

4

5

2

9

3

1

7

6

0

# Развитие математических способностей при подготовке детей к школе. Логическое мышление.

Подготовила воспитатель I категории  
МБДОУ детского сада «Бэлэкэч»  
муниципального образования Высокогорского района  
Гильмутдинова Рауфа Миншакировна



Цель – подготовка к успешному овладению математикой в школе и всестороннее развитие детей.

Задачи:

1. Формировать у детей математические представления
2. Развивать у детей интерес к математике в дошкольном возрасте.
3. Воспитывать у детей познавательный интерес, способность к творческому поиску, желание и умение учиться.

# Математическая среда в группе:

- числовые карточки;
- наборы геометрических фигур;
- шаблоны, трафареты, печатки геометрических фигур и знаков;
- подборки нетрадиционных задач и вопросов;
- кроссворды, головоломки,
- графитные и пластиковые доски;
- тетради с заданиями;
- наборы карандашей, фломастеров, шариковых ручек;
- наборы цифр
- наборы из природного и бросового материала для практической и математической деятельности (нитки, шнуры, пуговицы, ленточки и т.д.)
- игровой дидактический материал.

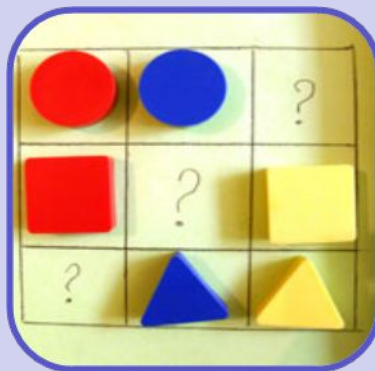
## Логические блоки Дьенеша

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:**

- а) четырех форм (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники);
- б) трех цветов (красные, синие и желтые);
- в) двух размеров (большие и маленькие);
- г) двух видов толщины (толстые и тонкие).

***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.

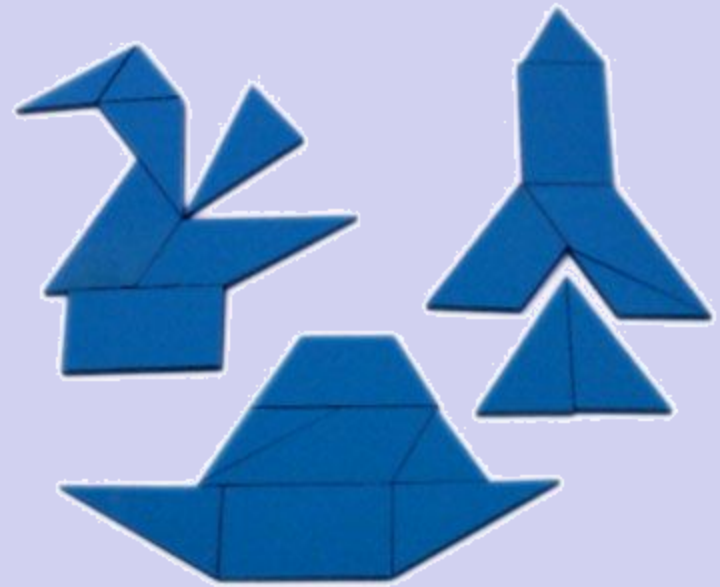
Самые распространенные из них - фигуры животных и человека.

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.



# Математика- это интересно!

Вперёд! К знаниям!

