



Активизация мыслительной деятельности детей на занятиях по математике

Подготовила воспитатель
Куряева Ольга Юовьевна

Дети - пытливые исследователи окружающего мира. Эта особенность заложена в них от рождения. Для успешного освоения программы школьного обучения ребёнку необходимо не только много знать, но и последовательно и доказательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение. А для этого нам нужно развивать мыслительный процесс у ребёнка.



Овладение детьми математикой происходит в процессе специальных занятий, основной целью которых и является формирование у детей предпосылок к обучению письму и счету.



Математика обладает уникальным развивающим эффектом. «Она приводит в порядок ум», т.е. наилучшим образом формирует приемы мыслительной деятельности и качества ума, но не только. Ее изучение способствует развитию памяти, речи, воображения, эмоций; формирует настойчивость, терпение, творческий потенциал личности. Математик лучше планирует свою деятельность, прогнозирует ситуацию, последовательнее и точнее излагает мысли, лучше умеет обосновать свою позицию. Именно это и помогает в дальнейшем обучении в школе.

Показателем активной мыслительной деятельности

дошкольника на занятиях является:

- наличие интереса к учебной задаче и процессу ее решения.
- умение проявлять самостоятельность в процессе поиска решения, проводить при этом -разнообразные мыслительные операции: анализировать, сравнивать и т. д.;
- умение задавать вопросы по содержанию осваиваемой темы;
- умение замечать ошибки у себя и сверстников и исправлять их;
- умение выдвигать новую познавательную задачу;
- способность относительно долго проявлять интерес к проблеме, самостоятельно применять найденные способы ее решения в практической деятельности.



Активизацию мышления детей на занятии мы достигаем путем отбора соответствующего содержания, методов и приемов, форм организации учебной деятельности.

Наша задача — вызвать у детей интерес к занятию, создать у них состояние увлеченности, умственного напряжения, направить усилия на осознанное освоение знаний, умений, навыков.

Для этого используем игровые моменты с приходом какого-либо героя или письмо с просьбой о помощи, посылка которую можно открыть только выполнив определённые задания; игры-путешествия – «в страну Математики», «в гости к королеве цифр»; викторины – КВН, Заморочки из бочки и т.п.



Математика - один из наиболее трудных учебных предметов, но включение *дидактических игр и упражнений* позволяет чаще менять виды деятельности на занятии, и это создает условия для повышения эмоционального отношения к содержанию учебного материала, обеспечивает его доступность и осознанность.

Дидактические игры мы включаем в содержание занятий как одно из средств реализации программных задач.



**Вот несколько заданий, способствующих
воспитанию**

**интереса и внимания на занятиях математикой,
которые мы используем на занятиях:**



Игры на развитие внимания

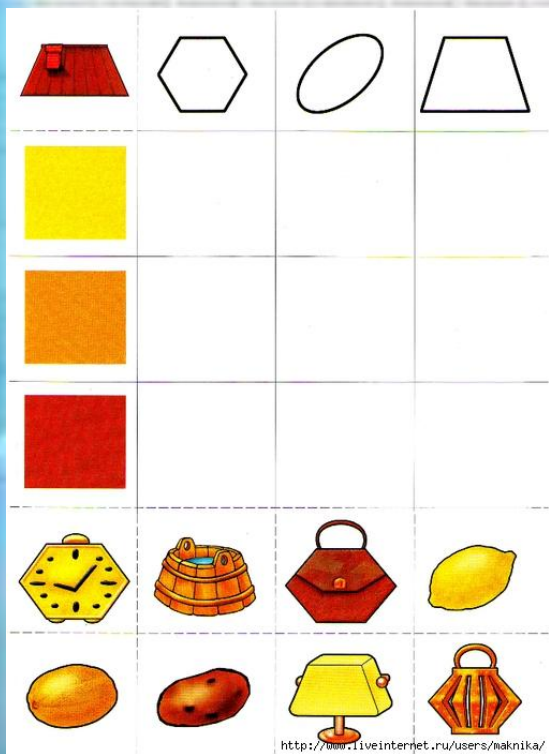
«Что изменилось?», «Найди отличия», «Найди одинаковые», «Ухо-нос», «Карлики и великаны», «Повторяй за мной» и т. д.

Найди мою тень.

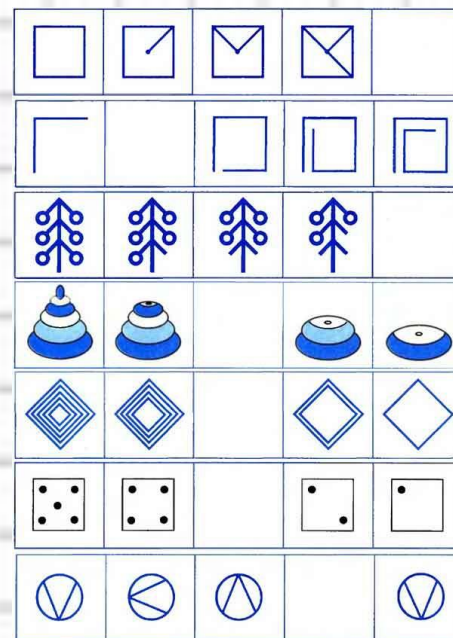


Игры на развитие логического мышления

«Логическое лото», «Четвертый лишний», «По какому признаку можно разбить фигуры на группы?», «Разгадай закономерность и нарисуй следующую фигуру» и т.п.



Найди лишнее в каждой строчке.



Игры, требующие от детей исполнительской деятельности
«Положите сначала зеленый кружок, справа от него -
желтый треугольник, слева - желтый квадрат» и т.д.



Игры, в ходе которых дети выполняют воспроизводящую деятельность

Эти игры направлены на формирование навыков сложения и вычитания в пределах 10. Это игры «Математическая рыбалка», «Лучший летчик», «Лучший космонавт», «Самый быстрый почтальон», «Глаз-фотограф», «Каждой игрушке - свое место» и другие.



Игры, в которых запрограммирована преобразующая деятельность детей. С помощью этих игр дети изменяют примеры и задачи, другие, логически связанные с ними. Например, игры «Цепочка», «Математическая эстафета». К преобразующей деятельности относятся также игры, развивающие навыки контроля и самоконтроля («Контролеры», «Арифметический бег по числовому ряду», «Проверь Угадайку!»)

«Математическая гусеница»

5+3 2-2 3+0

7-6

4+3 1+5 2+6

2+3

0

8-4 0+4 6+3 9-9

<http://aida.ucoz.ru>

Какие фигуры пропущены?

Найди ответ в конце цепочки

6 → +2 → +2 → -1 → -2 → ?

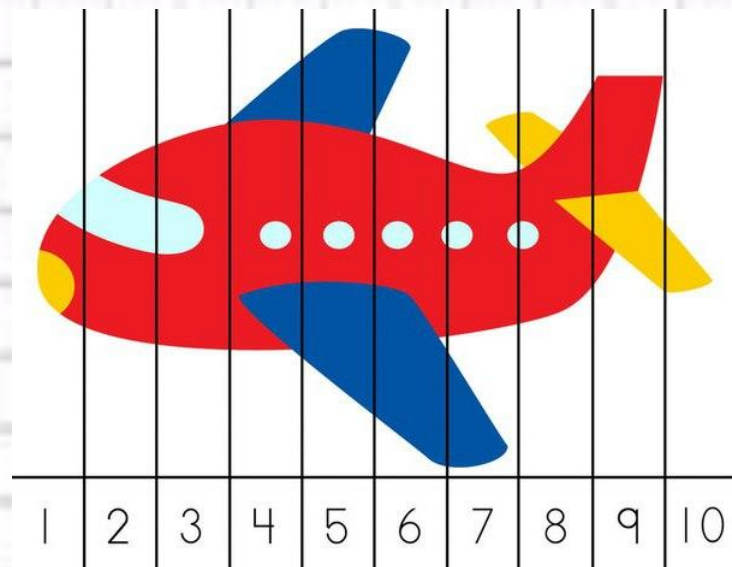
5 → +2 → +1 → -2 → -2 → ?

Игры, в которые включены элементы поиска и творчества. «Угадай загадки Веселого Карандаша», «Определи курс движения самолета» и другие. Дети очень любят игры данной группы. Им нравится сравнивать, анализировать, находить общее и различия, интересен поиск недостающего. Эти игры настолько заинтересовывают ребят, что они начинают придумывать их сами.

Игры, в которые включены элементы поиска и творчества.
«Угадай загадки веселого Карандаша!»



MyShared



Обучение математике детей дошкольного возраста немыслимо без использования занимательных игр, задач, развлечений. При этом роль несложного занимательного математического материала определяется с учетом возрастных возможностей детей и задач всестороннего развития и воспитания: активизировать умственную деятельность, заинтересовывать математическим материалом, увлекать и развлекать детей, развивать ум, расширять, углублять математические представления, закреплять полученные знания и умения, упражнять в применении их в других видах деятельности, новой обстановке.



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 и стимулирует мыслительную активность. Ребенку интересна конечная цель: сложить, найти нужную фигуру, преобразовать, - которая увлекает его.





**К моменту
поступления в школу
ребенок должен
уметь
самостоятельно
организовывать не
только свои
действия, но и
выбрать совместную
с товарищами игру
или работу,
спланировать ее ход,
уметь разрешить
конфликт,
распределить роли,
довести начатое дело
до конца.**

Спасибо за внимание!

