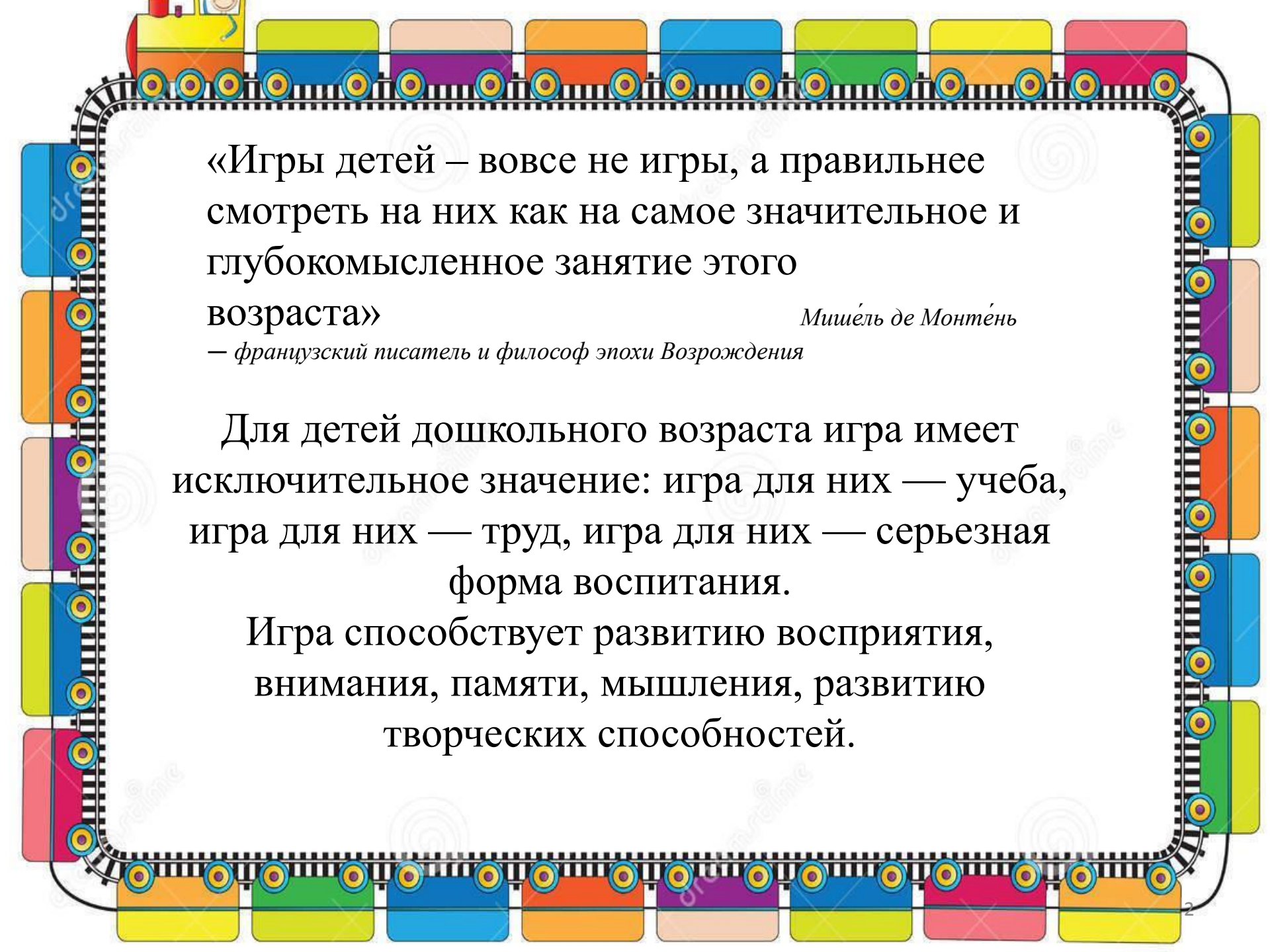




*Значение дидактических
игр в формировании
математических
представлений
у дошкольников*





«Игры детей – вовсе не игры, а правильное
смотреть на них как на самое значительное и
глубокомысленное занятие этого
возраста»

Мишель де Монтень

– французский писатель и философ эпохи Возрождения

Для детей дошкольного возраста игра имеет
исключительное значение: игра для них — учеба,
игра для них — труд, игра для них — серьезная
форма воспитания.

Игра способствует развитию восприятия,
внимания, памяти, мышления, развитию
творческих способностей.



Дидактическая игра в педагогическом процессе детского сада.

Дидактическая игра как форма обучения детей содержит два начала:

- учебное (познавательное) ;
- игровое (занимательное).

Дидактическая игра как метод обучения :

- 1.Обучающая (дидактическая) задача.
- 2.Игровые действия.
- 3.Правила.

Дидактическая игра как рассматривается в двух видах:

- игры –занятия ;
- автодидактические игры.

Дидактические игры проводятся в групповой комнате, в зале, на участке, в лесу, в поле и т.д.



Виды дидактических игр

Игры с предметами

РАЗНООБРАЗНЫЕ ИГРУШКИ

Настольно-печатные игры

КАРТИНКИ, ЛОТО, ДОМИНО

Словесные игры

**МЫСЛИТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ЧЕРЕЗ СЛОВО
ОБЪЯСНЕНИЕ, ВОПРОС, ОТВЕТ.....**



Приёмы формирования математических представлений

1. Показ (демонстрация) способа действия в сочетании с объяснением или образец воспитателя.

2. Инструкция для выполнения самостоятельных упражнений.

3. Пояснения, разъяснения, указания.

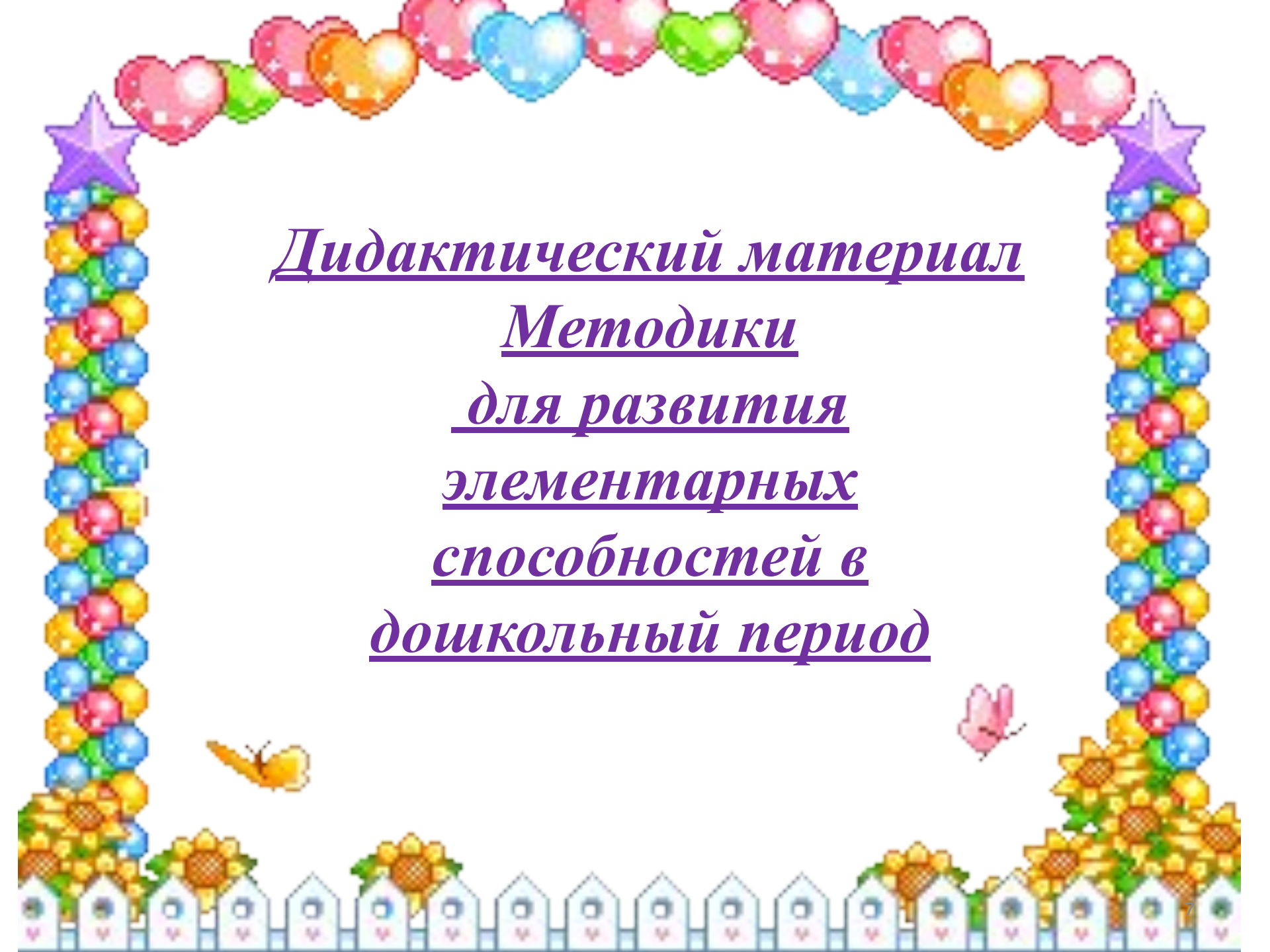
4. Вопросы к детям.

5. Сравнение, анализ, синтез, обобщение.



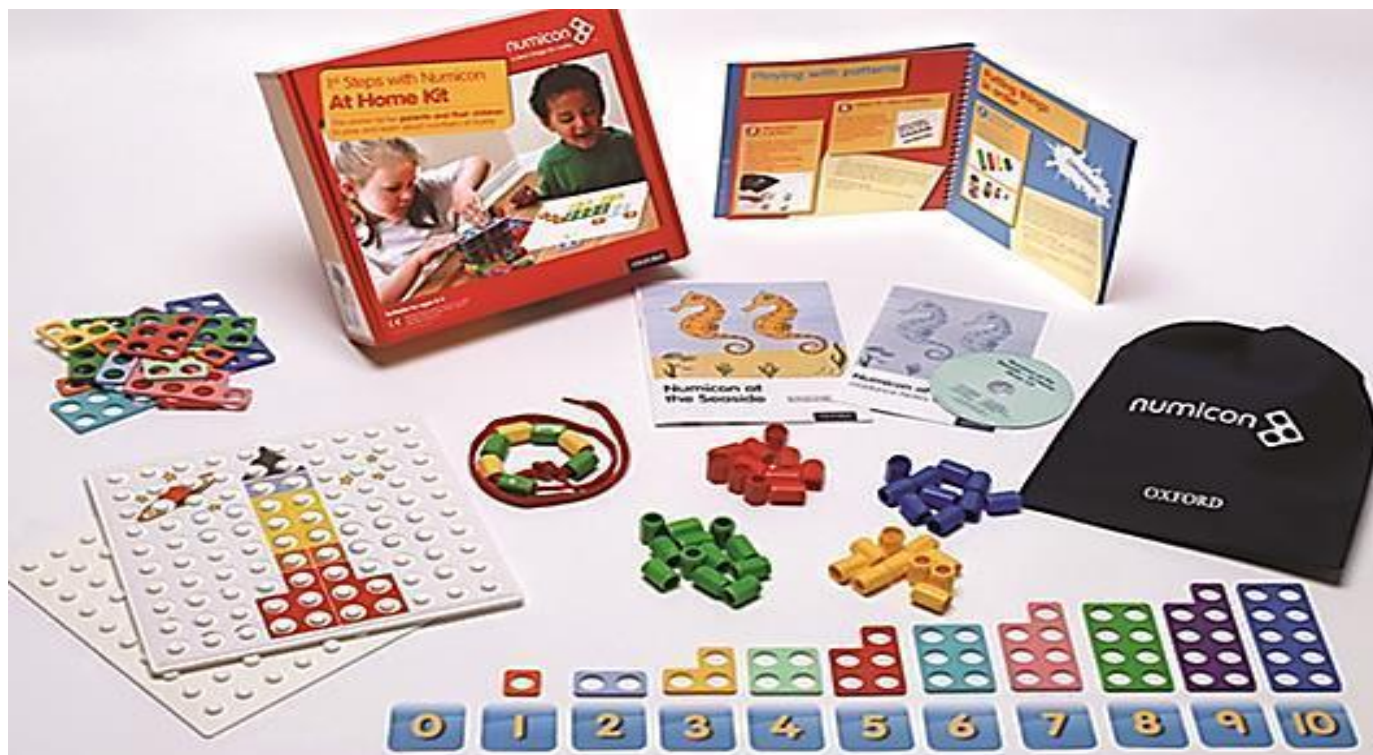
Все дидактические игры по формированию элементарных математических представлений разделены на несколько групп:

1. Игры с цифрами и числами
2. Игры путешествие во времени
3. Игры на ориентировки в пространстве
4. Игры с геометрическими фигурами
5. Игры на логическое мышление



Дидактический материал
Методики
для развития
элементарных
способностей в
дошкольный период

МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНАЯ СИСТЕМА «НУМИКОН»



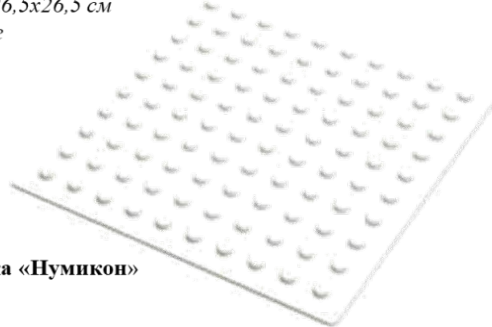
Коробка с 80 цветными формами Нумикон

Набор в коробке включает в себя следующие цветные формы «Нумикона»:

«единицы», «двойки», «тройки», «четверки», «пятерки»,
«десятки», по 10 шт. «шестерки», «семерки», «восьмерки», «девятки», по 5 шт.

Белая доска для занятий

Структурированная доска для размещения форм Нумикона, штырьков, бумажных схем.
Размер 26,5x26,5 см
Вес 200 г



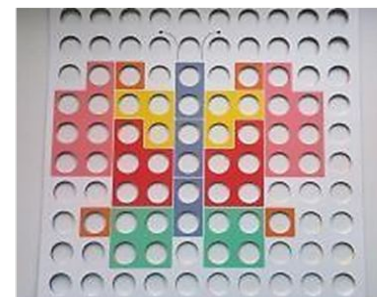
Белая доска «Нумикон»

Цветные штырьки для размещения на белой доске. Размер отверстия в штырьках соответствует размеру отверстия в формах и выступам доски. Штырьки используются для создания трехмерных конструкций в сочетании с формами на белой доске, пересчета, тактильного восприятия числа и т.п.
Размер 21x14x3 см
Вес 300г



Цветные штырьков (4 цвета)

Бумажные сюжетные схемы это, картинки составленными из форм Нумикона. Используются для наложения на белую доску и подбора соответствующих форм.
Размер 26x26x0,3см
Вес 120г



Сюжетная схема, наложения на доску

Счётные палочки Кюизенера

Счетные палочки Кюизенера, которые являются многофункциональным математическим пособием, которое позволяет «через руки» ребенка формировать понятие числовой последовательности, состава числа, отношений «больше – меньше», «право – лево», «между», «длиннее», «выше» и многое другое.



Джордж Кюизенер



Бельгийский педагог-новатор, много лет работал учителем начальной школы.

Одним из изобретений являются счетные палочки разного цвета и размера.

Активна

Игры на : Составление фигур по схеме - путем накладывание палочек на образец; Составление фигур - по уменьшенной схеме; Составление фигур по схеме с помощью графического диктанта; Составление фигур по схеме с помощью линии симметрии; Составление фигур по силуэтной схеме. Творческое конструирование - придумывание и составление силуэтов и картинок из палочек, их называние, сочинение рассказов

**Альбом
«Крестики – посудная лавка»**



**Альбом:
«Дом с
колокольчиками»**



**Альбом
«На золотом крыльце
сидели»**



**Альбом
«Волшебные
дорожки»**



Производство учебных пособий ООО «Корвет»-
Санкт-Петербург



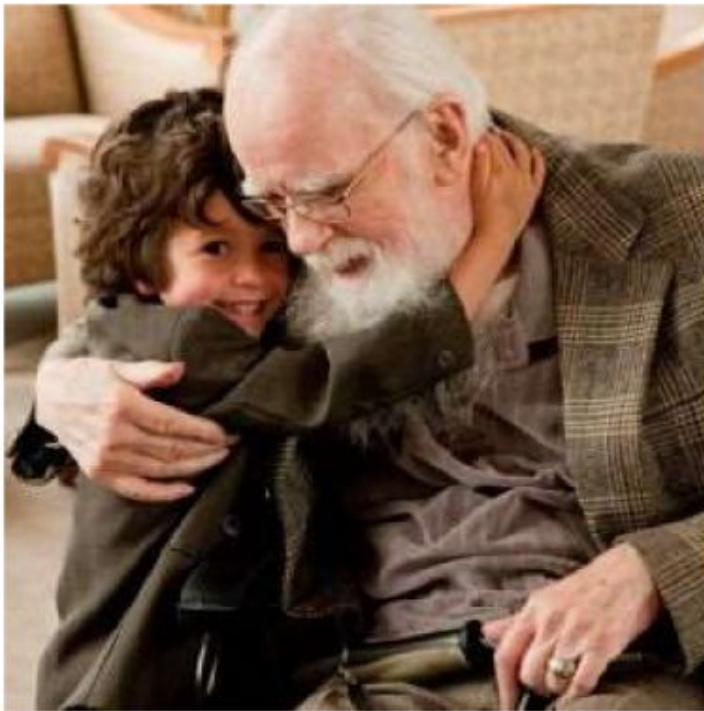
Логические блоки Дьенеша

Играя с блоками Дьенеша, ребенок выполняет разнообразные предметные действия (группирует по признаку, выкладывает ряды по заданному алгоритму).

Развивают логическое и аналитическое мышление (анализ, сравнение, классификация, обобщение), творческие способности, а также восприятие, память, внимание и воображение.



Золтан Дьенеш



Венгерский математик, сторонник игрового подхода к обучению детей.

На занятиях использовал специальные блоки, которые называл «логическими»

Альбомы «Маленькие логики»
Составление силуэтов путем
накладывания блоков на образец,
игры на соотнесение по признакам,
стихи



Альбом «Блоки для самых маленьких»

Составление силуэтов путем
накладывания блоков на образец,
загадки, стихи, потешки.



Альбом «Лепим нелепицы»
Составление силуэтов путем накладывания
блоков на образец, уменьшенной схеме, с
помощью деятельности декодирования, загадки-
нелепицы.



Альбом к блокам и палочкам.
«Вместе весело играть»

Игровые ситуации на составление силуэтов путем
накладывания блоков на образец, слушание или
рассказывание стихов, выполнение пальчиковой
гимнастики, словотворчество.



Производство учебных пособий ООО «Корвет»-
Санкт-Петербург

**Альбомы: «Поиск затонувшего клада»,
«Спасатели приходят на помощь», «Праздник в
стране блоков»**

Возраст 5-8 лет

Составление силуэтов с помощью деятельности
декодирования, разнообразные игры на деятельность по
декодированию признаков.



Ак
Чтс
Па

**Альбом «Давайте вместе
поиграем»**

Возраст 2 -7 лет. В нем есть
логические фигуры, игры на
деятельность декодирования,
составление силуэтов по
схемам.

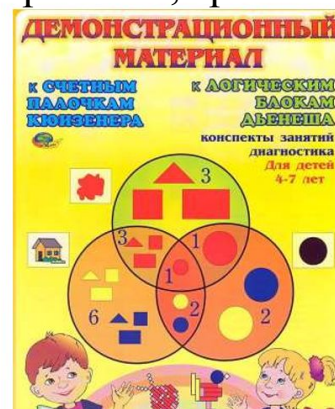


Производство учебных пособий ООО «Корвет»-
Санкт-Петербург

Альбом к блокам и палочкам.
«Страна блоков и палочек»
Сюжетно-дидактические игры на деятельность
декодирования, сравнение



Альбом к блокам и палочкам.
«Демонстрационный материал»
Карточки для моделирования,
конспекты занятий с играми на деятельность
декодирования, сравнение.



производство у кассы посылки ООО «КОРВЕТ»
Санкт-Петербург

Задачи, которые выполняют игровой материал «Удивляек»: воспитание сенсорной культуры; знакомство с логическими способами познания (сравнение, анализ, синтез, обобщение, классификация, сериация), развитие самостоятельности и активности. Материал для решения этих задач – геометрические фигуры разного цвета и размера.
— конструктивный материал, состоящий деталей.

«Удивляйка 1»

(игровой развивающий материал)
— дети 2-3 года.



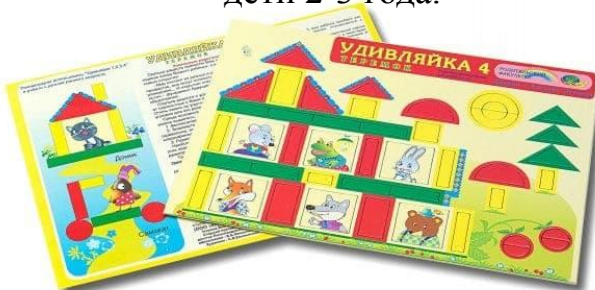
«Удивляйка 2»

(игровой развивающий материал)



Удивляйка 4 «Теремок»

(игровой развивающий материал)
— дети 2-3 года.



«Удивляйка 3»

(игровой развивающий материал)
— дети 2-3 года.



Производство учебных пособий ООО «Корвет»-
Санкт-Петербург

Математический планшет. Учебно-игровое пособие. Для детей 2-8 лет



Игровое поле - пластиковый планшет с выступающими колышками, расположенными с одинаковыми промежутками по горизонтали и вертикали, за которые можно цеплять входящие в набор резинки и «рисовать фигуры». Математический планшет - это возможность исследовательской деятельности для ребенка, содействие его психосенсомоторному когнитивному (познавательному) развитию, а также развитию творческих способностей. А это означает – развитие тонкой моторики, дифференцированного восприятия, сенсомоторной памяти, усвоение обобщенных знаний и способов действия. Развитие воображения будет способствовать получению творческих результатов во всех видах деятельности и обеспечит полноценную готовность к школьному обучению и дальнейшие успехи в школе.



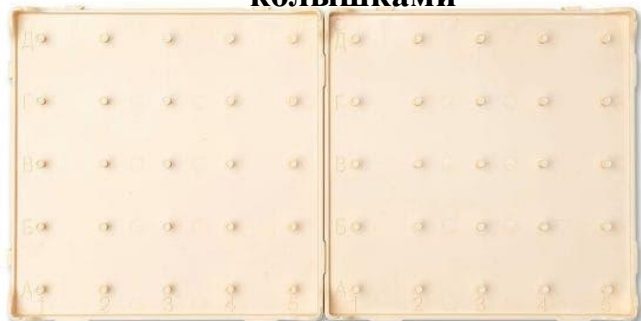
Калёб Гаттегно

Математический планшет производства ООО «корвет» - впервые в литературе этот дидактический материал упоминается под названием «Геоборд» (геометрическая доска) Калёбом Гаттегно в 50-е годы XX века. По мнению Гаттегно «Геоборд», даёт ребёнку возможность на чувственном опыте освоить некоторые базовые концепции планиметрии: периметр, площадь, фигура и т.д. развивать дидуктивное и индуктивное мышление, получить представление о симметрии, конгруэнтности, трансформации размера, формы. В новом дизайне «два в одном», расширены возможности изучения времени, деление целого на части.

Математический планшет

Цветные резинки, пластмассовые фишки с отверстиями.

Одна сторона планшета сетка с
колышками



Цветная инструкция на 22 страницах с
иллюстрированными заданиями (по 4 задания на
каждой странице).

Вторая сторона планшета в виде окружности



Производство учебных пособий ООО «Корвет»-
Санкт-Петербург

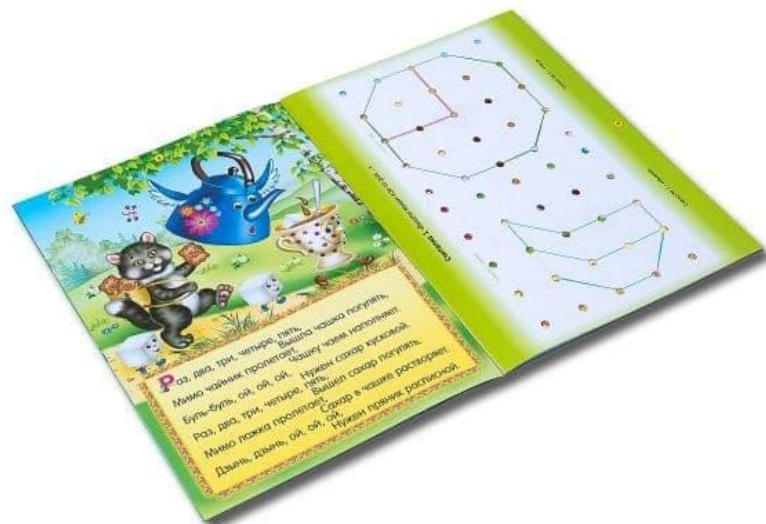
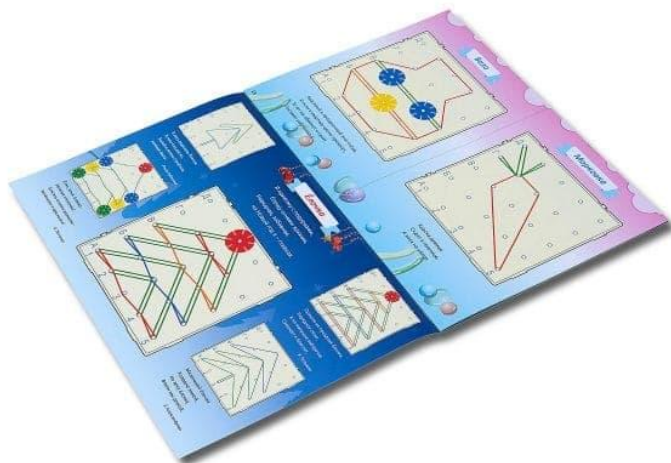
**Альбом
«Математический планшет для
малышей»
-2-3 года**

Иллюстрированные варианты
рисунков для стимулирования ребёнка
придумывать свои изображения.



**Альбом
«Считалки на математическом планшете»
3-7 лет**

В игровой альбом включены как русские народные
считалки, так и авторские (М. Яснов). Ребёнок становится
в этой игре соавтором, иллюстрируя считалки на
планшете («рисую» резиночками). (Наличие схем-
помощниц)



Раз, два, три, четыре, пять,
Вышла кошка погулять,
Мимо мячика пролетела,
Чашечку чаю наполнила,
Будь, будь, ой, ой, ой, Ну как чаю кусочек,
Раз, два, три, четыре, пять,
Мимо лямки пролетела,
Сарафан в каше плетела,
Дынь, дынь, ой, ой, ой, Музыку пляскам растелила.

Альбом. «Времена года на математическом планшете»

Для детей 4-8 лет Подборка стихов, пословиц и поговорок, загадок о временах года. Задания педагогических технологий: мнемотехники, моделирования, ТРИЗ.

Для запоминания используются мнемодорожки с опорными картинками, позволяющие запомнить логическую последовательность образов. Метод наглядного моделирования позволяет ребёнку зрительно представить абстрактное понятие время, получить представление о его последовательности и единицах измерения (См. «Круглый год» на второй стороне планшета).

Альбом. «Лото на математическом планшете». Для детей 4-8 лет

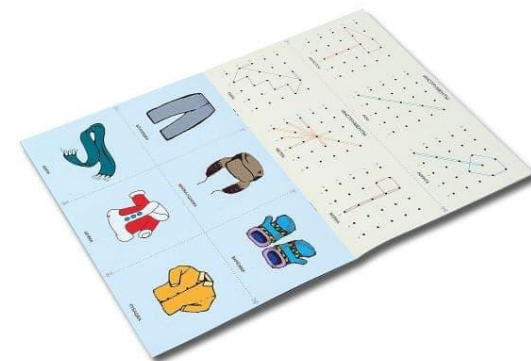
Игровой материал в ЛОТО – изображения предметов рукотворного мира,

объединены в соответствии с лексическими темами:

«Одежда», «Посуда», «Бытовая техника», «Мебель», «Обувь»,

«Инструменты». По каждой теме даны тематические карты

с рисунками предметов и 6 карточек-схем.





Учебно – игровое пособие «Играем в математику»

Назначение игрового пособия состоит в освоении детьми цифр и умений применять их в игровой и результативной деятельности: при обозначении ими количества; сравнении множеств и чисел; выделении отношений чисел натурального ряда; последовательности и зависимости чисел; обозначения местонахождения предмета (координат); шифровки и расшифровки информации, заданной в цифрах и буквах.





Автор

Игр

- Михайлова Зинаида Алексеевна, к.п.н., профессор кафедры дошкольной педагогики РГПУ им. А.И.Герцена
- Чеплашкина Ирина Николаевна, методист ДОО г. Санкт-Петербурга

Учебно игровое –пособие «Играем в математику»

Состав: Цифры от 0 до 9 (60 шт)

Трех цветов: голубые, оранжевые, розовые

Двух размеров: высокие и низкие

Методические рекомендации, а также карты и карточки для работы с цифрами.



Учебно игровое –пособие «Логика и цифры»



Назначение пособия состоит в освоении детьми представлений о цифре как знаке числа; умений осуществлять логические действия, выявлять отношения чисел, классифицировать. Пособие используется в качестве «жизненного материала» с целью развития логического мышления детей, как заместители блоков Дьенеша, и собственно цифры знаки в их количественном значении.

Учебно игровое – пособие «Логика и цифры»

Состав: Цифры от 0 до 9 (60 шт)

Трех цветов: голубые, оранжевые, розовые

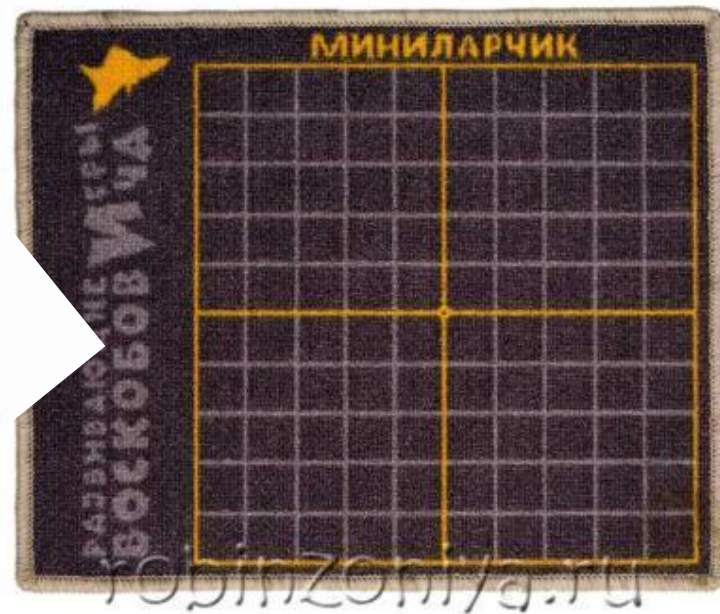
Двух размеров: высокие и низкие

Методические рекомендации, а также карты и карточки для работы с цифрами.



Учебно-игровой комплекс «Коврограф

«Ларчик» поможет вам создать игровую и обучающую среду, направленную на развитие математических знаний и навыков, ознакомление с окружающим миром, сенсомоторики.





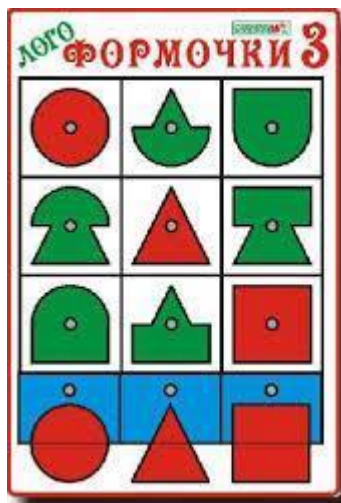
Вячеслав Вадимович Воскобович - живет в Санкт-Петербурге. Им разработано более 40 развивающих игр и пособий. В прошлом Вячеслав Вадимович инженер-физик.

Вячеслава Воскобовича в основе его методики игры- конструкторы и головоломки, сопровождающиеся сказочными сюжетами.

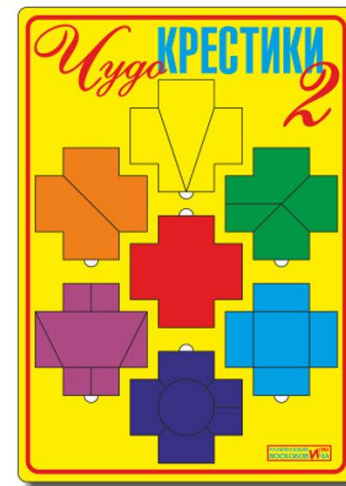
Самые известные из них – «Геоконт» и «Квадрат Воскобовича», «Чудо Крестики», «Чудо Соты», Игровой комплекс «Коврограф» «Ларчик», «Геовизор», «Математические корзинки», «Счетовозик», «Кораблик «Плюх- плюх», «Кораблик «Брызг- брызг», «Черепашки»(пирамидка), «Логоформочки», «Фонарики»и т.д..

Игры развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. Есть и более сложные игры, которые учат детей моделировать, соотносить части и целое. В таких играх дети через практику постигают теорию.

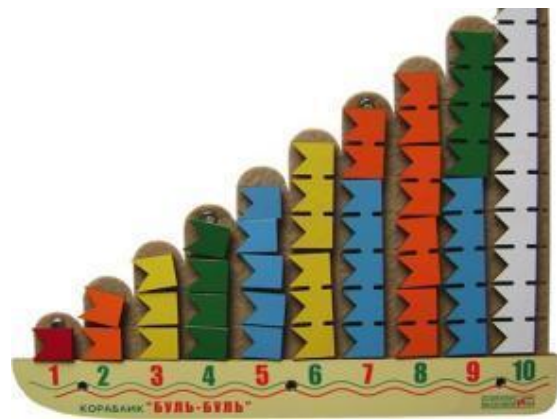
Игры ,которые развивают конструкторские способности



Фонарики



Развивающие игры В.Вочковича развивают математические способности.

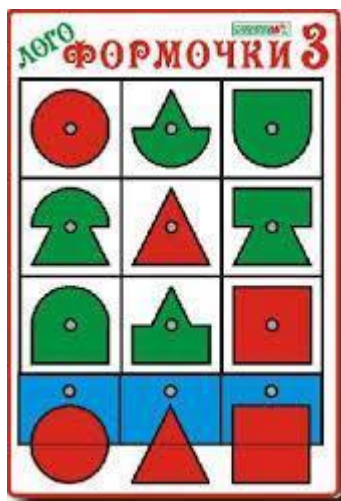


Вячеслава Воскобовича в основе его методики игры- конструкторы и головоломки, сопровождающиеся сказочными сюжетами.

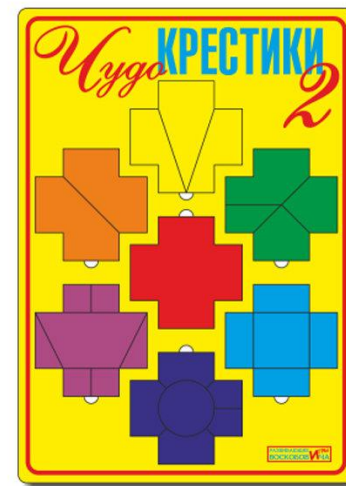
Самые известные из них – «Геоконт» и «Квадрат Воскобовича», «Чудо Крестики», «Чудо Соты», Игровой комплекс «Коврограф» «Ларчик», «Геовизор», «Математические корзинки», «Счетовозик», «Кораблик «Плюх- плюх», «Кораблик «Брызг- брызг», «Черепашки»(пирамидка), «Логоформочки», «Фонарики»и т.д..

Игры развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. Есть и более сложные игры, которые учат детей моделировать, соотносить части и целое. В таких играх дети через практику постигают теорию.

Игры ,которые развивают конструкторские способности



Фонарики

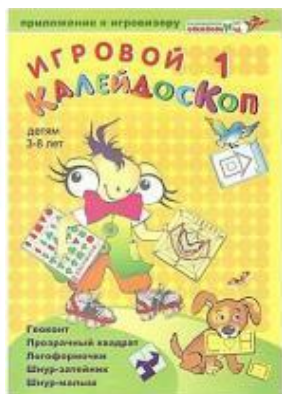


Развивающие игры В.Воскобовича развивают графические способности

Игровизор - это игровой графический тренажер. Который состоит из картонной, ламинированной подложки и накрывающего подложку прозрачного экрана. Все задания ребёнок выполняет маркером на водной основе на прозрачном экране Игровизора, затем все надписи и рисунки легко удаляются бумажной салфеткой. В наборе:
- игровизор ; - цветной маркер на водной основе.



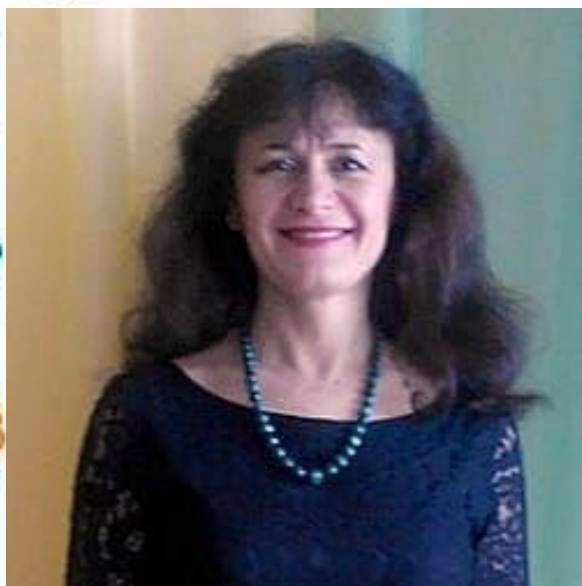
«Лабиринты цифр»- приложение к «Игровизору» (для детей 3-6 лет). Отгадывай логические загадки, знакомься с цифрами, обводи их на «Игровизоре» и готовь руку к письму.



Альбом представляет собой сборник, в который вошли графические варианты известных развивающих игр Воскобовича: "Геоконт", "Прозрачный квадрат", "Логоформочки", "Шнур-затейник" и "Шнур-малыш". Работать с пособием можно как с помощью "Игровизора" Воскобовича, так и выполняя задания прямо в альбоме.



Катя, Рыжик и Рыбка приложение к «Игровизору» (для детей 4-7 лет). Отправляйся в гости к девочке Кате и вместе с ней реши увлекательные логические задачи. Познакомься с геометрическими формами, найди их среди предметов окружающего мира, обводи и заштриховывай фигуры, чтобы подготовить руку к письму.



Харько Татьяна Григорьевна
Генеральный директор «Центра
развивающих игр и методик», автор
методики познавательно-творческого
развития детей от 2 до 7 лет «Сказки
фиолетового леса», соавтор книги
«Развивающие игры как средство
интеграции».

**«Авторская проблемно-игровая
методика познавательно-
творческого развития детей 2-7
лет «Сказки Фиолетового Леса».**

Автор: Харько Татьяна Григорьевна,
генеральный директор
ООО «Центр развивающих игр и методик»



Особенности методики

Методика – это система игровых ситуаций, объединенных единым сюжетом о приключениях сказочных героев в Фиолетовом Лесу и усложнением образовательных задач.

Одна игровая ситуация – это отдельная сказочная история с завязкой, игровой интригой или проблемой в середине и развязкой в виде счастливого конца.

В сюжет вплетено образовательное содержание и практические действия. Используются приемы ТРИЗ.

Цифроцирк


Герои: Магнолик, артисты Цифроцирка (Ежик-наездник, Зайка-укротитель, Мышка-воздушная гимнастка, Крыска-силачка, Пес-жонглер, Кот-акробат, Крокодил-канатоходец, Обезьяна-заклинательница змей, Лиса-фокусница).

Магнолик – Великий Маг и Повелитель Нуля, директор Цифроцирка.

Артисты (одновременно числовой ряд от 1 до 9) выступают на арене Цифроцирка. У каждого артиста есть любимые число и цифра.

Игры: «Математические корзинки», «Счетовозик», «Фонарики», «Черепашки», «Волшебная восьмерка», «Шнур-затейник».





*Примеры использование
дидактического материала
и игр , на занятиях по
«Элементарной
математике»*



Игры с цифрами и числами:

Это игры по обучению детей счету в прямом и обратном порядке.

Можно использовать сказочный сюжет.
Образование всех чисел в пределах 10, путем сравнения равных и неравных групп предметов



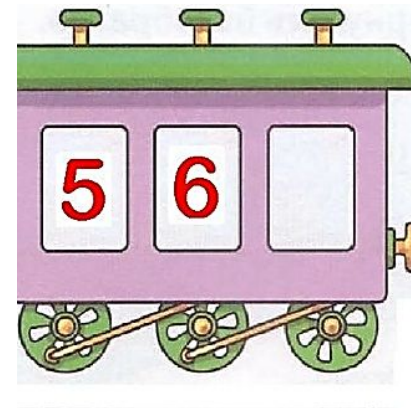
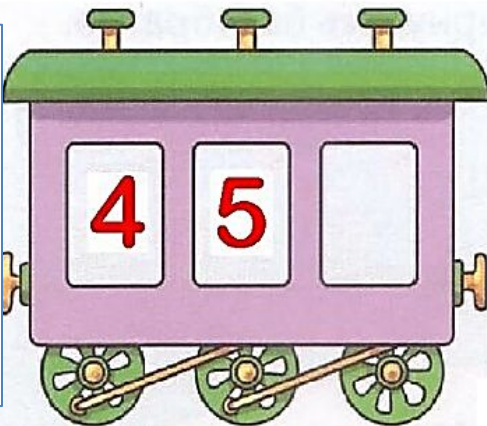
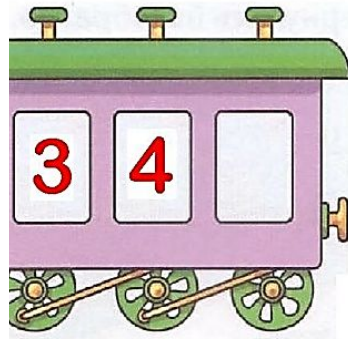
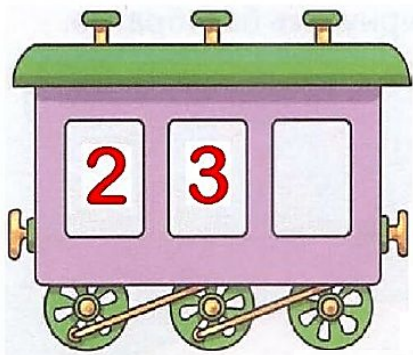


«Назови соседей»

Цель: Закрепление последовательности цифрового ряда до 10.

Задача: Найти недостающую цифру в соседнем окошке.

:



Оживили занятие с помощью картинок на карточках





Сложение (Карточки)

Цель: Закрепление сложения и вычитания с помощью предметных картинок и цифр, понимание действия сложения и вычитания

Вычитание (Карточки)



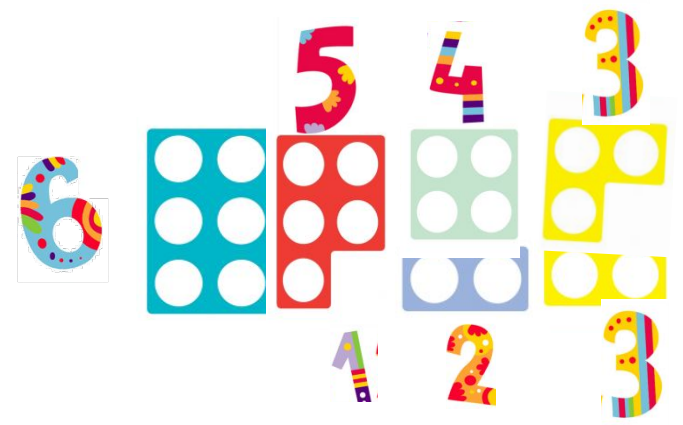
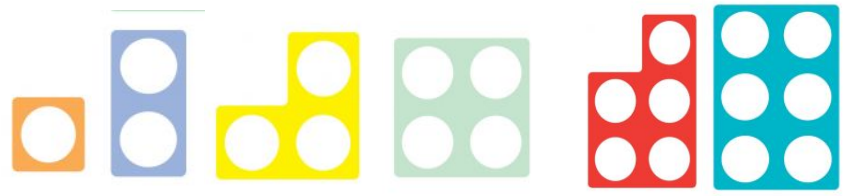


«Состав числа 6»

Цель: Закрепление состава числа 6 с помощью форм нумикона
Задание: Выставить последовательный ряд от меньшего к большему до 6, с помощью форм нумикона. С выставленных форм нумикона составит 6 из двух частей, подобрать к ним числа.



Состав числа «фигуры нумикона»
и Кружки с числами, которые по цвету подходят к фигурам





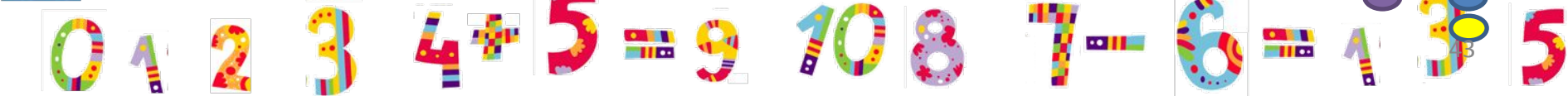
«Игра с цифрами»

Цель: Закрепление последовательный ряд чисел до 10, количество до 10, визуалью цифры до 10

Подбор поезд с вагонами до 10 – последовательность, животные в вагонах с определённым номером до 10 ; формы нумикон до 10 ;и Кружки цветные -количество до 10



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

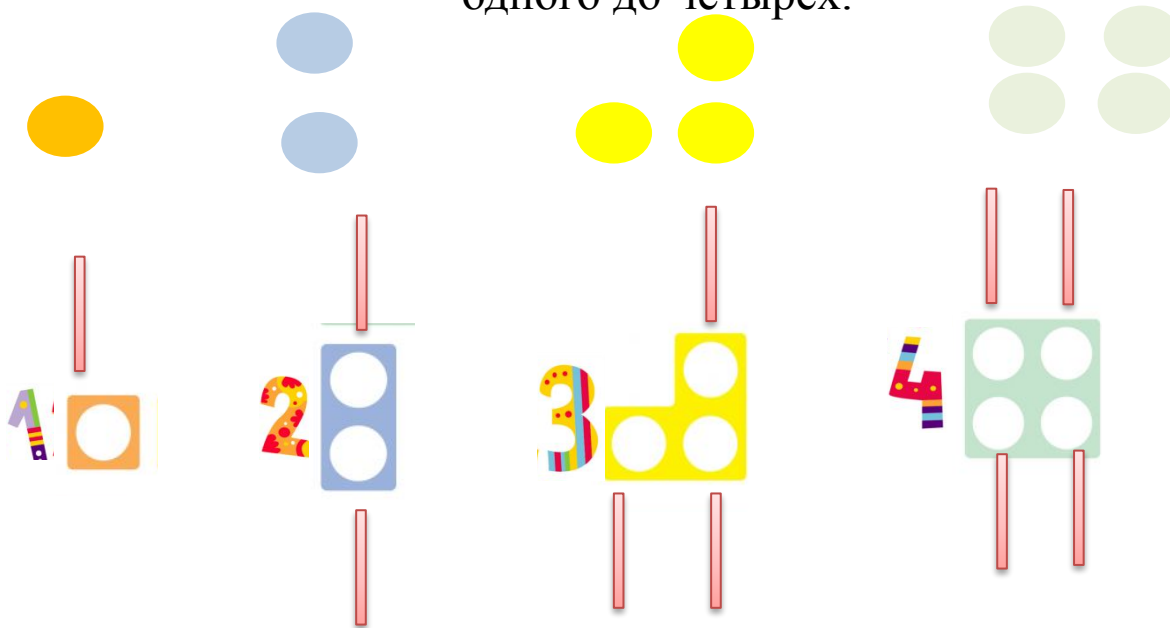




«Игра с цифрами»

Цель: Закрепление последовательный ряд чисел до 4, количество до 4, визуальны цифры до 4

Задание: Алгоритм: Выкладывает последовательно от меньшего к большему формы нумикон, к формам подобрать по цвету кружочки вставить их и посчитать сколько, подобрать столько же палочек как и кружочков, подобрать цифру соответствующую количеству палочек. Посчитать от одного до четырёх.





Классно когда понятно! (Фигуры нумикон, кружки, палочки, карточки цифры)





Игра «День и ночь»

Цель: Образование , счёт , последовательность и запись чисел от 1 до 5

Оживили занятие по математике с помощью картинок-героев сказки





Игра «Робот увеличитель»

Цель: Освоение вариантов сложения с использованием опорных таблиц.

Правила:

Один ребёнок ставит любую цифру слева и любую цифру наверху.

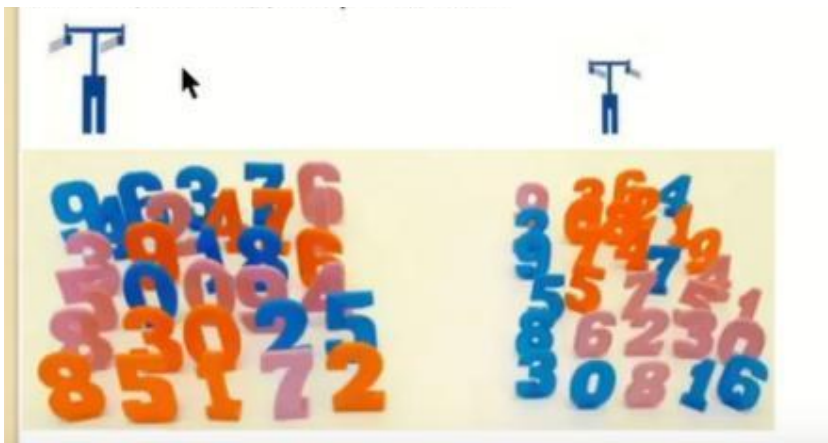
Второй ребёнок – цифру на пересечении этих цифр. Это результат сложения двух чисел.





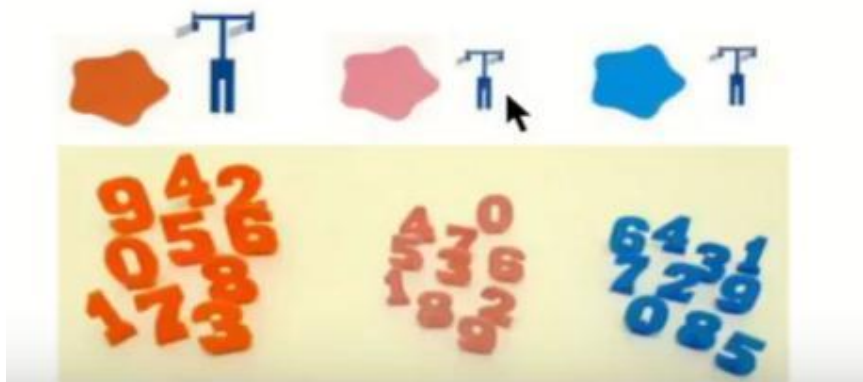
Игра «Домики для цифр»

Цель: сгруппировать цифры по размеру с помощью моделирования.



Игра «Домики для цифр»

Цель :Сгруппировать цифры по двум знакам (цвету и размеру) с помощью моделирования.





Игра найди цифру по описанию»

Цель: найти среди множеств других цифру по описанным признакам.

Задание: Это цифра голубого цвета, не высокая ,стоит между цифрами, три и шесть, но не пять





ОТВЕТ: Это низкая цифра «Четыре»





Игра «Что изменилось?»

Цель: Закреплять порядок цифр и название их.

Дети, открыв глаза, называют, что изменилось и возвращают цифры на свои места.

0 2 1 3 7 5 6 8 9
0 1 2 4 3 5 9 7 8

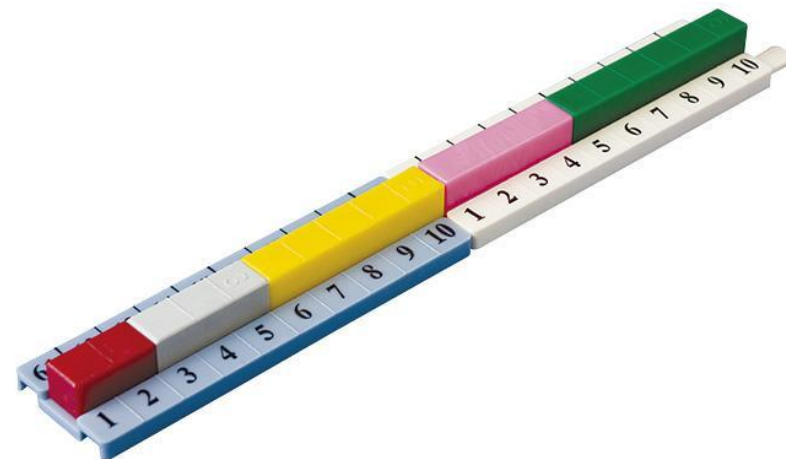




Игра «Строим поезд»

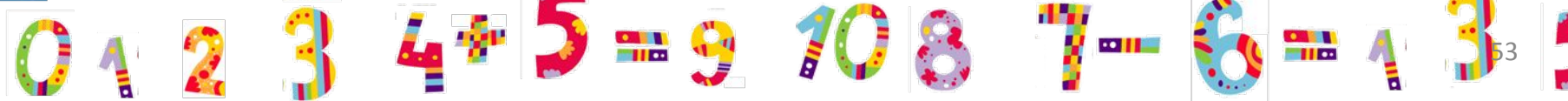
Цель: соотносить цифру и число, находить палочку соответствующего цвета.

Ход игры: Взрослый кладет в ряд любые цифры. Дети составляют





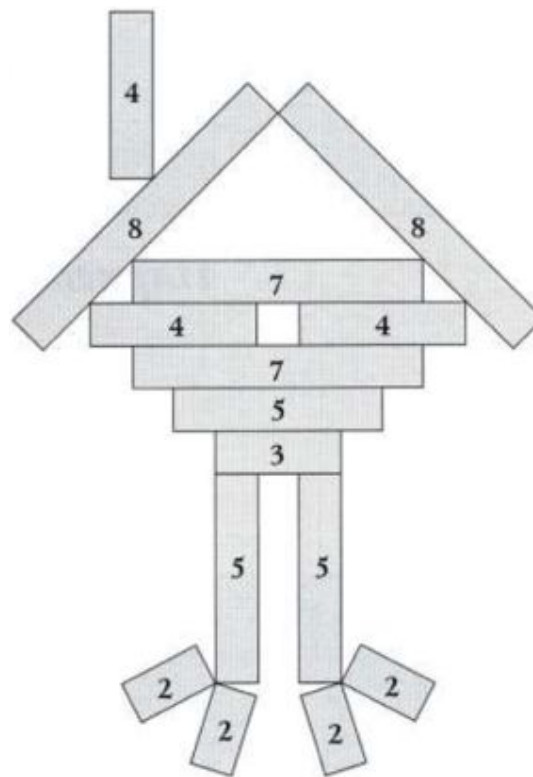
Мы по лесенке шагаем
И ступеньки мы считаем.
Все ступеньки до одной
Знаем в лесенке цветной!
Первая это белый листок!
Вторая – розовый лепесток!
Третья, как голубой океан
Четвёртая – красный красивый тюльпан
Пятая – желтый солнечный свет!
Шестая – сиреневый яркий букет
Седьмая – чёрный пушистый кот!
Восьмая – вкусный вишнёвый торт
Девятая – синий мой мячик
Десятая – оранжевый зайчик





Составление фигур по схеме «Избушка на курьих ножках»

Цель: Использование числового значения палочек.

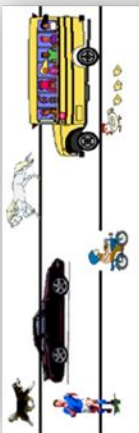


А1



Игры путешествие во времени

Это игры – путешествие во времени, которые служат для знакомства детей с днями недели, месяцами, времена года, время суток, часы.



«Дни недели»

Состоит: ламинированные картинка поезд , цифры на магнитах , стих. Читаем, выставляем, считаем и легко запоминаем!

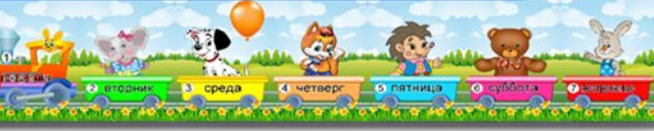
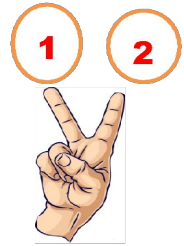
Цель: Запомнить дни недели

Среди дней любой недели
Первым будет понедельник.
День второй за ним пошел,
Это вторник к нам пришел.

В череде рабочих дн
Пятым пятница тепе
Вся закончена работа
День шестой всегда суббота.

Нам не деться никуда...
Третий день всегда среда.
Он четвертый там и тут,
Этот день четверг зовут.

День седьмой?
Его мы знаем:
Воскресенье, — отдыхаем!





«Календарь природы!»

Цель: Закреплять дни недели, месяц, время года, признаки.

1						
1	2	3	4	5	6	7
☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀
☁	☁	☁	☁	☁	☁	☁
☙	☙	☙	☙	☙	☙	☙
☁	☁	☁	☁	☁	☁	☁
⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡
☁	☁	☁	☁	☁	☁	☁
п	вт	ср	чт	пт	сб	вс
🐛	🦋	🏠	🌳	🌿	🧑	☀

ВЕСНА

3						
1	2	3	4	5	6	7
☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀
☁	☁	☁	☁	☁	☁	☁
☙	☙	☙	☙	☙	☙	☙
☁	☁	☁	☁	☁	☁	☁
⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡
☁	☁	☁	☁	☁	☁	☁
п	вт	ср	чт	пт	сб	вс

4						
1	2	3	4	5	6	7
☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀
☁	☁	☁	☁	☁	☁	☁
☙	☙	☙	☙	☙	☙	☙
☁	☁	☁	☁	☁	☁	☁
⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡
☁	☁	☁	☁	☁	☁	☁
п	вт	ср	чт	пт	сб	вс

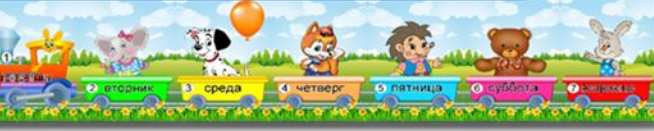
1						
1	2	3	4	5	6	7
☀	☀	☀	☀	☀	☀	☀
☁	☁	☁	☁	☁	☁	☁
☙	☙	☙	☙	☙	☙	☙
☁	☁	☁	☁	☁	☁	☁
⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡
☁	☁	☁	☁	☁	☁	☁
п	вт	ср	чт	пт	сб	вс



«Модели времени года» на математический планшет»

Цель : Понимание целого года
«Круглый год», пол года, 4 времени года

Альбом.
«Времена года на математическом планшете»



«Математический планшет»

Модели времени года



Круглый год



Двенадцать месяцев



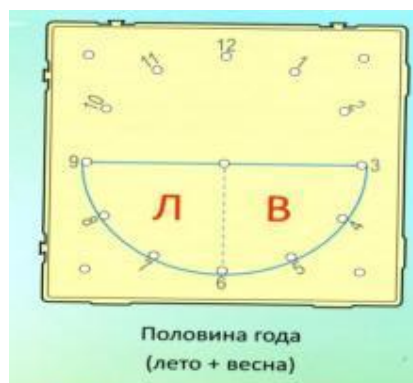
Половина года
(осень + зима)



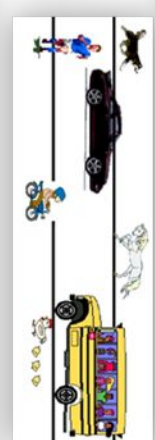
Половина года
(лето + осень)



Четыре времени года
(зима, весна, лето, осень).
В каждом времени года – 3 месяца



Половина года
(лето + весна)



«Один день Алёши»

-с использованием математического планшета.

ЗАДАЧИ:

- Закрепление временных отрезков -Утро. День. Вечер. Ночь. -Часы.
- Развитие моторики и временной и пространственной ориентации.

МАТЕРИАЛ И ОБОРУДОВАНИЕ:

Математический планшет с пластиковыми гвоздиками в виде часов

ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ:

Один день Алёши. А как проводишь день ты?

ЗАДАНИЯ:

Резиночками на планшете отмечать правильное время:

Утром Леша встаёт умывается и чистит зубы 7:00 (отметь резиночками часы и минуты);

Утром Лёша Завтракает в детском саду 9:00 (отметь резиночками часы и минуты)

Утром Леша Занимается на занятии 10:00 (отметь резиночками часы и минуты)

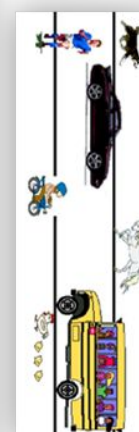
Днём Лёша гуляет на площадке 11:00 (отметь резиночками часы и минуты)

Днём Лёша обедает в саду 12:00 (отметь резиночками часы и минуты)

Днём Леша отдыхает в детском саду 13:00 или 1:00 час (дня) (отметь резиночками часы и минуты)

Вечером 18:00 или 6:00 часов (вечера)Леша идёт домой его забирает мама или папа
Вечером 19:00 Лёша ужинает дома.

Ночью 21:00 или 9:00 (часов)ночи Лёша ложится спать.



День Алёши

7:00



9:00



10:00



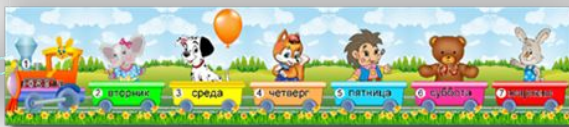
11:00



12:00



13:00

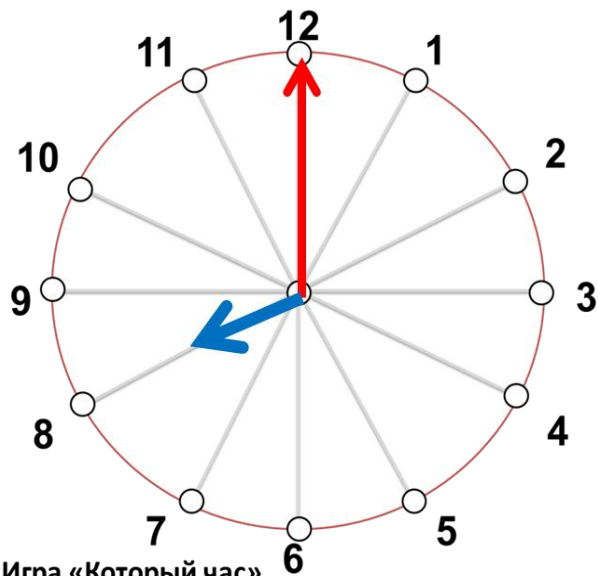


Математический планшет.
Игра «Который час»

Задание: Повтори, который час, с помощью резиночек.

Игра «Который час»

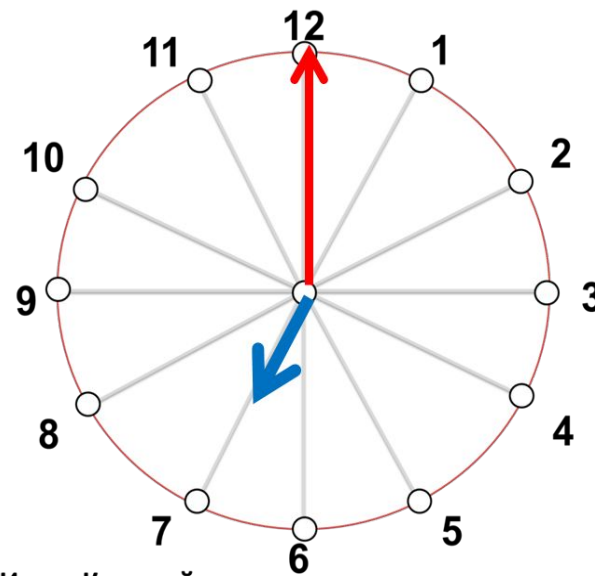
Задание: Повтори, который час, с помощью резиночек



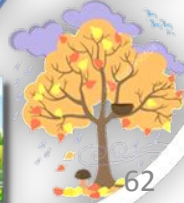
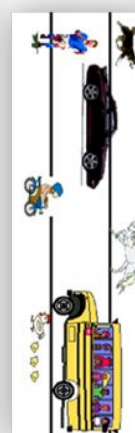
Игра «Который час»

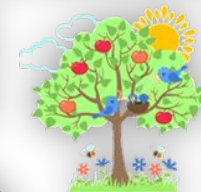
Игра «Который час»

Задание: Повтори, который час, с помощью резиночек



Игра «Который час»





Игра. «Подбери время для нумикона».

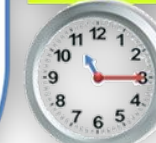
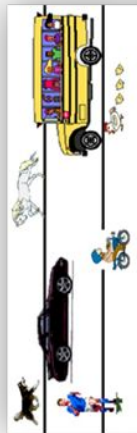
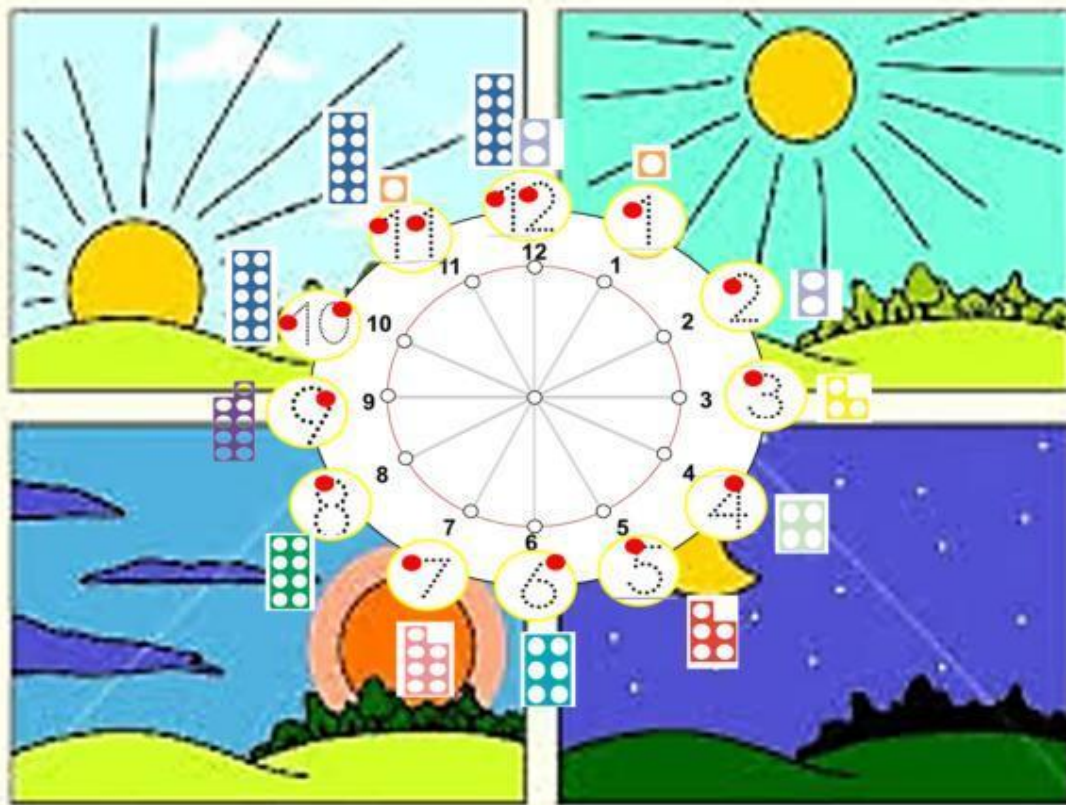
Цель: Закрепить визуально время на циферблате соотнеся с цифрой и формой «Нумикона».

Задание: Найди самую маленькую форму нумикона с одним кружочком, сколько этот кружочек обозначает (один), какая цифра это число (1) обозначает, обведи её по точкам, хлопни столько же раз. Найди следующую число после один, какая это цифра...и т.д.



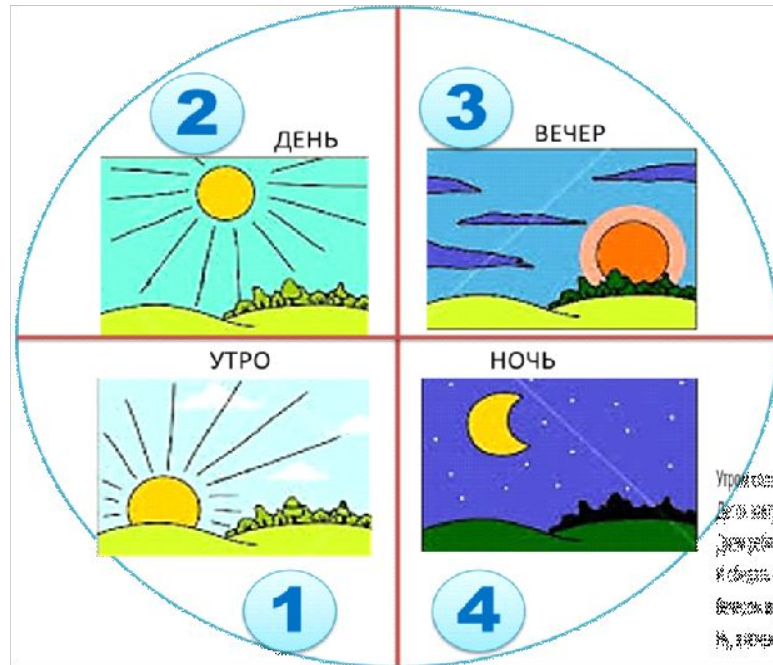

«Подбери время для нумикона»

Ламинированная картинка Цель: Закрепить визуально время на циферблате, соотнеся с цифрой и формой «Нумикона», и частями суток – утро, день, вечер, ночь.

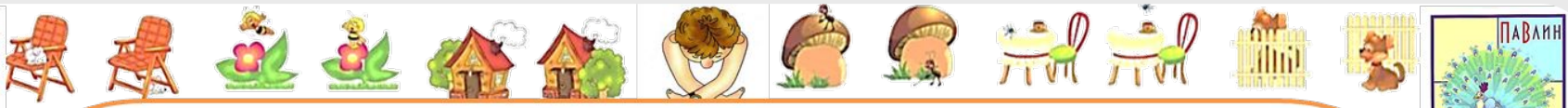


Стих с показом «Части суток»

Цель: Учить части суток их количество, последовательность.

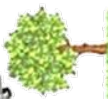


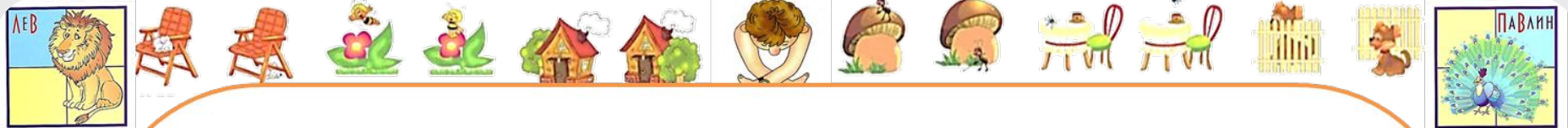
Утром солнышко встаёт (Руки вверх и в стороны)
Деток завтракать зовёт (Махи ладонями к себе)
Днём ребята занимаются (Имитация письмо на ладонке)
И обедать собираются (Ладонью гладят живот)
Вечером играют, ужин ожидают (Хлопки и хопба на месте)
Ну а ночью детвора спит до самого утра (Ладонки по щёчки)



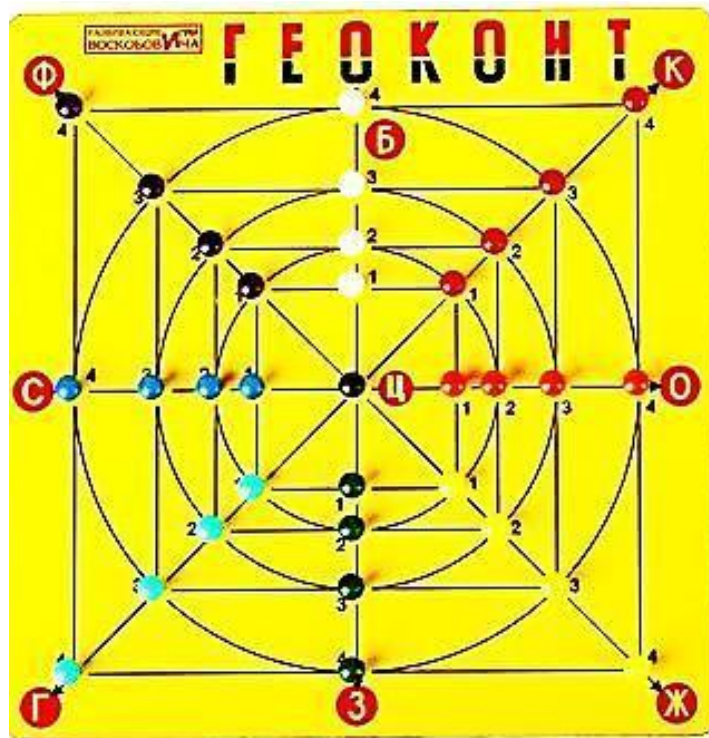
Игры на ориентировки в пространстве

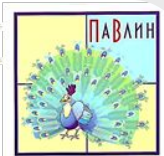
Это игры на ориентирование в пространстве.
Учить о расположении предметов относительно
себя или овладевать умением определять словом
положение того или иного предмета по
отношению к другому.





ИГРОВАЯ СИСТЕМА ВЯЧЕСЛАВА ВОСКОБОВИЧА «ГЕОКОНТ»





ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «НА СОЗДАНИЕ КАРТИНКИ ПО КООРДИНАТАМ» С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ «ГЕОКОНТА»

ЗАДАЧИ:

- Повторение названия цвета, формы;
- Развивать моторику рук;
- Учиться ориентированию по системе координат.

МАТЕРИАЛ И ОБОРУДОВАНИЕ:

- Доска, на которой располагаются пластиковые гвоздики.
- Цветные резиночки.

ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ:

- К любому занятию по элементарной математике вместо палочек.
- Можно построить дома гномам.

ЗАДАНИЯ:

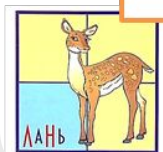
Дети создают узоры, закрепляя резинки на гвоздиках по схемам или придумывая их самостоятельно. Можно изобразить дорожки, геометрические фигуры, сложные узоры-паутинки.

КОРДИНАТЫ ДОМИКА:

- Треугольник: С3-Б3-О3
- Прямоугольник: С-3-О3-Ж3-Г3

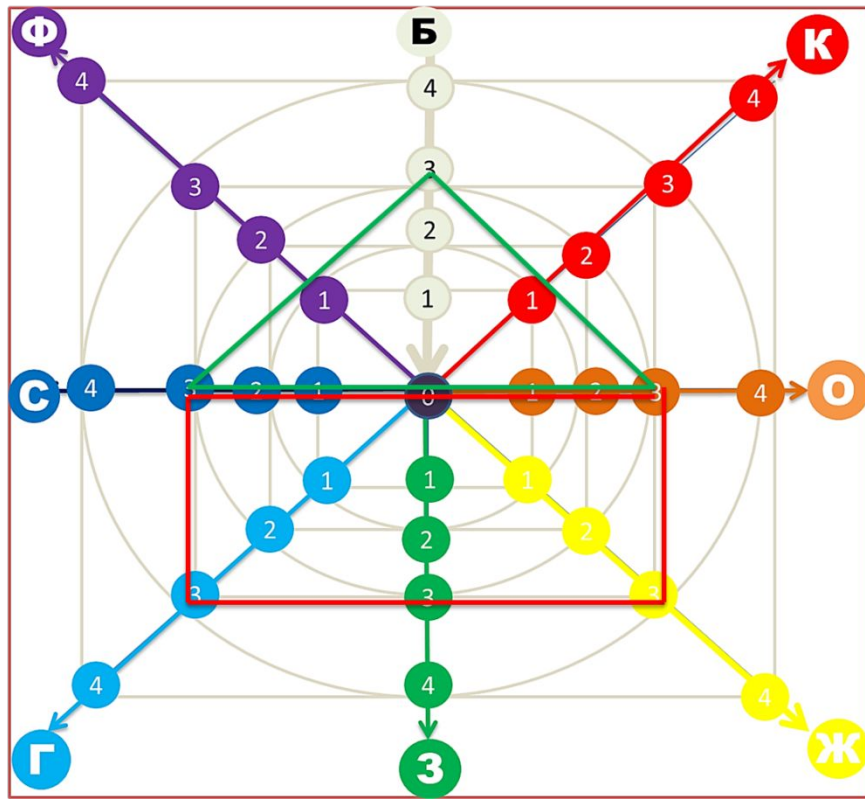
ВОПРОСЫ:

Из каких геометрических фигур состоит домик? Какого цвета крыша? Какого цвета прямоугольник? Сколько сторон? Сколько углов?





ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «НА СОЗДАНИЕ КАРТИНКИ ПО КООРДИНАТАМ» С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ «ГЕОКОНТА»





Карточки с изображением животных как ассоциация для запоминания (буквы заглавные и животные это ассоциация) Правый верхний угол [ПаВлин]; Левый верхний угол [ЛеВ]; Правый нижний угол [ПоНи]; Левый нижний угол [ЛаНь] .

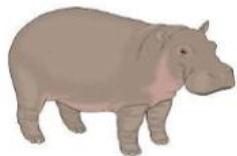




Игра «Подготовим вольеры для ЖИВОТНЫХ»

Цель: понимать пространственные характеристики, осваивать расположение предметов в пространстве относительно друг друга.

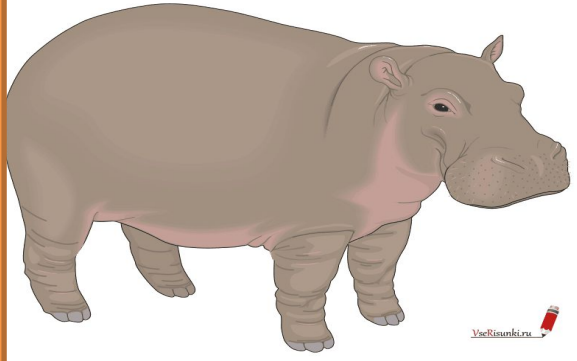
Ход игры: в нашем зоопарке появились новые животные – жираф и бегемот



Вопрос: какие вольеры надо построить для жирафа и бегемота?

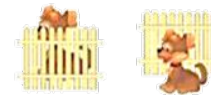
Активация
Чтобы активировать
"Параметры".





YaeRusink.ru





ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА К ИГРОВОМУ КОМПЛЕКТУ МИНИ ЛАРЧИК
МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ВЯЧЕСЛАВА ВОСКОБОВИЧА

«Дом для гномов»

ЗАДАЧИ:

- Тренировка умения двигаться в заданном направлении, использовать в речи предлоги над, под;
- тренировка внимания и памяти.

МАТЕРИАЛ И ОБОРУДОВАНИЕ:

- Игровое поле «Мини ларчик», пособие «Разноцветные квадраты», Комплект «Разноцветные гномы»

ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ:

Гномы просят построить много этажный дом из комнат и квадратов.

ЗАДАНИЯ:

Приклеивать квадраты в соответствии с текстом. В качестве примера использовать 4 цвета – красный жёлтый, зелёный, синий.

- От колодца слева внизу приклеить красный квадрат, над красным квадратом жёлтый. Справа от красного квадрата – зеленый, синий так , чтоб под ним был зелёный.

ВОПРОСЫ:

- В каждой комнате живёт один гном, сколько гномов живёт в доме?
- Сколько этажей в доме?
- Сколько комнат (жильцов) на первом этаже (втором) этаже....?







«Математический планшет» Схемы дополненные предметным изображением



Ориентировка в пространстве

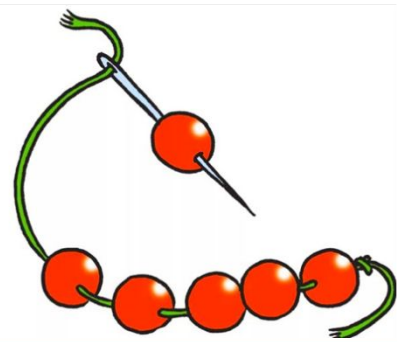
Бусы рассыпались
(освоение системы координат)

Ориентировка в пространстве

Узор (левый и правый верхние углы, середина левый и правый нижние углы)

Ориентировка в пространстве

Узор
(внутри, снаружи)

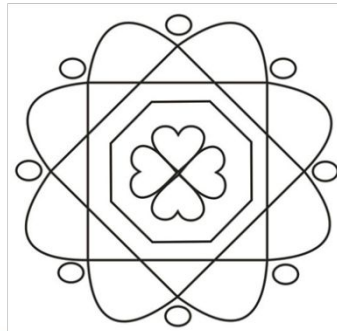


Ориентировка в пространстве

Бусы рассыпались
(освоение системы координат)

Ориентировка в пространстве

Узор (внутри, снаружи)





Цель: Составлять фигур по схеме «Чашка»

Цель: С помощью графического Диктанта, составлять картинку, пользуясь палочками Кюизенера.

Альбом «Кростики – посудная лавка»



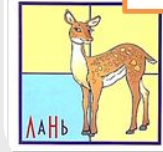


Составление фигур по схеме « Самовар»

Цель: Составлять вторую часть картинку с помощью линии симметрии, используя подходящие палочки Кюизенера.



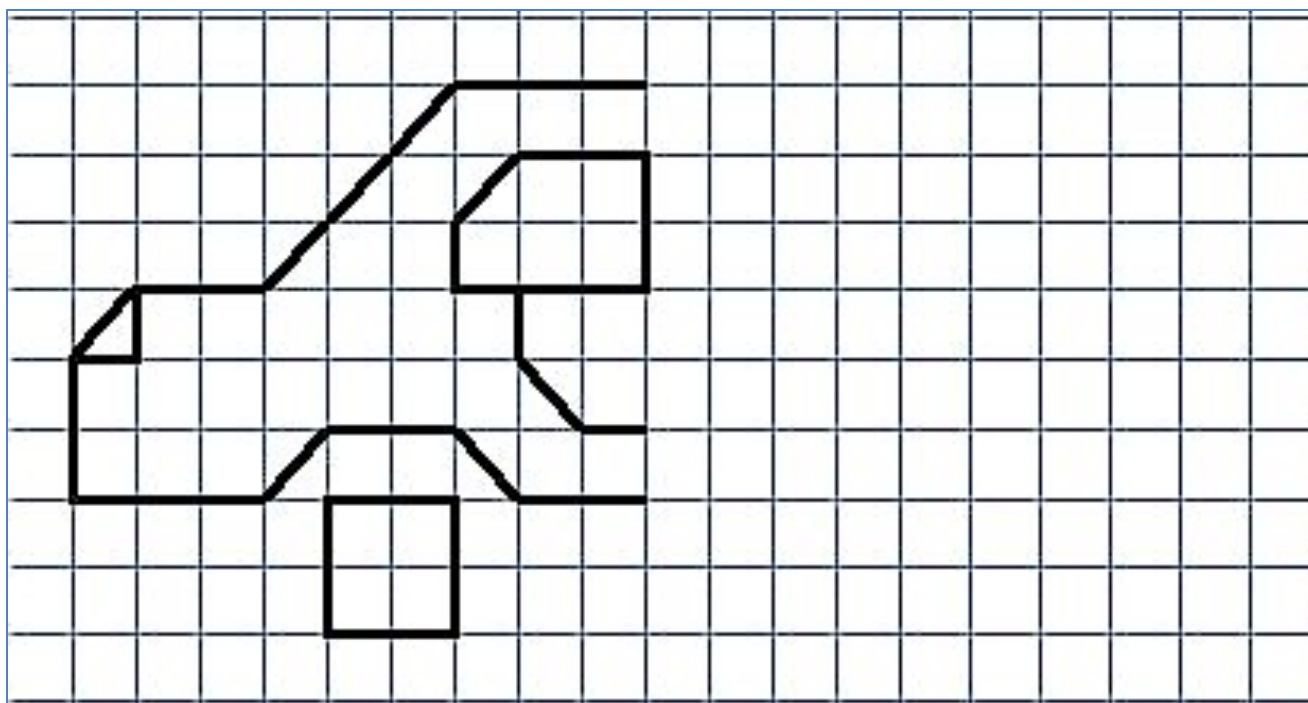
Альбом
«Кростики – посудная лавка»





«Клетка вторая часть «Машина»»— ламинированная карточка с изображением «Машина»

Цель : Дорисовать вторую часть , как первую, ориентируясь на мерку в виде клетки.



A decorative border surrounds the page, consisting of a repeating sequence of colorful geometric shapes: a blue pentagon, a red diamond, a yellow circle, a green square, and a purple hexagon. The shapes are arranged in a slightly irregular pattern, with some overlapping or partially cut off at the corners.

Игры с геометрическими фигурами

Учить название геометрических фигур.
Развивать умения классифицировать геометрические фигуры по признакам (размер, форма, цвет, величина) Развитие умения называть геометрические фигуры одного вида обобщающим словом.

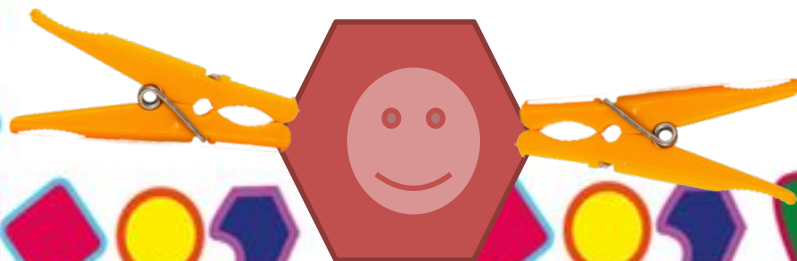
«Шестиугольник»

Цель: Дать знание о фигуре шестиугольник, формировать понятие о углах, сторонах фигуры.



Геометрические фигуры с картона , прищепки, хорошее настроение помогают в учении!!!!

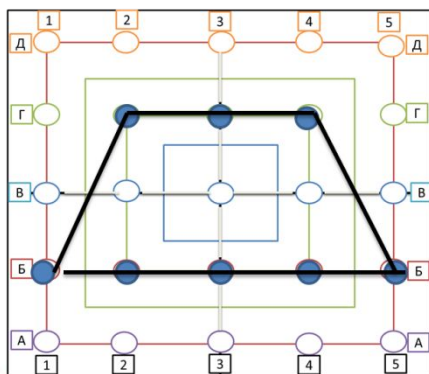
Фигура шестиугольник и прищепки, показали сколько углов и сторон у фигуры.



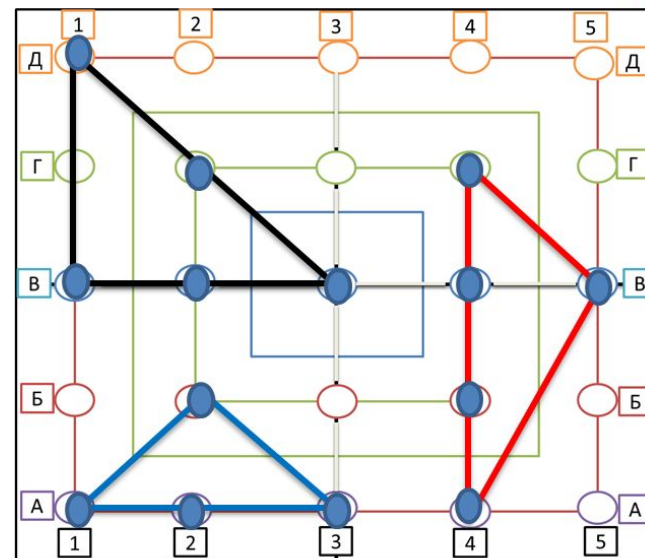
«Трапеция , треугольник»

Цель: Рисование резинками геометрических фигур, по координатам или по подражанию

Математический планшет



Трапеция

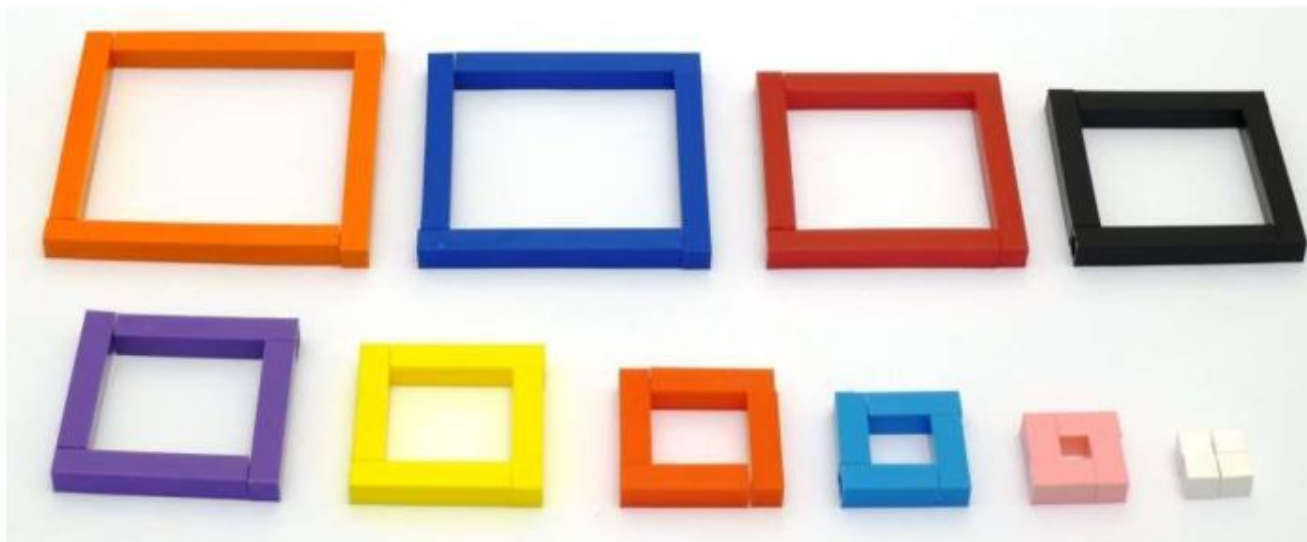


Треугольники

Игра «Составляем сериационный ряд из квадратов»

Цель: решать задачи на составление квадратов разного размера, располагать их в ряд по изменению размера.

Ход игры: составить ряд от самого большого до самого маленького квадрата.



Моделирование признаков

Цель: Сформировать выделение признаков у фигуры (цвет, форма, размер, толщина)

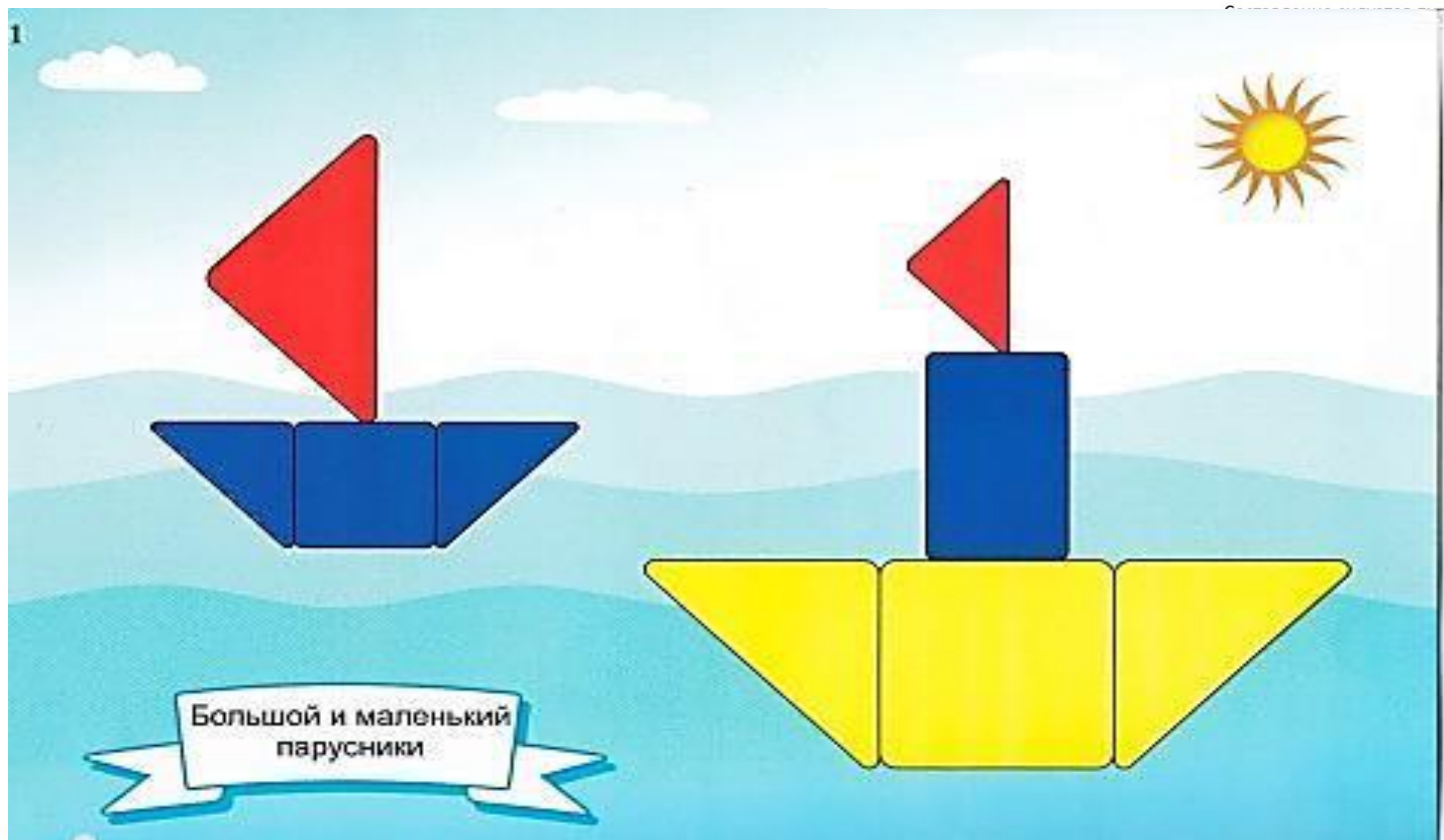


активация
активир
параметры".

Составление силуэтов по схемам

Цель: Закрепление цвет, форма.

Альбом «Блоки для самых маленьких»



Альбомы «Маленькие логики»

Цель :Закрепление цвет форма

A decorative page for Mother's Day. In the center is a circular illustration of a woman with blonde, wavy hair, wearing a pink dress with white stars. Surrounding her is a necklace made of large, colorful circles in red, blue, yellow, and orange. The page is decorated with small pink flowers and hearts. At the bottom, there is text in Russian and the SmartyToys logo.

Маме в день 8 Марта
Мамочка, любимая мама моя!
Пусть эта песенка будет твоя!
Ля-ля-ля-ля! Ля-ля-ля-ля!
Пусть эта песенка будет твоя!

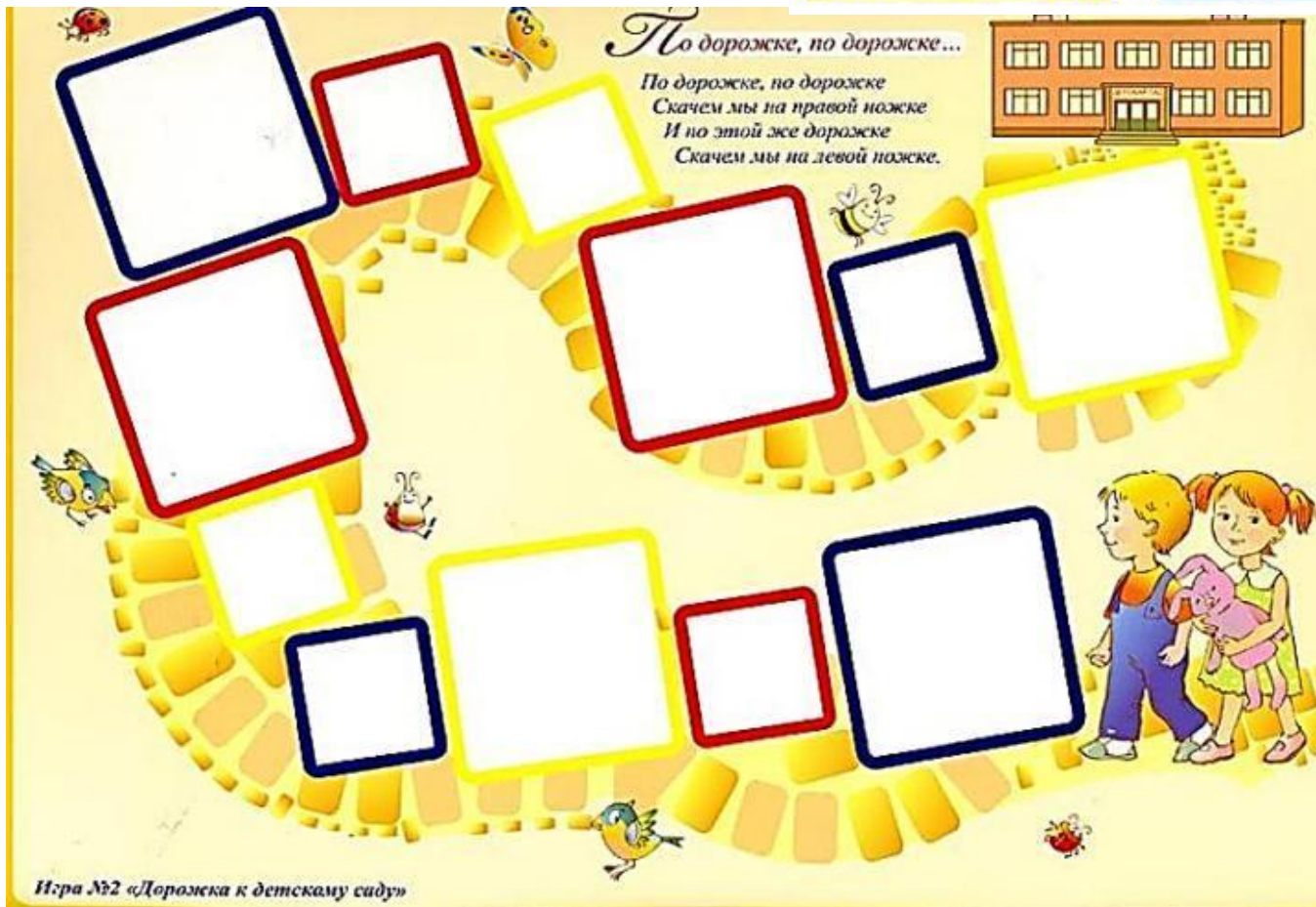
Нера №1 «Бусы для мамы»

М. Успен
Это тебе мой подарок главный –
Песенка, которую ты любишь петь!
Ля-ля-ля-ля! Ля-ля-ля-ля!
Пусть эта песенка будет твоя!

SmartyToys
РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРУШКИ

Альбомы «Маленькие логики»

Цель :Закрепление цвет форма

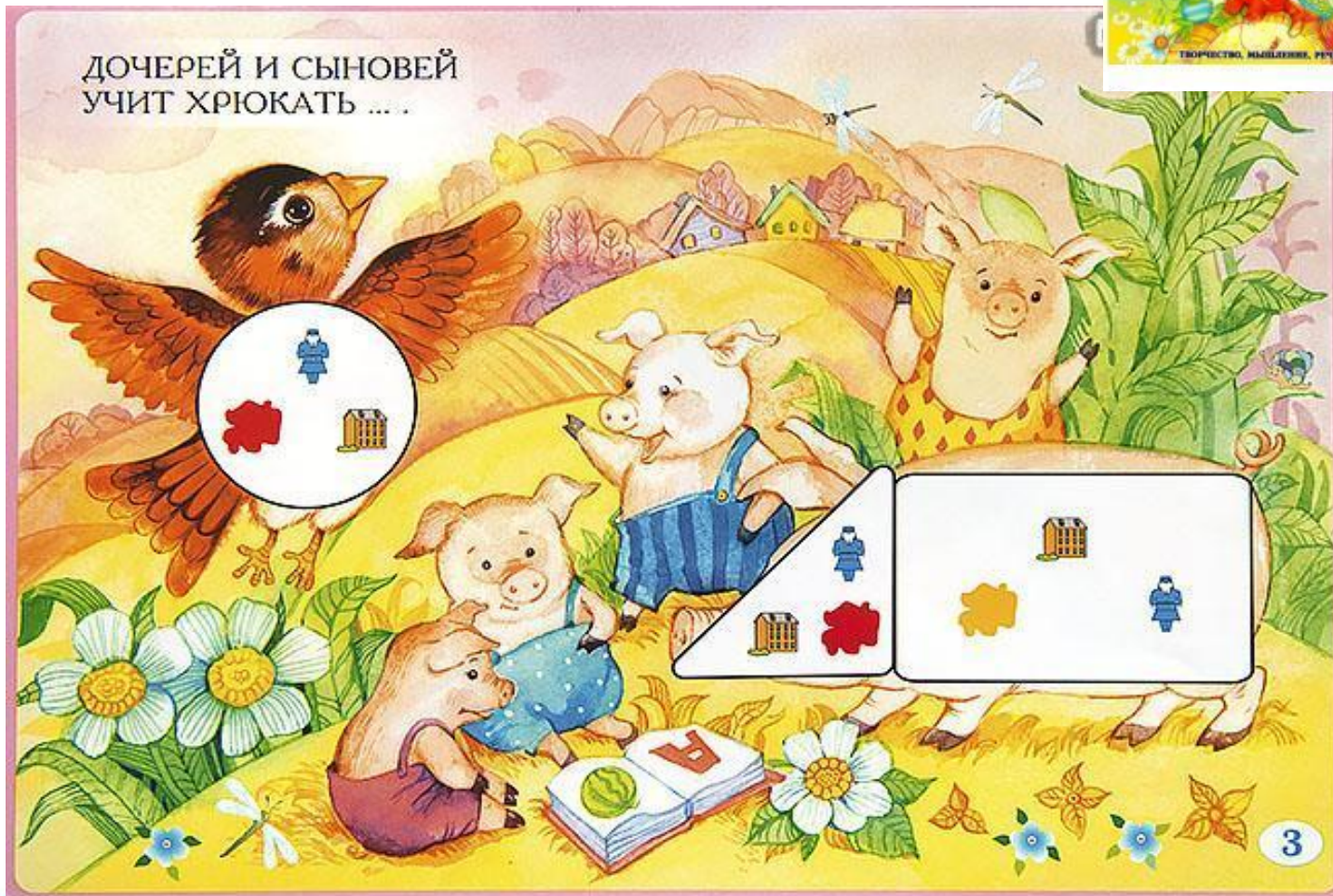


Альбом «Лепим нелепицы»

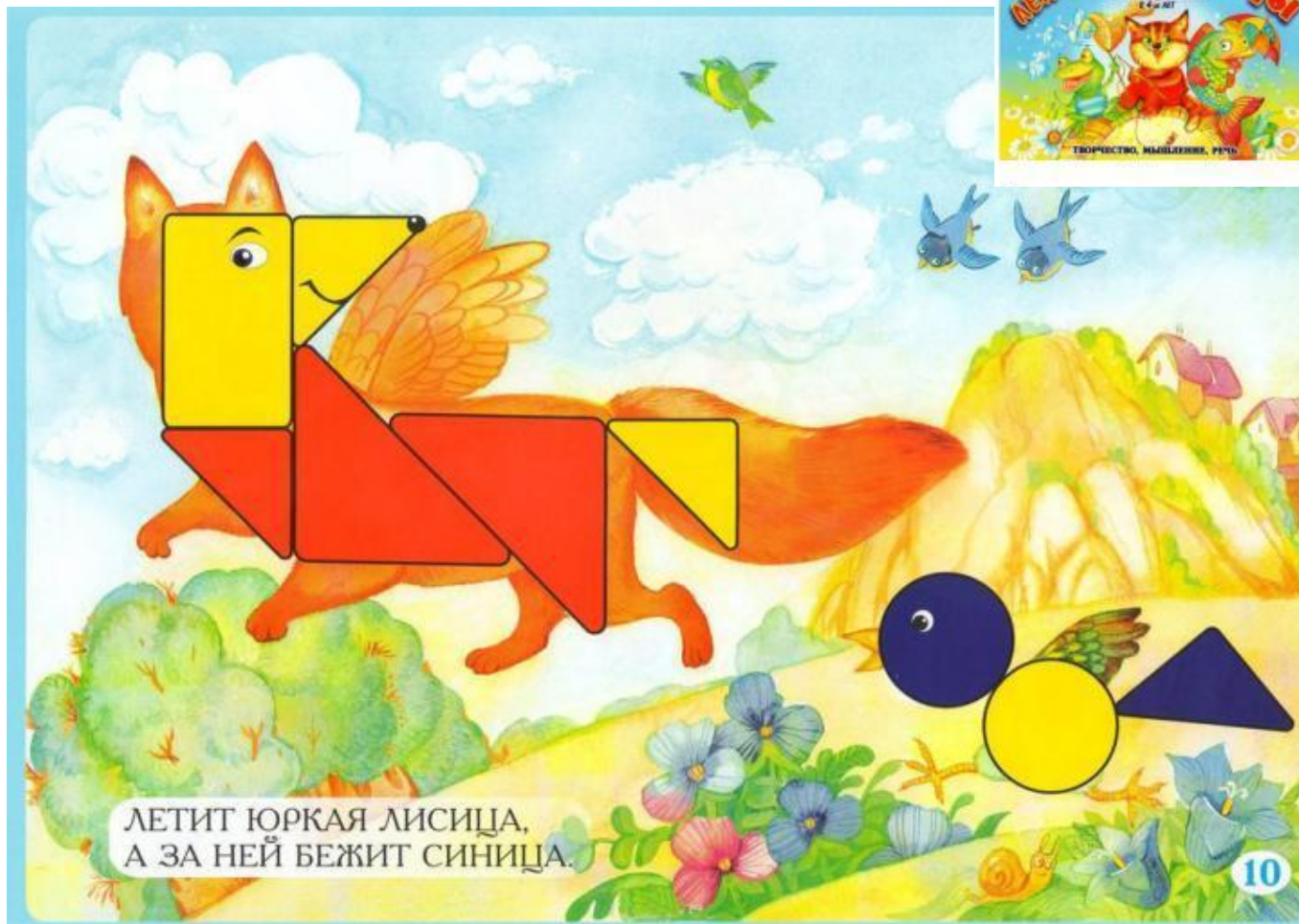
Цель :Закрепление цвет, форма,
размер, толщина, работа со схемой

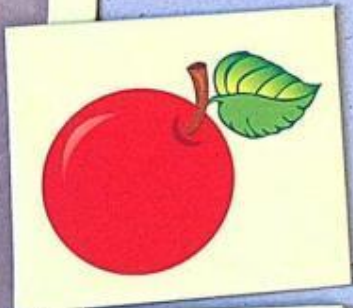
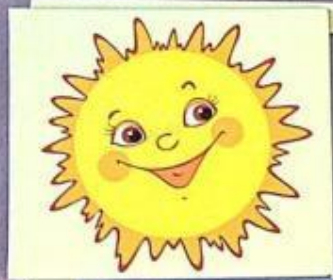


ДОЧЕРЕЙ И СЫНОВЕЙ
УЧИТ ХРЮКАТЬ ...



Альбом «Лепим нелепицы»
Цель :Закрепление цвет, форма



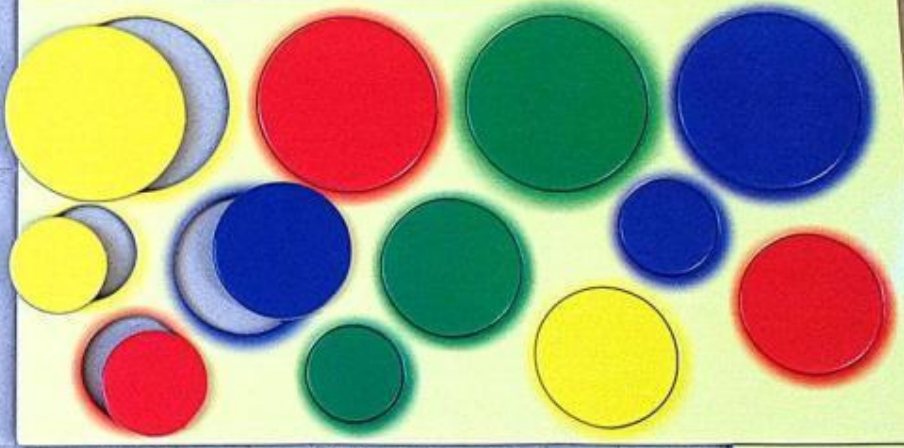


УДИВЛЯЙКА 1

Развивающий материал для детей 2-4 лет

РОДИТЕЛЬСКИЙ
ФАКУЛЬТЕТ

Дружим с Блоками Дьенеша



«Удивляйка 1» Сопровождение со сказочным содержанием

Цель :Закрепление цвет форма

Примеры игровых упражнений

6. Разноцветные пирамиды.
Ребёнок кладёт друг на друга разные по цвету круги: большой, поменьше, самый маленький. (Рис. 2).

7. Кто где живёт.
На лицевой стороне Удивляйки 1 три домика. В большой домик «поселяем» большие круги, в средний средние, а в маленький маленькие.

8. Выкладываем предметы из кругов.
Оказывается, есть предметы круглой формы. В этом ребёнок может убедиться, накладывая соответствующие круги на изображения этих предметов.



2

Рекомендуемая возрастная группа: 1,2,3,4
и работа с детьми раннего возраста.



Домик



Самочка

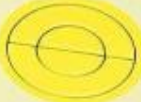
УДИВЛЯЙКА ТЕРЕМОК

Творческие задания
Система развития основана на
первых словах ребенка, а в
нашей системе
... Мир состоит из разных и
разнообразных, они могут отличаться
размерами... И именно эти
различия формируют будущее
истории - функциональные и
образовательные.
Система развития и вне-
дрения основана на Веме и
ее системе не утратив
успешно для его роста
Среды обучения
можно выделить:
1. Формирование
2. Закрепление, а
(бронирование)
3. Развитие
Наиболее
этого и
размер
Та
Удк
РР



УДИВЛЯЙКА 4 ТЕРЕМОК

РОДИТЕЛЬСКИЙ
ФАКУЛЬТЕТ
Дети и родители
вместе учатся



студент
ООО «В...»
Удмуртская Республика
Смоленский район
пос. Троицкий
Ижевск - 54
Ижевск - 54
Ижевск - 54

«Удивляйка 4» Со сказочным сопровождением

Цель: Закрепление цвет форма



Теремок

Стоит в поле теремок. Бежит мимо мышка-норушка. Увидела теремок, остановилась и спрашивает:

- Терем-теремок! Кто в тереме живет? Никто не отвечает.

Вошла мышка в теремок и стала там жить. Прискакала к терему лягушка-квакушка и спрашивает:

- Терем-теремок! Кто в тереме живет?

- Я, мышка-норушка! А ты кто?

- А я лягушка-квакушка.

- Иди ко мне жить!

Лягушка прыгнула в теремок. Стали они вдвоем жить.

Бежит мимо зайчик-побегайчик. Остановился и спрашивает:

- Терем-теремок! Кто в тереме живет?

- Я, мышка-норушка!

- Я, лягушка-квакушка!

- А ты кто?

- А я зайчик-побегайчик.

- Иди к нам жить!

Заяц скок в теремок! Стали они втроем жить.

Идет мимо лисичка-сестричка. Постучала в окошко и спрашивает:

- Терем-теремок! Кто в тереме живет?

- Я, мышка-норушка.

- Я, лягушка-квакушка.

- Я, зайчик-побегайчик.

- А ты кто?

- А я лисичка-сестричка.

Иди к нам жить! Забралась лисичка в теремок. Стали они вчетвером жить.

Прибежал волчок-серый бочок, заглянул в дверь и спрашивает:

- Терем-теремок! Кто в тереме живет?

- Я, мышка-норушка.

*Познание начинается с удивления.
Арисбофель.*

- Я, лягушка-квакушка.
- Я, зайчик-побегайчик.
- Я, лисичка-сестричка.
- А ты кто?
- А я волчок-серый бочок.
- Иди к нам жить!

Волк влез в теремок. Стали они впятером жить. Вот они в теремке живут, песни поют.

Вдруг идет медведь косолапый. Увидел медведь теремок, услышал песни, остановился и заревел во всю мочь:

- Терем-теремок! Кто в тереме живет?

- Я, мышка-норушка.

- Я, лягушка-квакушка.

- Я, зайчик-побегайчик.

- Я, лисичка-сестричка.

- Я, волчок-серый бочок.

- А ты кто?

- А я медведь косолапый.

- Иди к нам жить!

Медведь и полез в теремок. Лез-лез, лез-лез никак не мог влезть и говорит:

- А я лучше у вас на крыше буду жить.

- Да ты нас раздавишь.

- Нет, не раздавлю.

- Ну так полезай!

Влез медведь на крышу и только уселся-трах! - развалился теремок.

Затрещал теремок, упал набок и весь развалился.

Еле-еле успели из него выскочить мышка-норушка, лягушка-квакушка, зайчик-побегайчик, лисичка-сестричка, волчок-серый бочок все целы и невредимы.

Приялись они бревна носить, доски пилить - новый теремок строить.

Лучше прежнего выстроили!

Тема : «Загадочный зверь»

Игры В Воскобовича с добавлением среды «Фиолетового леса»

Цель : Учить составлять целое из частей.

Задание: Составить из элементов игр «Фонарики Ларчик», «Черепашки Ларчик»; «Восьмёрка ларчик» по схемам составить животных «Лису и волка».

«Восьмёрка ларчик»



«Черепашки Ларчик»



«Фонарики Ларчик»

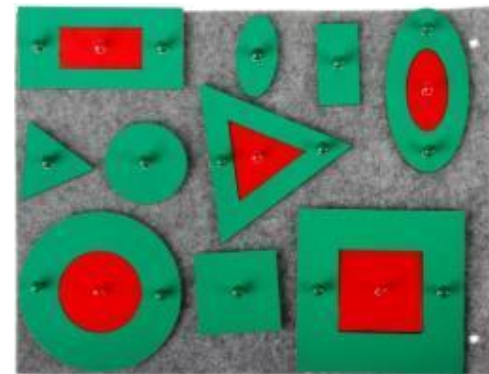
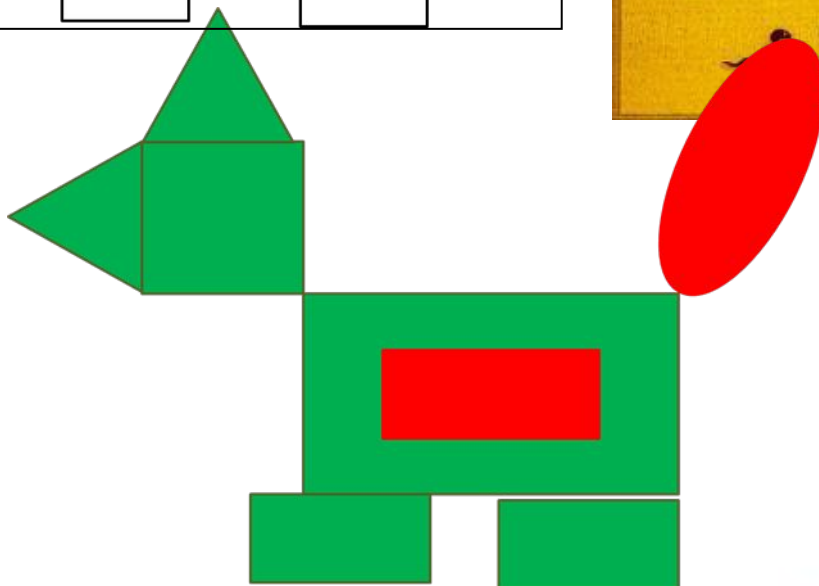
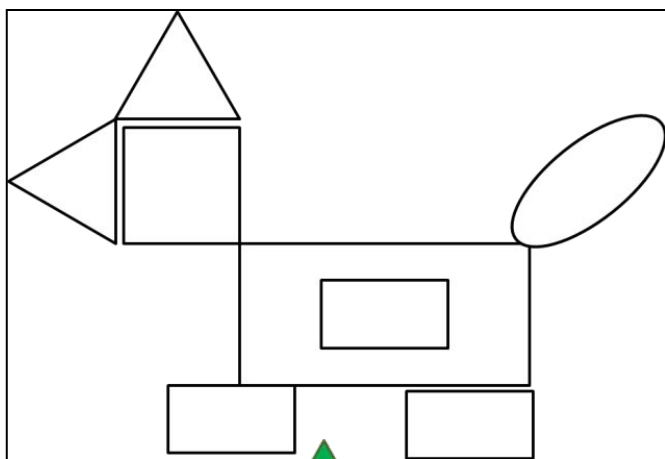


Схема «Лиса»



Лиса составленная с элементов игры «Фонарики Ларчик»

5. Игры на логическое мышление

Это задания на нахождение пропущенной фигуры, продолжения ряды фигур, знаков, на поиск чисел.

Знакомство с такими играми начинается с элементарных заданий на логическое мышление — цепочки закономерностей. В таких упражнениях идет чередование предметов или геометрических фигур. Детям предлагается продолжить ряд или найти пропущенный элемент.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА С ПОСОБИЯ «ДАВАЙТЕ ВМЕСТЕ ПОИГРАЕМ».
ИГРЫ С ЛОГИЧЕСКИМИ БЛОКАМИ ДЪЕНЕША
ИГРА «СКОЛЬКО»

ЗАДАЧИ:

Умения задавать вопросы

Развивать умения выделять свойства

МАТЕРИАЛ И ОБОРУДОВАНИЕ:

Логические фигуры Дъененша.

ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ:

Дети делятся на две команды. Воспитатель раскладывает логические фигуры в любом порядке и предлагает детям придумать вопросы, начинающие со слов «Сколько»

За каждый правильный вопрос – фишка. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек.

Альбом «Давайте вместе поиграем»

ВОПРОСЫ:

Сколько больших фигур?



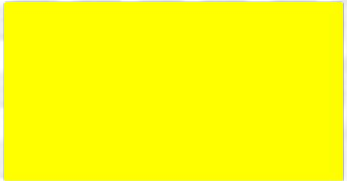

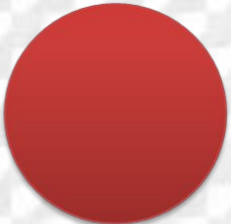

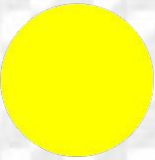
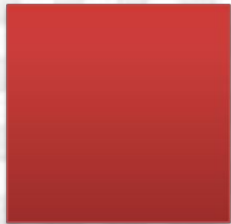
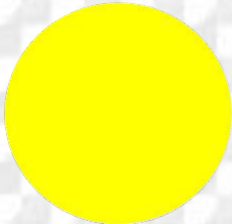











Сколько маленьких фигур?

Сколько кругов?

Сколько по горизонтали?

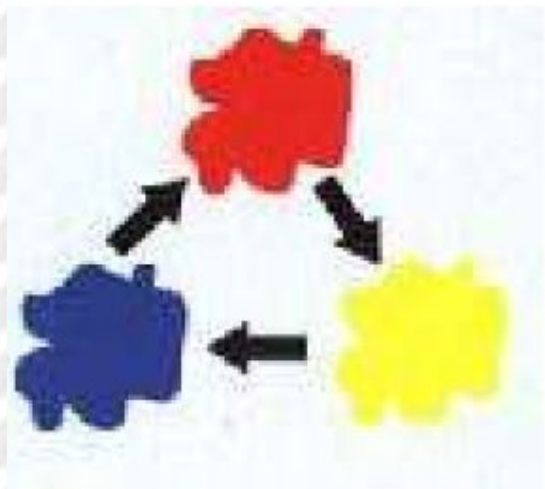
Сколько по вертикали?



Игра «Строители дорог»

Цель: понимать алгоритм и выполнять по нему действия Линейный циклический алгоритм вариант.



Алгоритмы

Это последовательное выполнение действий для получения запрограммированного результата

Дорога

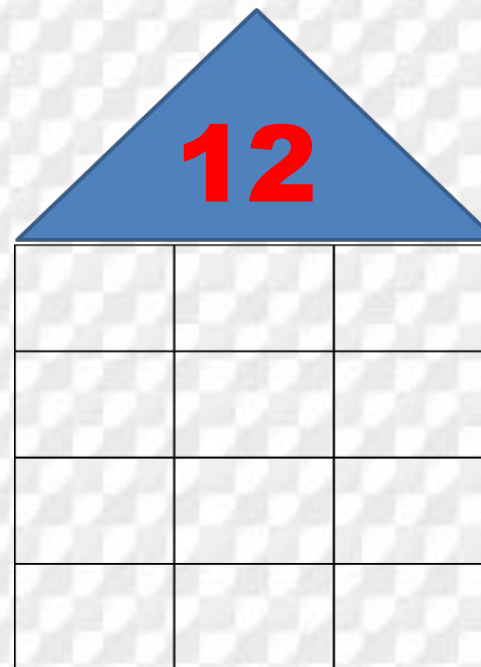
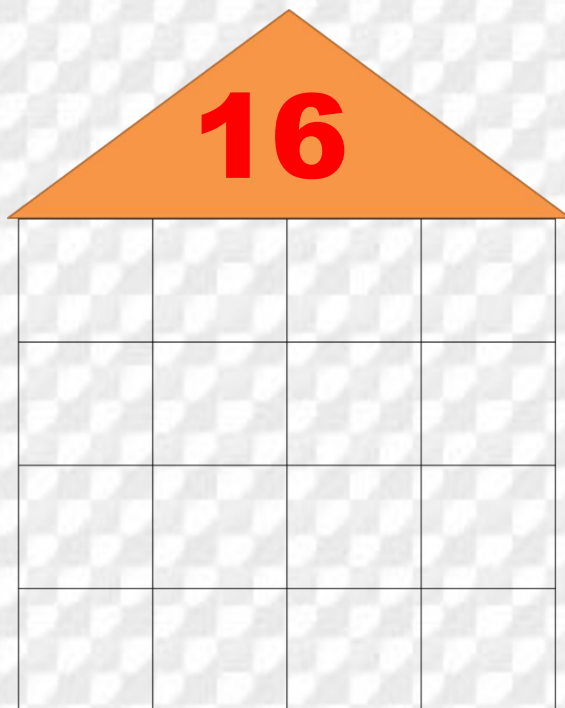


Игра «Рассели блоки по комнатам домика»

Цель: Задача на классификацию.

Ход игры: расселить все блоки по 12 (16) комнатам домика по правилам:

1. Все блоки должны попасть в дом.
2. Каждая комната должна быть «заселена».
3. В каждой комнате должны жить блоки, одинаковые по признакам.
4. Принцип деления един для всего дома.
5. В каждой комнате получится одинаковое количество жильцов.



Один из вариантов решения задачи:
по цвету и форме (по двум признакам).



12		

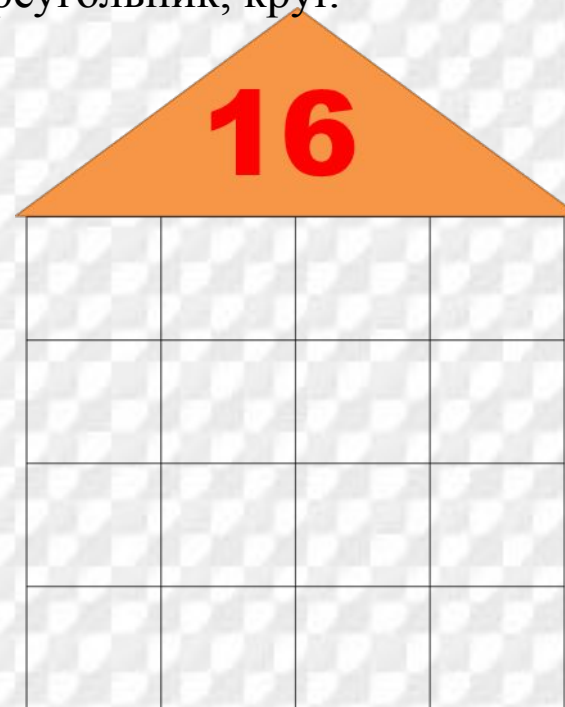
Один из вариантов решения задачи: Дом
цвет и форме, размер, толщина (по 4 признакам).

Большие-тонкие: квадрат, треугольник, прямоугольник, круг.

Большие- толстые: квадрат, треугольник, прямоугольник, круг.

Маленькие толстые: квадрат, треугольник, прямоугольник, круг.

Маленькие-тонкие: квадрат, прямоугольник, треугольник, круг.



«Волшебная дверь»- что изменилось
Цель: Освоение детьми видоизменения ,
трансформации



ВОЛШЕБНАЯ ДВЕРЬ
ИЛИ ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?

1. ■ → 2 ↔ 1 → ■

2. ● → ●

3. ▲ → ▲

4. ▲ → ■

5. ■ → ●

6. □ □ → □

9

A worksheet titled "ВОЛШЕБНАЯ ДВЕРЬ" (Magic Door) with the subtitle "ИЛИ ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?" (Or what has changed?). It features a central illustration of a wizard with a long white beard and a blue hat, holding a wand. The worksheet is divided into six rows, each with a number and a shape on the left, a central box with a transformation diagram, and a shape on the right. Row 1: A blue square on the left, a box with "2 ↔ 1" in the center, and a red square on the right. Row 2: A red circle on the left, a red circle in the center, and a red circle on the right. Row 3: A yellow triangle on the left, a blue triangle in the center, and a blue triangle on the right. Row 4: A blue triangle on the left, a yellow square in the center, and a yellow square on the right. Row 5: A red rectangle on the left, a yellow circle in the center, and a yellow circle on the right. Row 6: Two yellow squares on the left, a yellow square in the center, and a yellow square on the right. The number "9" is in the bottom right corner.

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ МАТЕРИАЛ

к ОБУЧЕНИЮ МАЛОУМНЫХ ДЕТЕЙ

к ЛОГИЧЕСКИМ ЗАДАЧАМ АРИМЕТИКИ

КОМПЛЕКТ ЗАДАНИЙ ДИАГНОСТИКА Для детей 4-7 лет

АКТИВ

A colorful educational material cover. It features a Venn diagram with three overlapping circles labeled 1, 2, and 3. The circles contain various geometric shapes and numbers. The cover also includes illustrations of two children, a girl and a boy, and a red bear. The text is in Russian and includes "ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ МАТЕРИАЛ", "к ОБУЧЕНИЮ МАЛОУМНЫХ ДЕТЕЙ", "к ЛОГИЧЕСКИМ ЗАДАЧАМ АРИМЕТИКИ", "КОМПЛЕКТ ЗАДАНИЙ ДИАГНОСТИКА Для детей 4-7 лет", and "АКТИВ".

Игра «Как друзья делили конфеты»

Цель: группировать блоки по заданным признакам, находить пересечение по признакам (задачи на пересечение множеств, круги «Эйлера-Венна»).

Ход игры: блоки – это конфеты. Первым пришел, например, Волчок, и взял себе все желтые конфеты. Вторым появился, например, Лисенок и из оставшихся конфет выбрал себе все прямоугольные. И тут друзья стали спорить из-за конфет, которые подходят и Волчку и Лисенку. Какие это будут конфеты? «Спорные» конфеты надо положить в серединку.



«Продолжи ряд»

Цель: Умение выстраивать сериационный ряд, прослеживать закономерность

Материал и оборудование: Листочки ажурные двух цветов и размеров.

Игровая ситуация: Птички в фиолетовом лесу решили украсить поляну красивыми цветами и выложить из них дорожку. Давайте поможем птичкам продолжить ряд, чтобы быстрее украсить поляну и устроить праздник цветов.



«Найди лишние листочки»

Цель: Распределять листочки по двум признакам в игровой ситуации

Задание: Разложи листья в круги по цвету и размеру. Определить, какие листья положить в пересечение кругов. Объяснить свой выбор (оставшиеся). Придумать окончание истории.



Игра «Поиск клада» вариант игры «да-нет»

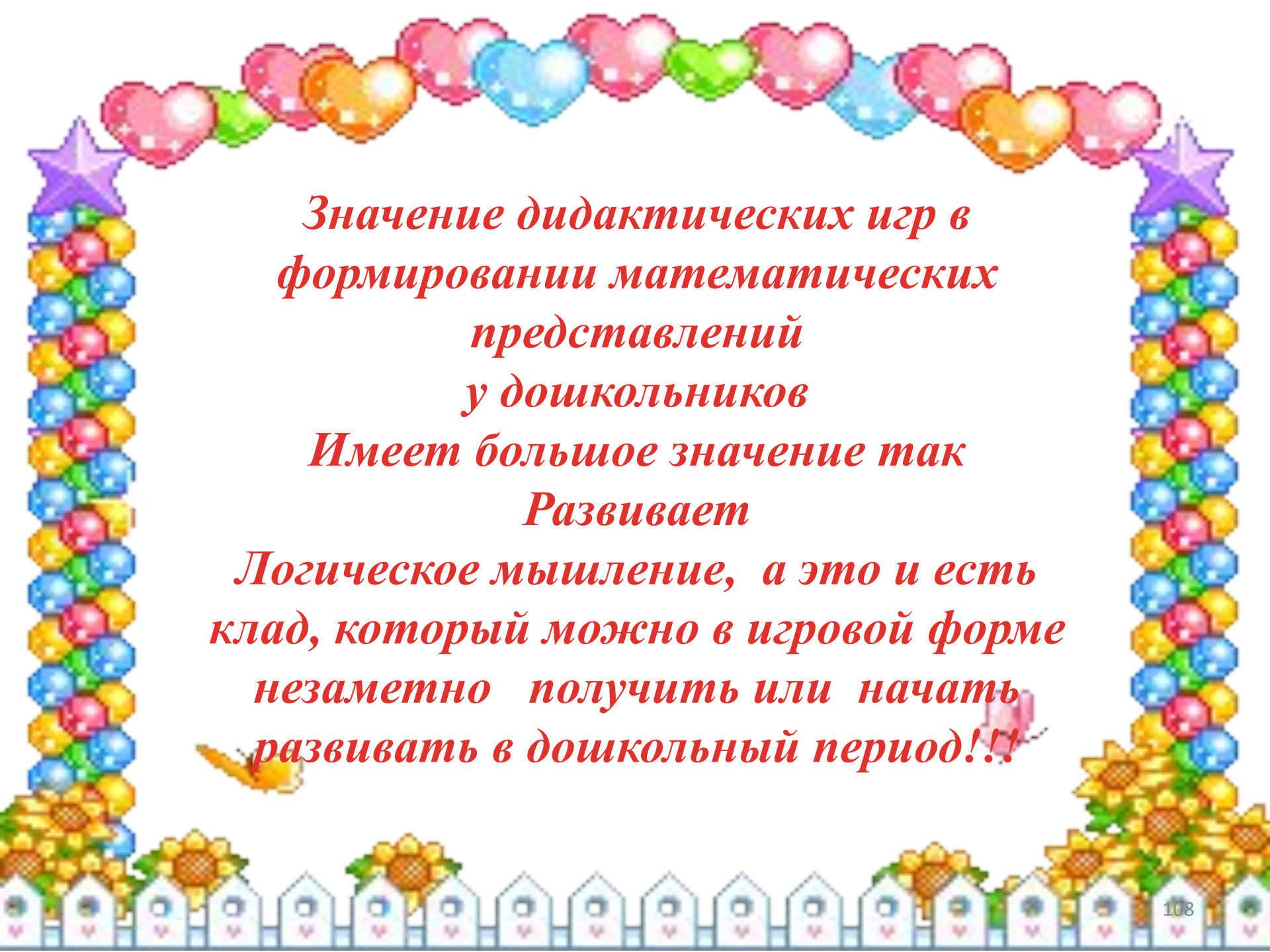
Под одним из блоков спрятан «клад» - монетка, конфетка, фишка и т.д., которая отдается отгадавшему.

Цель: сформулировать вопрос о признаке (цвете, форме, размере или толщине), на который ведущий отвечает «да» или «нет»



Игра «Поиск клада» вариант игры «да-нет»





*Значение дидактических игр в
формировании математических
представлений
у дошкольников*

*Имеет большое значение так
Развивает*

*Логическое мышление, а это и есть
клад, который можно в игровой форме
незаметно получить или начать
развивать в дошкольный период!!!*