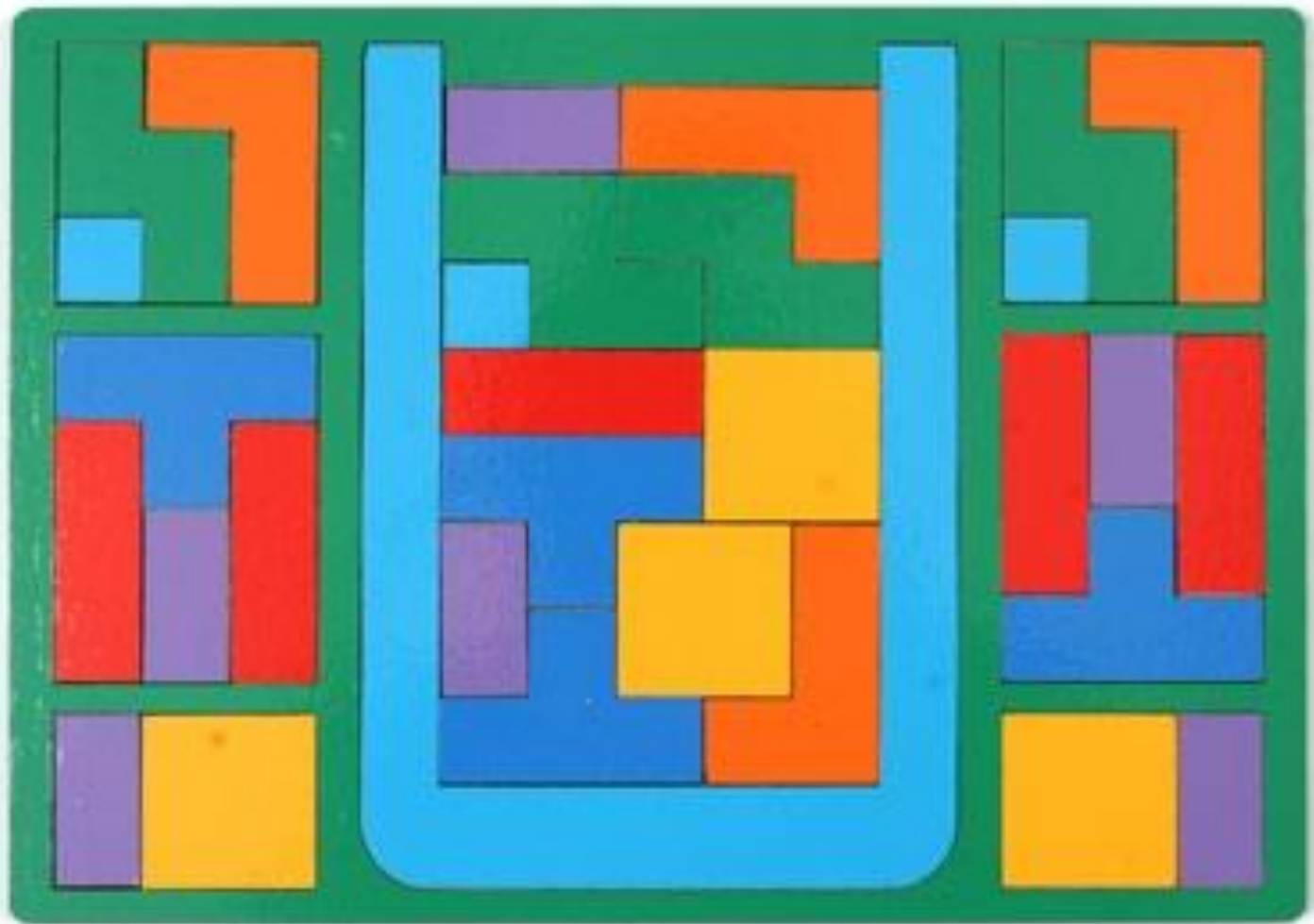


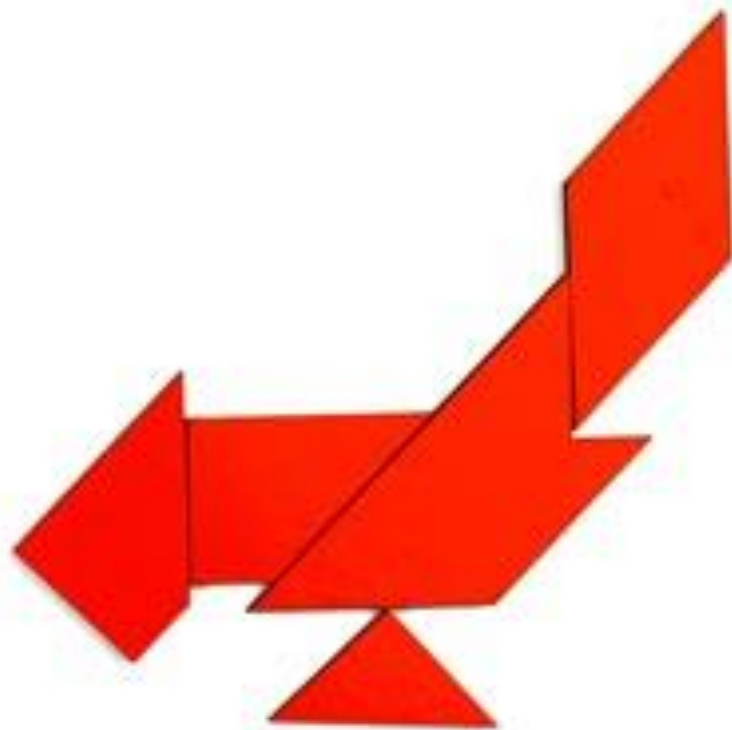
СОБЕРИ ВСЕ ФИГУРКИ
И ПРИДУМАЙ СВОИ

от 3 до 99 лет

**РЕШЕНИЯ
в конце
книги**









Игры из серии «Кубики и цвет»

- «Сложи узор»,
- «Куб-хамелеон»,
- «Цветное панно»
- и др.;

СЛОЖИ УЗОР

для детей 2-х - 8-и лет





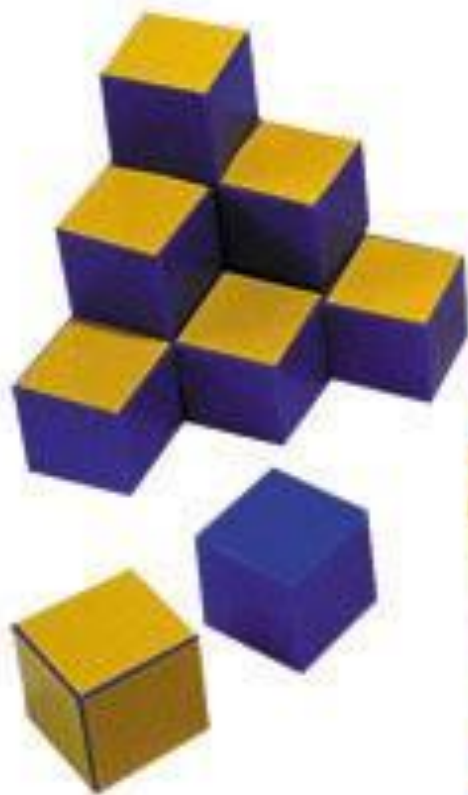
УЧИТЬСЯ ИГРАЯ!

ХАМЕЛЕОН

КУБИКИ



РАЗВИВАЮЩАЯ ИГРА



КУБИКИ
ХАМЕЛЕОН



Игры на составление целого из частей

- «Дробь»,
- «Чудо-цветик»
- и др.





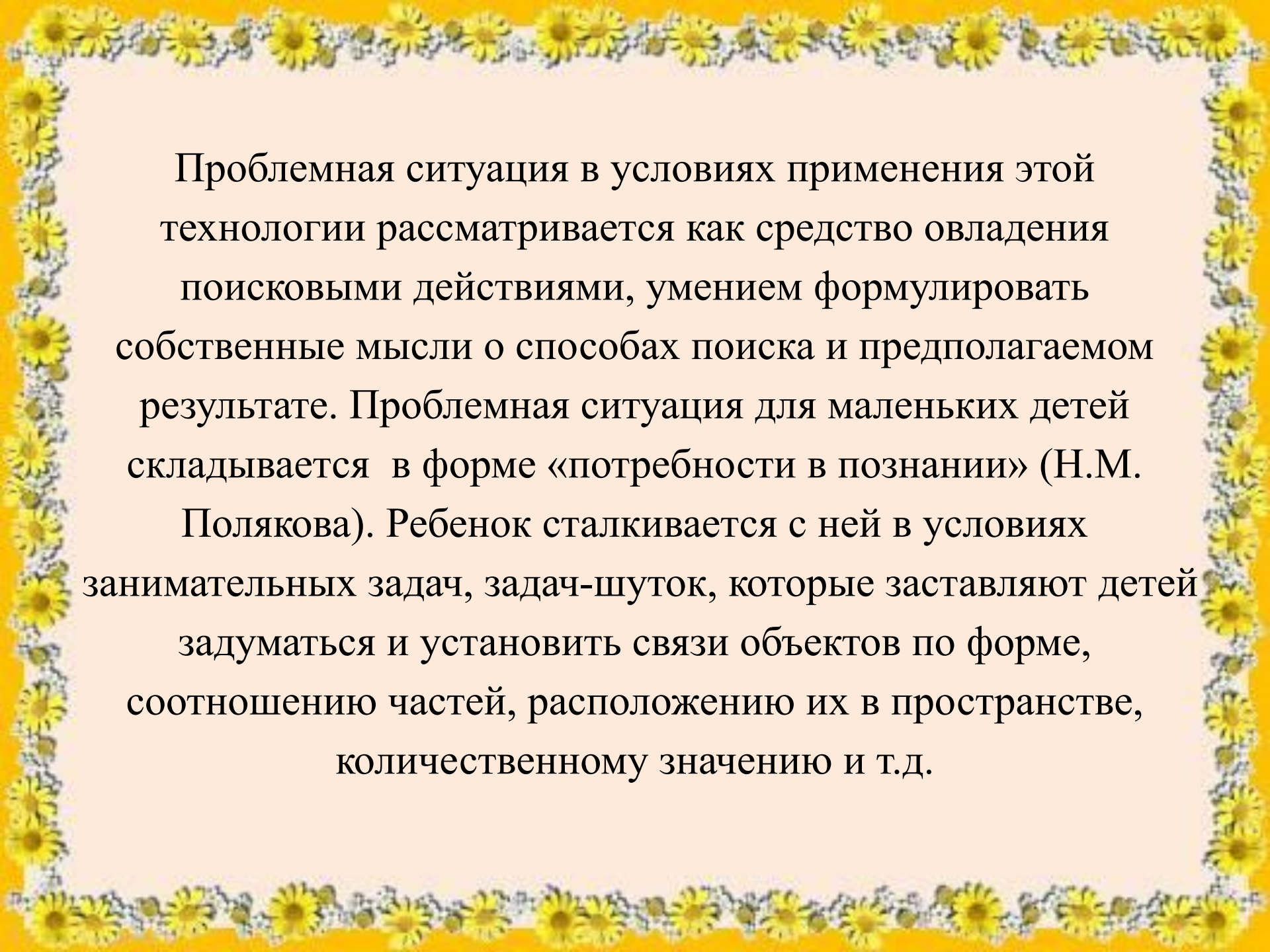


Значение игровой технологии

Достоинство этой технологии состоит в освоении различных по степени сложности игровых действий, которые включают группировку, раскладывание, соотнесение, счет, измерение. При этом, следуя игре собственного воображения, ребенок трансформирует свой опыт, создает игровые ситуации, вносит новые познавательные задачи.

Данная технология может быть представлена последовательными шагами: от освоения игры в совместной деятельности взрослого с ребенком к участию в играх на уровне самостоятельности, а затем переход к участию в играх на более высоком уровне и, как правило, вновь возникающие игры взрослого с детьми или успешно играющими в них детьми.





Проблемная ситуация в условиях применения этой технологии рассматривается как средство овладения поисковыми действиями, умением формулировать собственные мысли о способах поиска и предполагаемом результате. Проблемная ситуация для маленьких детей складывается в форме «потребности в познании» (Н.М.

Полякова). Ребенок сталкивается с ней в условиях занимательных задач, задач-шуток, которые заставляют детей задуматься и установить связи объектов по форме, соотношению частей, расположению их в пространстве, количественному значению и т.д.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

