

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение детский сад №21 «ИВУШКА»

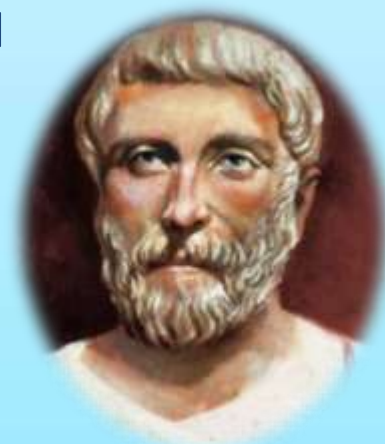
Семинар – практикум
**«Формирование математических
представлений у дошкольников
посредством дидактических игр и
упражнений»**

Подготовила:
Старший воспитатель Нихельман Г.Г
г.Новороссийск, 2023г



Цель математики как науки:

Формирование элементарных математических представлений, первичных представлений об основных свойствах и отношениях объектов окружающего мира: форме, цвете, размере, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени



Пифагор



Архимед

“Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития.

Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий.

Сухомлинский В.А

«Ведь от того как заложены элементарные математические представления в значительной мере зависит дальнейший путь математического развития, успешность продвижения ребёнка в этой области»

Л.А.Венгер

Направления по ФЭМП



Количество



Величина



Форма



Ориентировка в пространстве



Ориентировка во времени

МОДЕЛЬ успешной ООД по ФЭМП

Интересно
Насыщенно
Продуктивно!!!!

Правильный подбор
демонстрационного и
раздаточного материала

Выбор оптимальных
методов и приёмов

Занятие состоит из 4-х
этапов

Продумана взрослая и
детская цель занятия

Готовность воспитателя к ООД

A decorative border surrounds the central text area. It features large, colorful numbers (1, 2, 3, 4, 5) and cartoon characters (a blue bird-like creature, a pink pig-like creature, and a small white dog-like creature) arranged in a playful, child-friendly manner.

МКДО

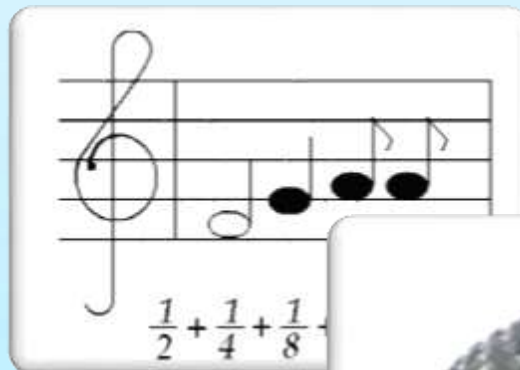
критерий 3.2.4

Математические представления

МАТЕМАТИЧЕСКАЯ РАЗМИНКА



Математика в природе, искусстве, архитектуре



Социально-коммуникативное развитие

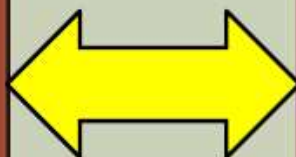
Познавательное развитие

Речевое развитие

Художественно-эстетическое развитие

Физическое развитие

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ОБЛАСТИ:



ВИДЫ ДЕТСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:

игровая

Коммуникативная

Самообслуживание и элементарный бытовой труд

двигательная

Изобразительная

Познавательно-исследовательская

Музыкальная

Восприятие художественной литературы и фольклора

Конструирование

Формы работы по развитию ЭМП

```
graph TD; A[Формы работы по развитию ЭМП] --> B[ООД, проблемные ситуации]; B --> C[Опыты, эксперименты]; C --> D[Математические праздники, досуги]; D --> E[Театрализация с математическим содержанием]; E --> F[Самостоятельная деятельность в режимных моментах]; F --> G[Дидактические игры];
```

ООД, проблемные ситуации

Опыты, эксперименты

Математические праздники, досуги

Театрализация с математическим
содержанием

Самостоятельная деятельность в режимных моментах

Дидактические игры

Дидактические игры — это разновидность игр с правилами, в целях обучения и воспитания детей.



Структура дидактической игры



дидактическая задача



дидактический материал



игровые правила,



игровые действия



результат

Виды дидактических игр:

- Игры с предметами (игрушками).
- Настольно-печатные игры.
- Словесные игры.



Цель дидактической игры: создание условия для развития у детей дошкольного возраста элементарных математических представлений



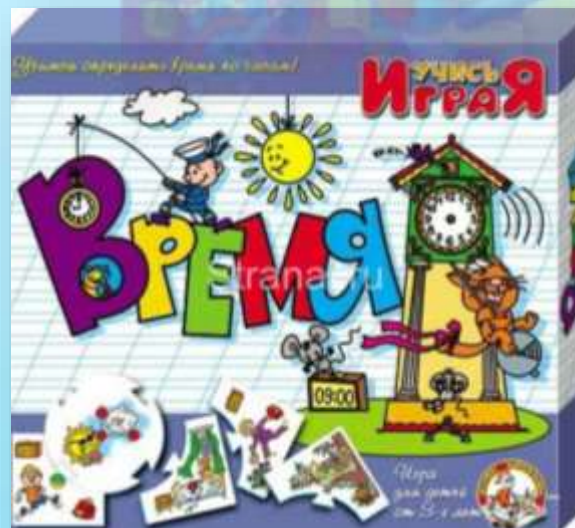
Дидактическая игра по математике способствует:

- Наблюдательности;
- Сообразительности;
- Творчеству;
- Самостоятельности;
- Развитию внимания;
- Закрепляет сенсорный опыт

Дидактические игры по формированию математических представлений условно делятся на группы.

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

Игры путешествие во времени



Игры на ориентирование в пространстве.



Игры на логическое мышление.

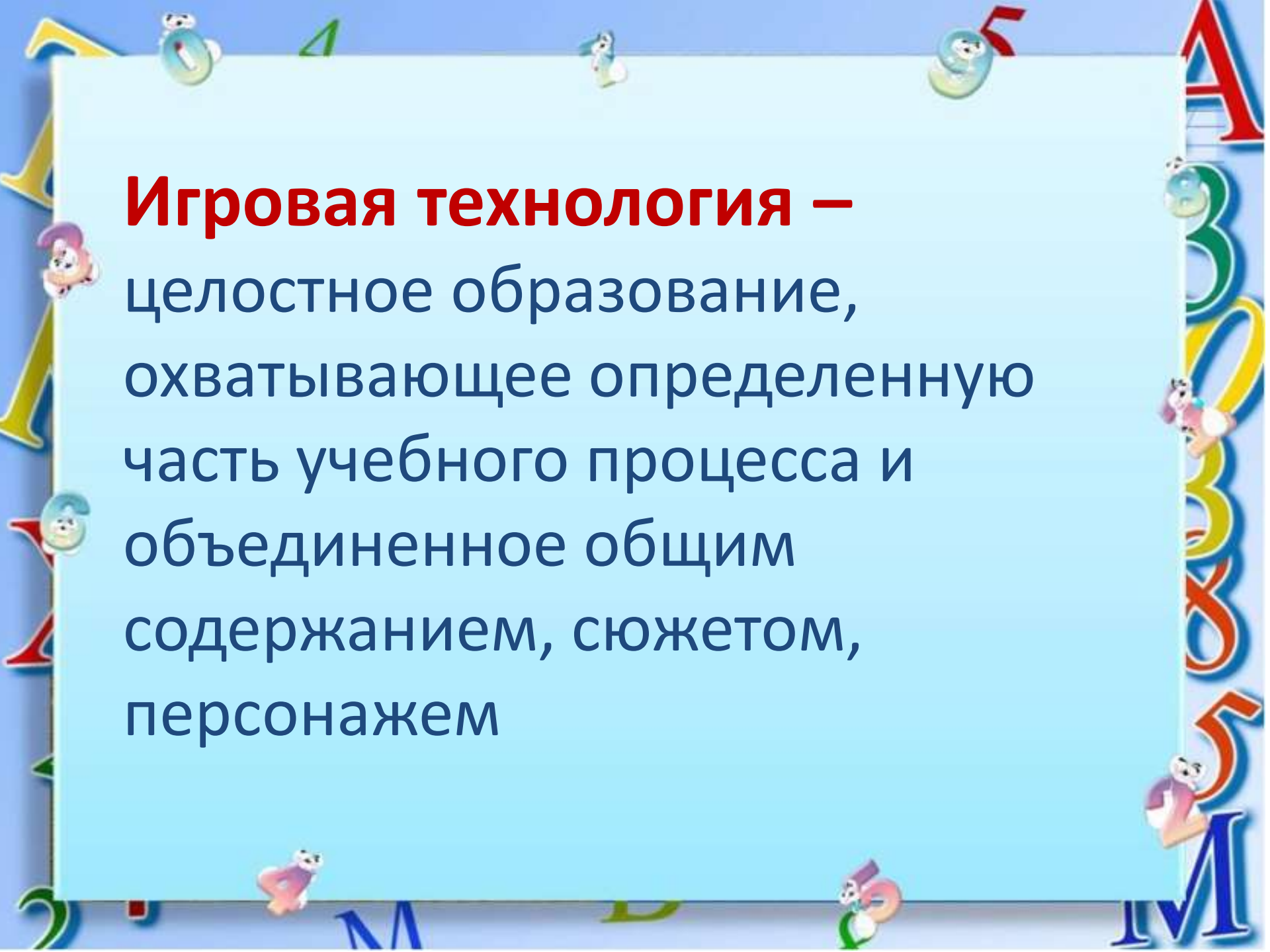


По характеру игровых действий дидактические игры делятся на:

- игры-путешествия
- игры-предположения
- игры-поручения
- игры-загадки
- игры-беседы
- подвижно-дидактические игры

Методические указания к проведению дидактических игр и упражнений:

1. Игра должна быть понятной, доступной, добровольной;
2. Правила игры должны быть точными, немногочисленными;
3. Подбор учебного материала должен соответствовать программе;
4. Легкие и трудные игры должны чередоваться;
5. Не следует проводить игры, требующие большой предварительной работы.

A decorative border surrounds the central text area. It features various cartoon characters, including a girl with purple hair, a boy with a blue cap, and a girl with a pink bow. Interspersed among the characters are large, colorful numbers: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, and 0. The background of the slide is light blue.

Игровая технология –
целостное образование,
охватывающее определенную
часть учебного процесса и
объединенное общим
содержанием, сюжетом,
персонажем

КИТАЙСКАЯ МУДРОСТЬ
Расскажи мне –и я забуду
Покажи мне-и я zapomню
Вовлеки меня –и я пойму и
чему-то научусь!!!



СТАТИСТИКА
Человек усваивает:
10% того, что слышит
50% того, что видит
70% того, что сам пережил
90% того, что сам делает.

Рефлексия.



*Спасибо
за
внимание*