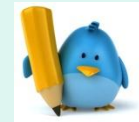


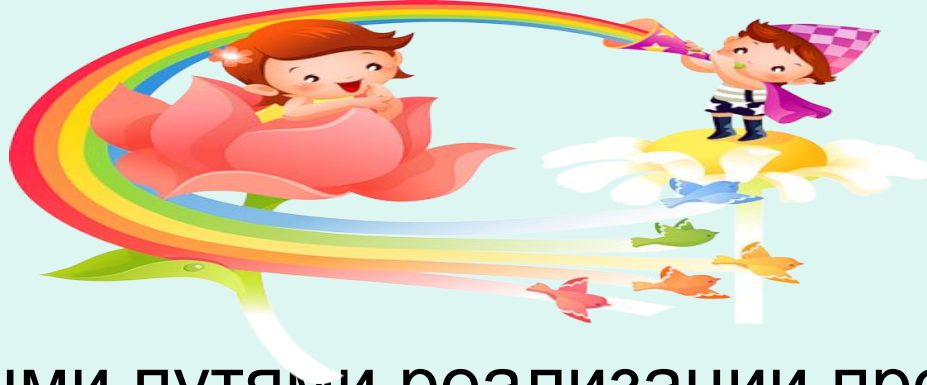
Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение
«Детский сад «Сказка» г. Вуктыл

Игровые технологии математического развития детей дошкольного возраста





- Игра и мышление – эти два понятия стали основополагающими в современной системе **математического развития дошкольников.**
- **Игровые технологии** являются составной частью педагогических **технологий**

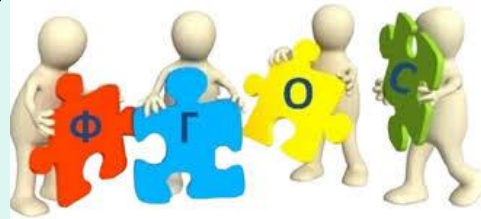


- Главными путями реализации программы **математического развития детей** являются познавательные и **развивающие игры** (**игровые занятия**, а также самостоятельная детская деятельность, **математические конкурсы, развлечения**, вечера досуга и т. д.
- Основная цель **игровых технологий математического развития** - формирование представления, способов действия, **развитие мыслительных операций**.

Одной из наиболее эффективных технологий является проблемно-игровая технология.

Целью этой технологии является развитие познавательно-творческих способностей детей в **логико-математической деятельности.**

Проблемно-игровая технология представляется 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. **Технология** позволяет ребенку овладеть средствами (*речь, схемы и модели*) и способами познания (сравнением, классификацией, накопить **логико-математический опыт.**





- **Проблемно-игровая технология** предполагает использование творческих задач, вопросов и ситуаций.
- Проблемные ситуации являются частью **технологии ТРИЗ**, в основе которой лежит не просто обучение **детей математике**, сколько открытие способов получения верного результата

- Ещё одна **технология - эвристическая технология**. Суть состоит в погружении ребенка в ситуацию первооткрывателя. Ребенку предлагается открыть неизвестное для него знание. Поэтому целью **технологии** является оказание помощи ребенку в открытии каналов **общественности математики и осознания** **бенностей**



- Авторы этой эвристической **технологии** рекомендуют использовать когнитивные и креативные (*творческие*) методы. К когнитивным методам относят: метод вживания, метод эвристических вопросов, метод ошибок и др. Так, методы вживания - «*вчувствование*», «*вселение*» ребенка в состояние изучаемого объекта, «*очеловечивание*» предмета посредством чувственно-образных и мысленных представлений и познание его изнутри



- К креативным относятся методы придумывания, гиперболизации, мозгового штурма, метод синектики и др. Метод придумывания заключается в создании неизвестного ранее продукта в результате использования приемов умственного моделирования: замещение одного качества другим, отыскание свойств объекта в другой среде.



Спасибо

за участие!

