

Эх, математика!!!

«Логико- математические игры на занятиях по ФЭМП»

Презентацию подготовила
воспитатель МБДОУ
«Детский сад №10
«Брусничка»
Стасюк Эльза шигабовна



Введение

Логико-математические игры включаются непосредственно в содержание занятий как одно из средств реализации программных задач. Место этим играм в структуре занятия по ФЭМП определяется возрастом детей, целью, значением, содержанием занятия.

Логико – математические игры уместны в конце занятия с целью воспроизведения, закрепления ранее изученного.

Назначение логических задач и упражнений состоит в активации умственной деятельности ребят, в оживлении процесса обучения.



Качества личности формируемые на занятиях при использовании логико –математических игр

Самостоятельность

Наблюдательность

Сообразительность

Конструктивные
умения

находчивость

Усидчивость



Дети очень активны в восприятии задач – шуток, головоломок, логических упражнений. Они настойчиво ищут ход решения, который ведет к результату. В том случае, когда занимательная задача доступна ребенку, у него складывается положительное эмоциональное отношение к ней, что стимулирует мыслительную активность. Ребенку интересна конечная цель: сложить, найти нужную фигуру, преобразовать, которая увлекает его.



Решение разного рода нестандартных задач в дошкольном возрасте способствует формированию и совершенствованию общих умственных способностей:

◆ *логики мысли*

◆ *рассуждений и действий*

◆ *гибкости мыслительного процесса,*

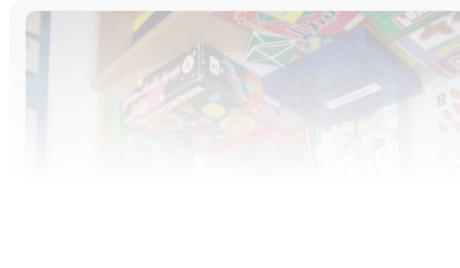
◆ *смекалки и сообразительности*

◆ *пространственных представлений*



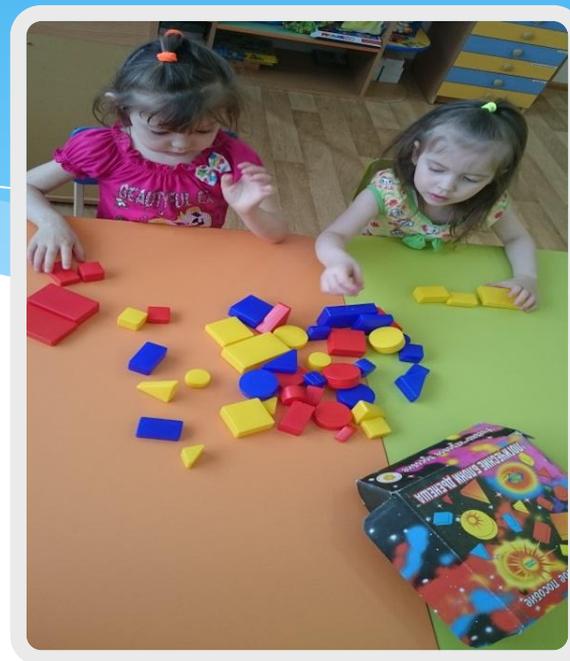
***Занимательный
математический материал
является хорошим средством
воспитания у детей уже в
дошкольном возрасте интереса
к математике, к логике и
доказательности рассуждений,
желания проявлять умственное
напряжение, сосредотачивать
внимание на проблеме.***

В нашей, средневозрастной группе собраны некоторые пособия, помогающие решать задачи развития логического мышления у дошкольников.



Логические блоки Дьенеша:

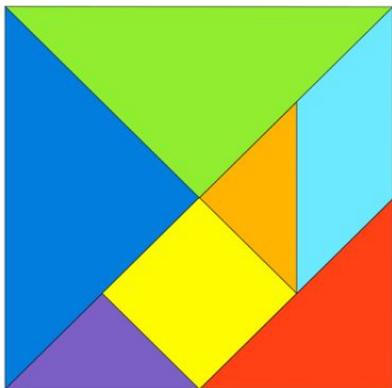
- Знакомят детей с геометрическими фигурами и формой предметов, размером;
- развивают мыслительные умения: сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию;
- помогают усвоению элементарных навыков алгоритмической культуры мышления;
- развивают познавательные процессы восприятия памяти, внимания, воображения;
- развивают творческие способности



Игра – головоломка «Танграм».

- развивает умение играть по правилам и выполнять инструкции;
- развивает наглядно-образное мышление, воображение, внимание, восприятие;
- совершенствует навыки дифференциации цвета, величины и формы; формирует комбинаторные способности;
- учит анализировать простые изображения, выделять в них геометрические фигуры;
учит визуально разбивать целый объект на части и наоборот составлять из элементов заданную модель.

ТАНГРАМ



"Квадрат Воскобовича 2-х цветный"

- умение ориентироваться в форме и размере геометрических фигур, пространственных отношениях;
- умение конструировать плоскостные и объемные фигуры, пользуясь пооперационной схемой или собственным замыслом;
- внимание, память, пространственное и логическое мышление;
- воображение, творческие способности;
- мелкую моторику рук.



Уникуб

- учить строить из кубиков модель по образцу.
- развитие логического, аналитического мышления,
- Формирование способностей к решению поисковых задач
- развитие памяти и внимания,
- повышается умственный потенциал ребёнка.



Занятия по ФЭМП с использованием интерактивной доски



Задание.

Перед тобой шесть перепутанных картинок, связанных одним сюжетом.
Тебе необходимо разложить картиночки по порядку: что за чем идет.
Нажми на нужную картинку левой кнопкой мышки.

Задачи-загадки (задачи-шутки, логические концовки, лжезагадки):

- развивать умение рассуждать, сравнивать предметы по степени выраженности того или иного качества, устанавливать причинно-следственные связи;*
- упражнять в нахождении противоречий в свойствах предмета или явления;*
- учить пользоваться только суждением в целях раскрытия в нем знания, содержащегося в неявном виде*



Спасибо за внимание!