Использование современных игр и пособий для логико – математического развития детей среднего дошкольного возраста

Подготовила:

воспитатель

Журавлева Наталья Витальевна

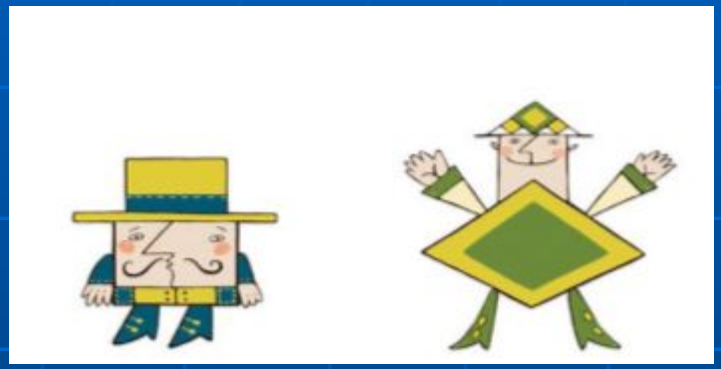
МАДОУ детский сад №23, г. Балаково

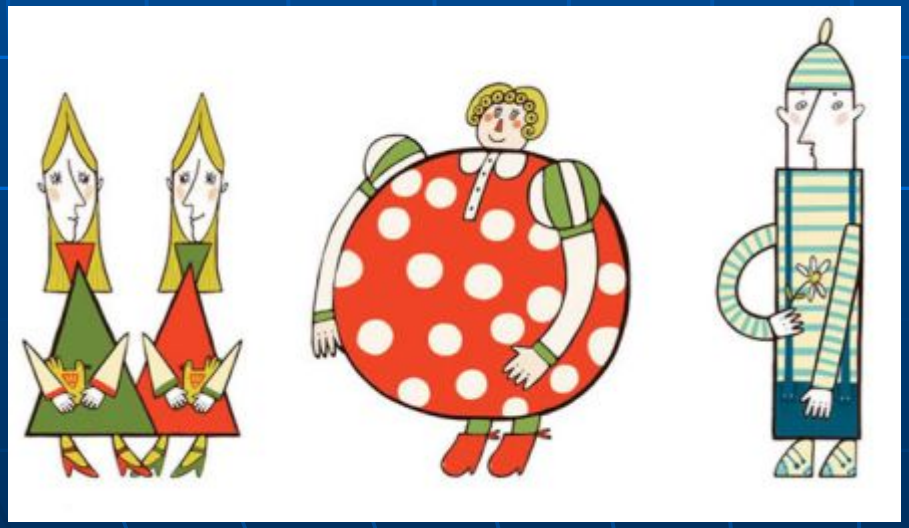
2018 г.

Задачи логико-математического развития:

1. **Воспитание интереса к занятиям математикой.**
2. **Развитие логико - математических представлений:**
   - О геометрических фигурах
   - О пространстве
   - О величинах
   - О времени
   - О числах
3. **Развитие логических способов познания:**
   - Обследование, сравнение
   - Группировка
   - Классификация
   - Анализ и синтез
   - Упорядочение
   - Трансформация
   - Экспериментирование
   - Моделирование

Игры для среднего возраста:





В среднем возрасте продолжаем знакомить детей с *логическими блоками Дьенеша:* «Домино», «Раздели фигуры»; *палочками Кюизенера:* «Лесенки», «Рамки», «Коврики», *играми Б. П. Никитина:* «Сложи квадрат», «Сложи узор», «Уникуб».

Всё большее место в педагогической практике современного детского сада занимают ***логические блоки Дьенеша и палочки Кюизенера*** с их ориентацией на индивидуальный подход к ребёнку и его развитию. Логические блоки представляют собой эталоны форм – геометрические фигуры (круг, квадрат, равносторонний треугольник, прямоугольник) и являются прекрасным средством ознакомления маленьких детей с формами предметов и геометрических фигур.

БЛОКИ ДЬЕНЕША

Логический материал представляет собой набор из 48 логических блоков, различающихся четырьмя свойствами:

1. Формой - круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные;
2. Цветом - красные, желтые, синие;
3. Размером -большие и маленькие;
4. Толщиной -толстые и тонкие.

КАРТОЧКИ с условным обозначением свойств блоков (цвет, форма, размер, толщина)

-синий, красный, желтый блок

- большой и маленький блок

- толстый и тонкий блок

- блок соответствующей формы

Карточки с перечеркнутыми изображениями указывают на отрицание какого-либо свойства.

-не синий,

- не большой и т.д.

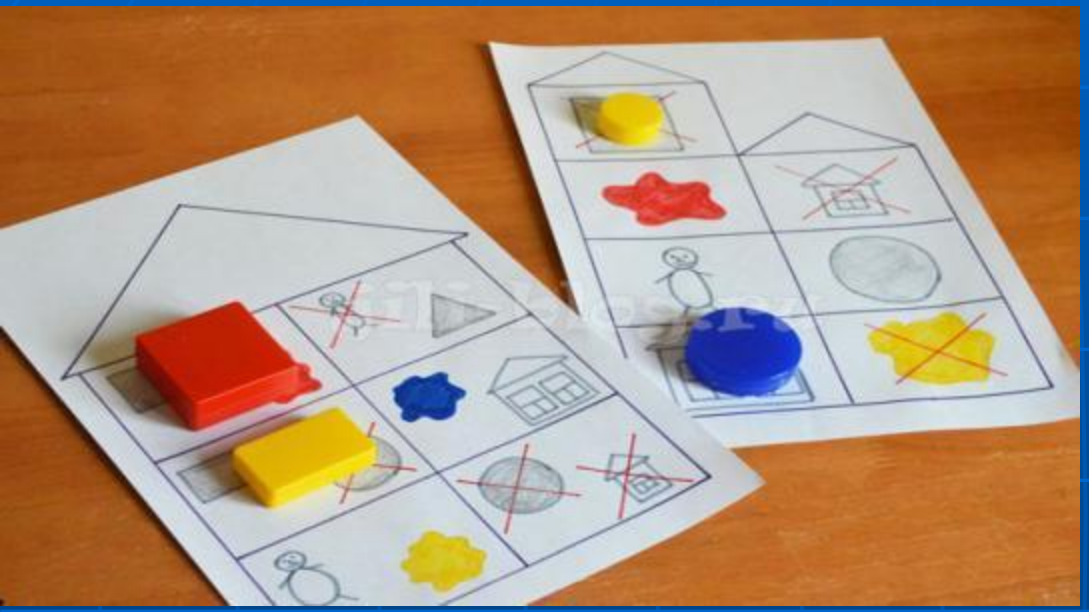
- не круглый,

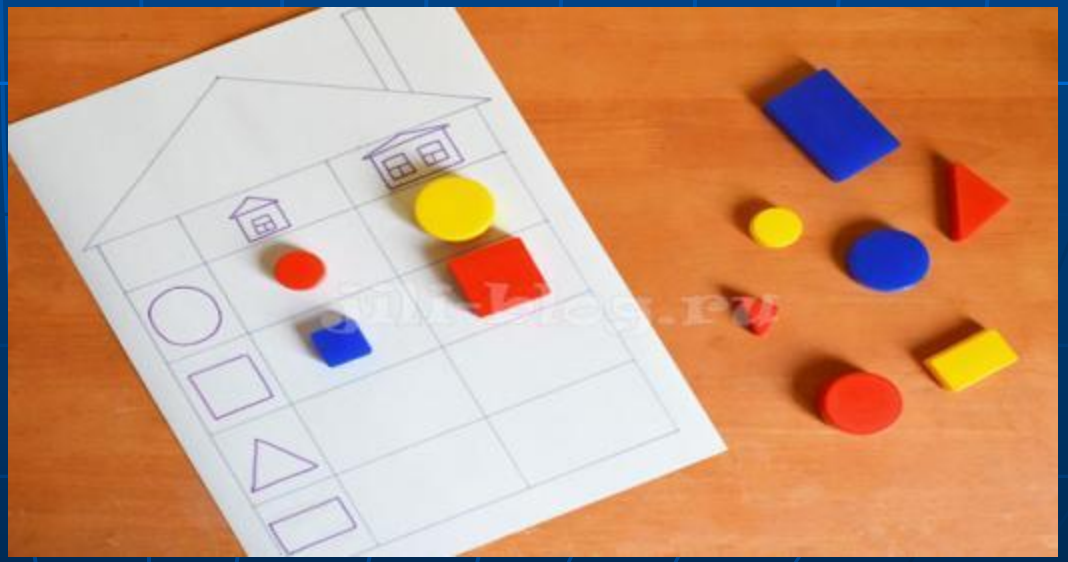
- не толстый,

Игра «Подбери фигуру»

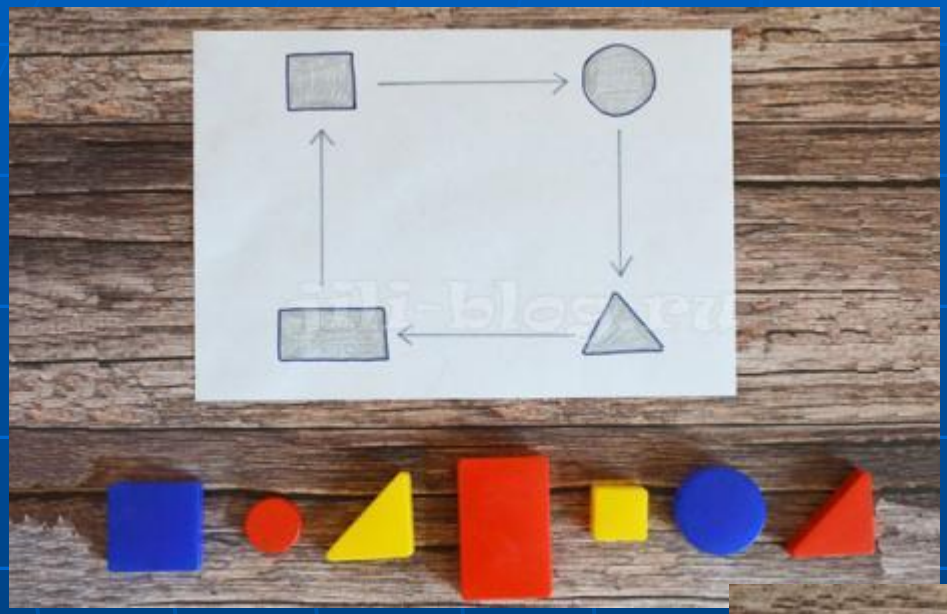
«Сортировка предметов по признакам»

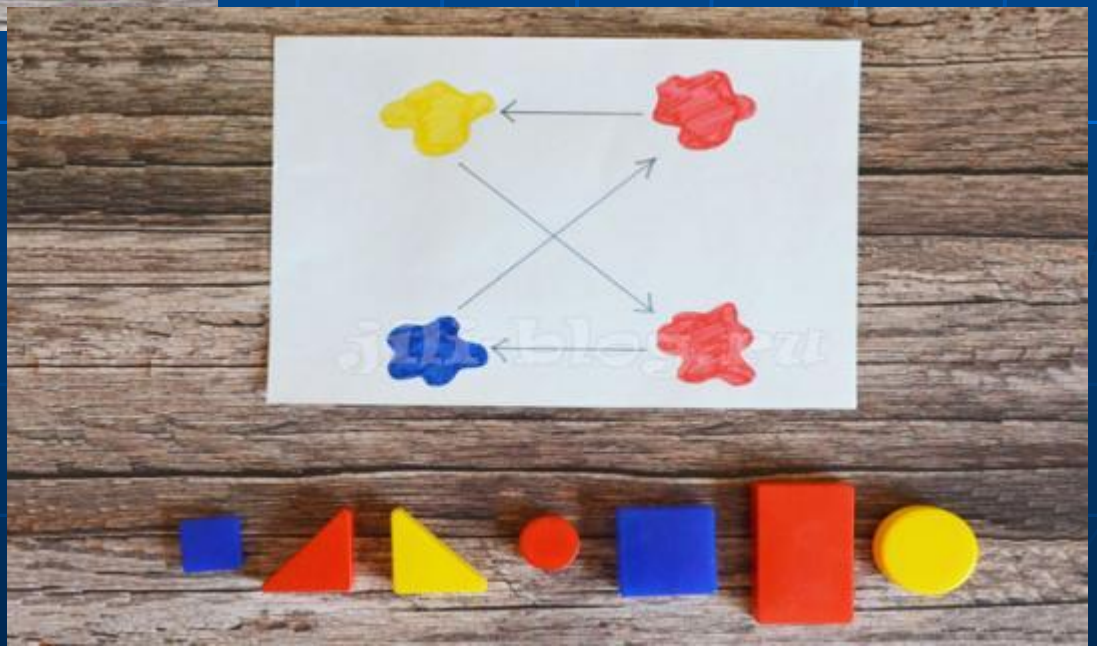
Игра «Расселяем жильцов в домике»





Игра «Строим дорожку по схеме»





Для развития умения выявлять свойства, «читать схему» и закрепления навыков порядкового счёта рекомендуется использовать игру с блоками Дьенеша «Украсим ёлку бусами»

Для развития интеллектуальных способностей у детей прекрасно подходят игры, в которых ребёнок отгадывает загадку, ответ – портрет героя – выкладывает из блоков по схеме.

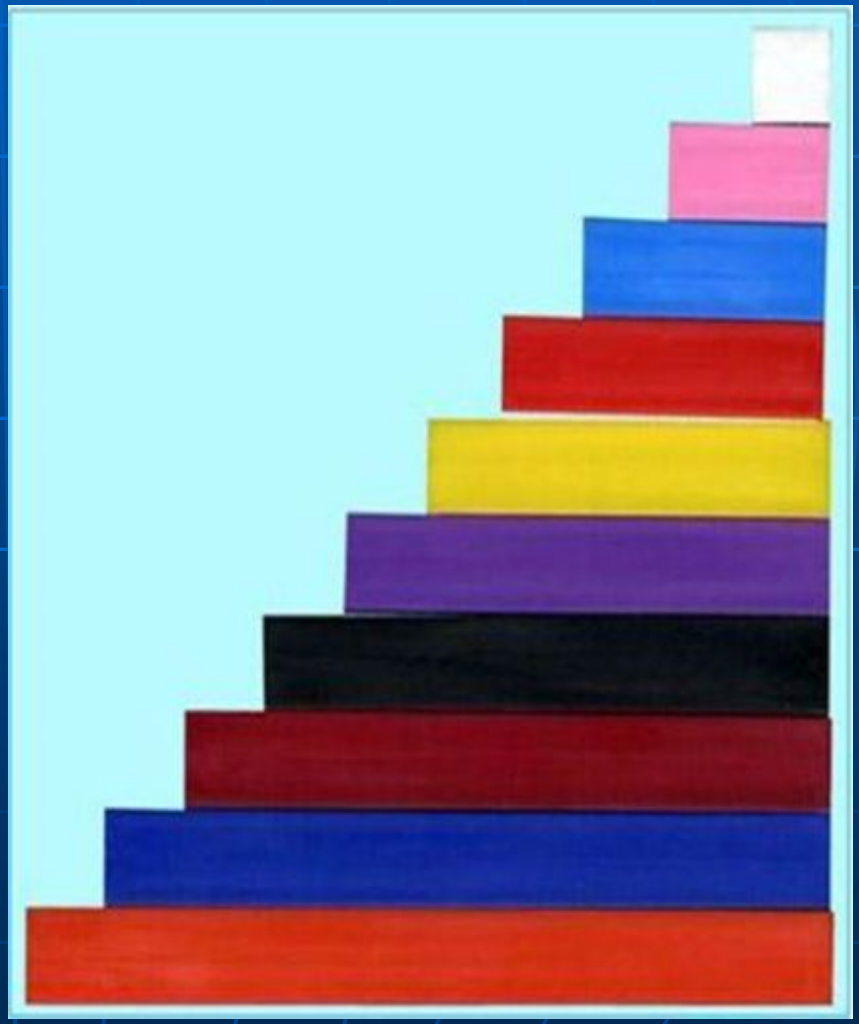
Две росинки – чудеса!
Полетели в небеса…
Но моргнули, как глаза,
Оказалась …

(стрекоза)

Счетные палочки Кюизенера – это множество, на котором легко обнаруживаются отношения соответствия (палочки одного цвета обозначают одинаковые числа) и порядка следования чисел: 1, 2, 3… В этом множестве скрыты многочисленные математические ситуации. Использование «чисел в цвете» позволяет одновременно развивать у детей представление о числе на основе счета и измерения.

Комплект состоит из 116 пластмассовых палочек, 10 разных цветов и разной длины. Наименьшая палочка имеет длину 1 см., и является кубиком. Цифры от 1до 10, знаки действий, знаки отношений.

В состав комплекта входят:
белая - число 1 - 25 штук,
розовая - число 2 - 20 штук,
голубая – число 3 - 16 штук,
красная – число 4 - 12 штук,
жёлтая – число 5 - 10 штук,
фиолетовая – число 6 - 9 штук,
чёрная – число 7 - 8 штук,
бордовая – число 8 - 7 штук,
синяя – число 9 - 5 штук,
оранжевая – число 10 - 4 штук

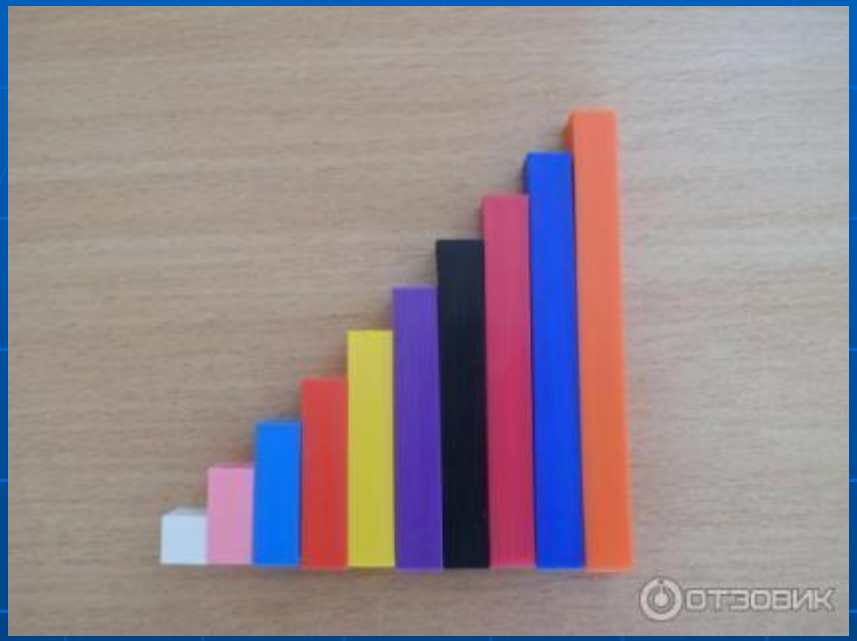


Этапы обучения в ДОУ

На первом этапе (работа с детьми 2-4 лет) **палочки используются просто как игровой материал. Дети играют с ними, как с обычными кубиками и палочками, создают различные конфигурации. Их привлекают конкретные образы, а также качественные характеристики материала — цвет, размер, форма.**

На втором этапе (работа с детьми 4-7 лет) **палочки уже выступают как пособие для маленьких математиков. Дети учатся постигать законы загадочного мира чисел и других математических понятий, количественного и порядкового счета, сравнение по длине и высоте, арифметических действий…**

ИГРА «Лесенка»



ИГРА «Коврик»

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР Б.П. НИКИТИНА

Технология развивающих игр направлена на развитие творческих способностей детей дошкольного возраста и создает условия для опережающего развития способностей детей.

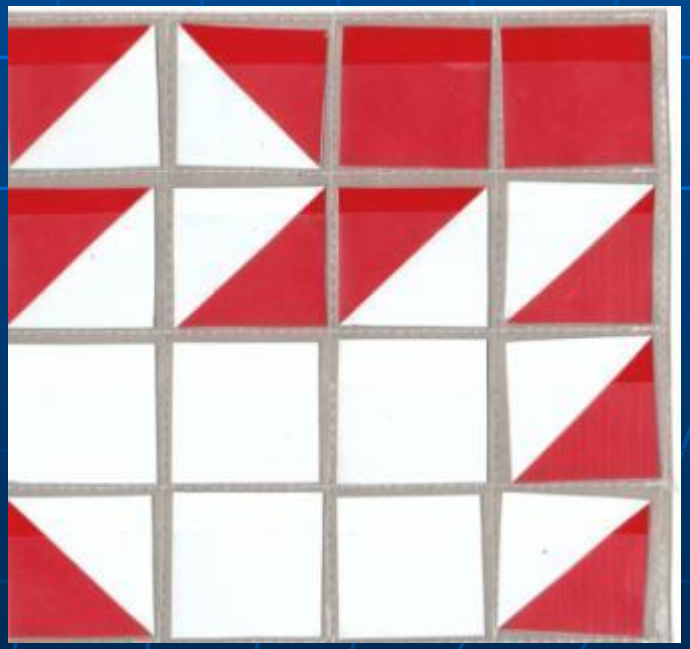
Цель:

развитие воображения и символической функции сознания, позволяющей переносить свойства одних вещей на другие.

Задачи:

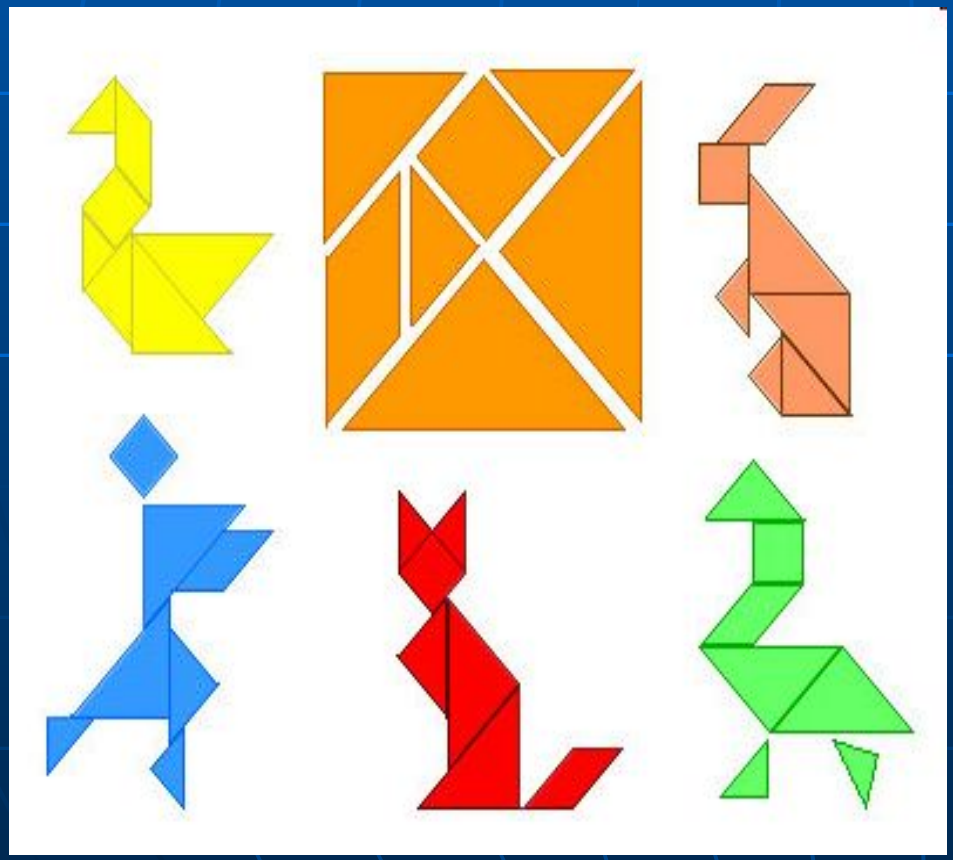
1. **Ознакомить ребенка с различными способами получения и передачи информации.**
2. **Развивать творческие способности, воображение детей.**

Игра
Б. П. Никитина «Сложи узор»

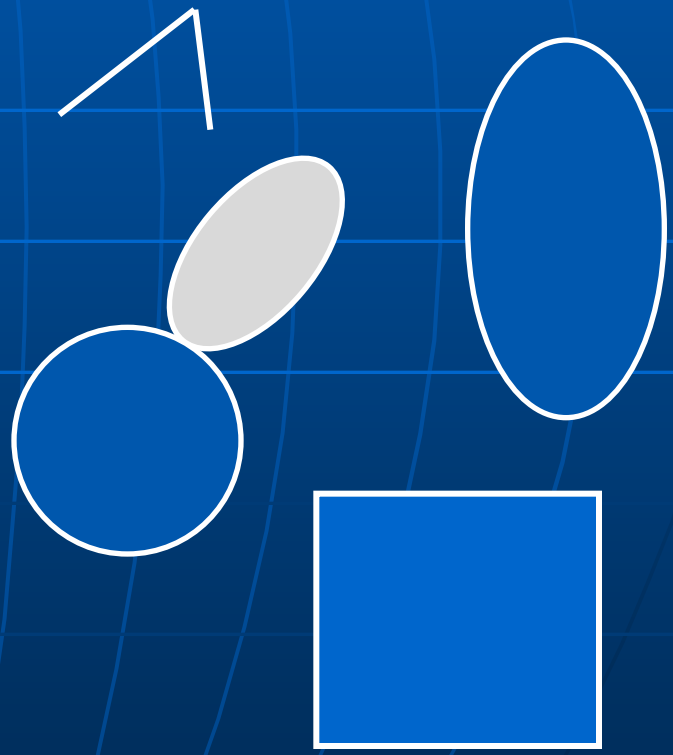


Используются также:

Игры – головоломки:
«Танграм»,
«Монгольская игра»,
«Колумбово яйцо»,
«Волшебный круг»



Игры на развитие воображения
«Дорисуй и назови предмет»



ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕНСИВНОГО РАЗВИТИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая

Целевыми ориентациями **технологии является формирование интеллектуально-игровой деятельности детей дошкольного возраста, направленной на решение проблемных и творческих задач, ее доминирующая *цель* - развитие интеллектуальных способностей дошкольников.**

Технология решает следующие задачи:

- развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
- развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально – образного и логического начал.
- формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений.
- построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре.

По решаемым образовательным задачам все игры Воскобовича можно условно разделить на 3 группы:

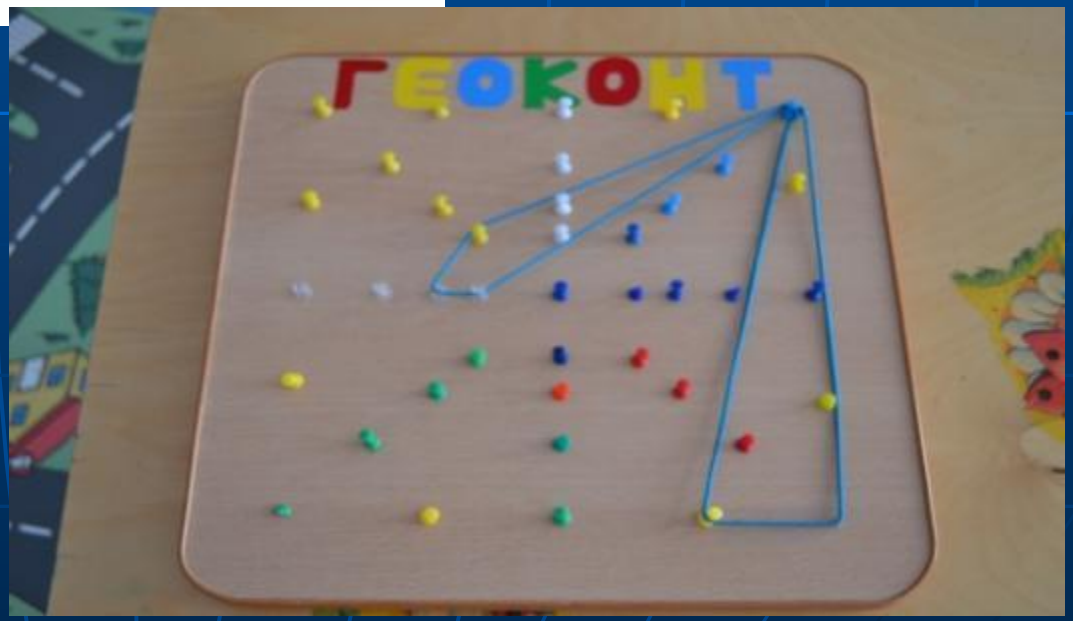
- игры, направленные на логико-математическое развитие.

-игры с буквами, звуками, слогами и словами

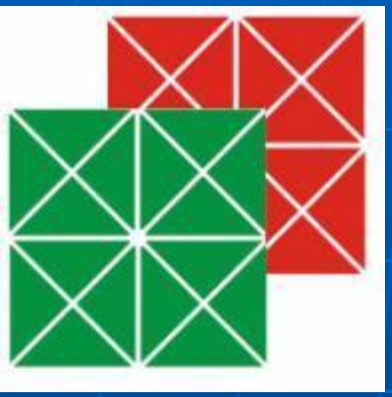
- универсальные игровые обучающие средства.

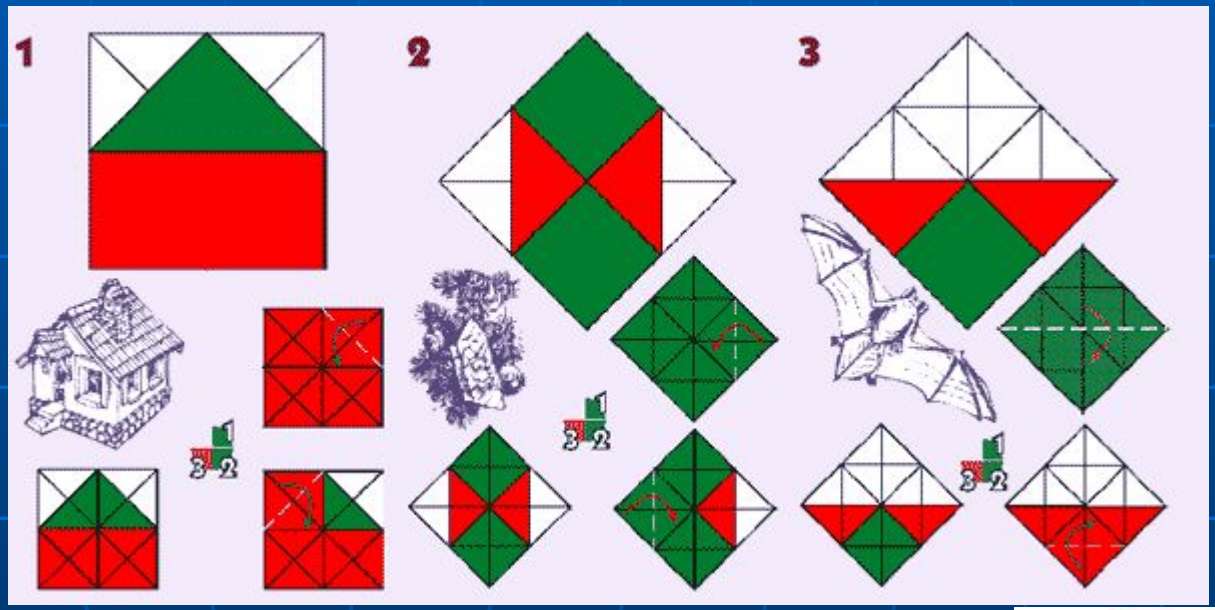
Геоконт

ГЕОКОНТ
Мальш
ГЕО
МЕТР
и Я
дяди Слава
или
СКАЗКА
об удивительном
ГЕОКОНТЕ
INTELTOYS.RU


ГЕОКОНТ

Квадрат Воскобовича





Нужно стараться не загромождать память ребенка, не давать «готовые» знания, а формировать поисковую деятельность детей, насыщая образовательную деятельность проблемными задачами, вопросами, ситуациями.

Главное требование к организованной образовательной деятельности:
как можно меньше показа способов действий,
как можно больше поисковой деятельности.

Ибо «Плохой учитель преподносит истину, хороший – учит ее находить»
(А. Дистервег).

Используемая литература:

1. Михайлова З.А. Математика от трех до семи. – СПб: Детство – пресс, 2007.

2. Никитин Б.П. Развивающие игры. – М.: Физкультура и спорт, 1990.

3. Новикова В.П., Тихонова Л.И. Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера. – М.: Мозаика – синтез,2009.

4. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. – СПб.: Акцидент, 1997.

5. Панова Е.Н. Дидактические игры – занятия в ДОУ. – Воронеж, 2007.