

## РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку «Формирование элементарных математических представлений посредством дидактических игр»,  
автор – учитель-дефектолог МБДОУ детский сад комбинированного вида № 7  
города Крымска МО Крымский район  
Рекова Людмила Борисовна

Методическая разработка, представленная на рецензирование ориентирована на педагогов дошкольных образовательных учреждений для обеспечения целостности образовательного процесса через организацию образовательной деятельности в форме упражнений игрового характера; содействие лучшему пониманию математической сущности вопроса, уточнение и формирование математических знаний у дошкольников; создание благоприятных условий для развития математических способностей; развитие у ребенка интереса к математике в дошкольном возрасте в старшей группе компенсирующей направленности для детей с заиканием.

Актуальность подобного опыта не вызывает сомнений и определяется необходимостью внедрения в образовательный процесс инновационных технологий по интеллектуальному развитию детей с заиканием.

Цель работы – выявить возможности игры, как средства формирования усвоенного материала в непосредственной образовательной деятельности формирования элементарных математических представлений у дошкольников. Для этого автор предлагает создать необходимые условия для развития активного познания окружающего мира и формирование элементарных математических представлений у детей с заиканием старшего дошкольного возраста посредством дидактических игр. С целью формирования у детей математических представлений были взяты за основу дидактические игры и упражнения для логического мышления, внимания, памяти.

Автор успешно решает задачи ФГОС ДО по формированию элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста, такие как: расширение кругозора детей старшего дошкольного возраста в различных областях элементарной математики; воспитание интереса к предмету через занимательные упражнения; стимулирование инициативы ребёнка – собирать необходимую информацию, факты, уметь их анализировать с разных точек зрения, выдвигать гипотезы, делать выводы и заключения.

Описываемый опыт работы обладает практической значимостью, так как содержит в себе примеры математических дидактических игр, которые помогут педагогам повысить интеллектуальную активность детей с заиканием, а также инструкцию для педагогов по организации работы с дидактическим материалом. Все дидактические игры автор разделила на несколько групп: игры с цифрами и числами, игры путешествие во времени, игры на ориентировки в пространстве, игры с геометрическими фигурами и игры на логическое мышление. Такое разнообразие дидактических игр, упражнений, используемых на непосредственно образовательной деятельности, и в свободное время помогает детям усвоить программный материал.

Новизна (инновационность) представляемого педагогического опыта определяется направленность на специфическую группу детей (с заиканием).

Непосредственная образовательная деятельность организовывается в увлекательной игровой форме. Благодаря играм удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных детей дошкольного возраста. В начале их увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у детей пробуждается интерес и к самому предмету обучения. Это позволяет совершенствовать формы, методы, приёмов работы по использованию новых технологий в учебном процессе, в создании и определении эффективных условий применения дидактических игр, нацеленных на активизацию и развитию познавательных способностей дошкольников с заиканием.

Применение педагогом дидактических игр, закрепит интерес детей к познавательной деятельности, будет способствовать развитию мыслительных операций и общему интеллектуальному развитию. Подобранный материал максимально опирается на имеющиеся у дошкольников особенности.

Методическая разработка «Формирование элементарных математических представлений посредством дидактических игр» характеризует широкий диапазон педагогического поиска, соответствует требованиям ФГОС ДО и может быть рекомендована для использования в своей работе, педагогическим работникам дошкольных образовательных учреждений, в т.ч. в группах компенсирующей направленности.

«06» февраля 2023 г.

Кандидат педагогических наук,  
доцент кафедры профессиональной педагогики,  
психологии и физической культуры  
филиала ФГБОУ ВО «Кубанский государственный  
университет» в г. Славянске-на-Кубани

 Р.А. Лахин



*С.А. Лахина* *С.А. Лахина*  
*С.А. Лахина* *С.А. Лахина*

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад комбинированного вида №7 города Крымска  
муниципального образования Крымский. район**

**Методическая разработка  
«Формирование элементарных  
математических представлений  
посредством дидактических игр.»**

**Автор:  
Рекова Людмила Борисовна,  
учитель - дефектолог**

**г. Крымска**

*«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. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».*

*В.А. Сухомлинский.*

### **Информация о методической разработке.**

**Условия возникновения опыта:** педагогическая деятельность осуществлялась в муниципальном бюджетном дошкольном образовательном учреждении комбинированного вида детском саду № 7., расположенном в г. Крымске, вблизи культурных центров, что благоприятно сказывается на образовательном процессе. В группе 9 детей. Отсутствие у родителей педагогических знаний, времени и возможности для дополнительных занятий с детьми, сказывается на полноценном формировании познавательных навыков и умений у дошкольников.

### **Введение.**

В дошкольном возрасте игра имеет важнейшее значение в жизни маленького ребенка. Потребность в игре у детей сохраняется и занимает значительное место и впервые годы их обучения в школе. В играх нет реальной обусловленности обстоятельствами, пространством, временем. Дети - творцы настоящего и будущего. В этом заключается обаяние игры.

В игре ребенок делает открытия того, что давно известно взрослому. Дети не ставят в игре каких-либо иных целей, чем играть.

«Игра, есть потребность растущего детского организма. В игре развиваются физические силы ребенка, тверже рука, гибче тело, вернее глаз, развиваются сообразительность, находчивость, инициатива» – так писала выдающийся советский педагог Н.К. Крупская.

Для ребят дошкольного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них – учеба, труд, серьезная форма воспитания. Игра для дошкольников – способ познания окружающего мира.

В игре ребенок приобретает новые знания, умения, навыки. Игры, способствующие развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческих способностей, направлены на умственное развитие дошкольника в целом.

Огромную роль в умственном воспитании и в развитии интеллекта играет математика. В настоящее время, в эпоху компьютерной революции встречающаяся точка зрения, выражаемая словами: «Не каждый будет математиком», безнадежно устарела.

### **Актуальность.**

Сегодня, а тем более, завтра, математика будет необходима огромному числу людей различных профессий. В математике заложены огромные возможности для развития мышления детей, в процессе их обучения с самого раннего возраста. Наглядность, сознательность и активность, доступность и мера, научность, учет возрастных и индивидуальных особенностей детей, систематичность и последовательность, прочность усвоения знаний, связь теории с практикой обучения и жизнью, воспитание в процессе обучения, вариативный подход – вот содержательная полнота, актуальная для ребёнка.

Необходимость использования дидактической игры как средства обучения детей в дошкольный период определяется рядом причин:

1. Игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве еще не потеряла своего значения;

2. Освоение учебной деятельностью, включение в нее детей идет медленно (многие дети вообще не знают что такое "учиться");

3. Имеются возрастные особенности детей, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно произвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления. Дидактическая игра как раз и способствует развитию у детей психических процессов.

4. Недостаточно сформирована познавательная мотивация. Дидактическая игра во многом способствует преодолению трудностей.

Работая в детском саду, я ставлю перед собой такие педагогические задачи: развивать у детей память, внимание, мышление, воображение, так как без этих качеств немислимо развитие ребенка в целом.

Работу над этой темой я начала с детьми со средней группы и продолжила в старших группах. Проводя непосредственную образовательную деятельность (ФЭМП) я заметила, что не все дети ясно и четко отвечают на вопросы, сомневаются в своих ответах, внимание и память слабо развиты.

Как педагога, меня это очень насторожило, и я решила провести срез знаний, с помощью которого смогла выявить детей, особо нуждающихся в моей помощи. Дети допускали ошибки в счете, не могли ориентироваться во времени, многие не знали геометрические фигуры. Изучая новую педагогическую литературу, я пришла к выводу, что используя различные дидактические игры, занимательные упражнения в своей работе, я смогу исправить пробелы знаний у детей. Я стала углубленно работать над темой:

## **«Формирование элементарных математических представлений посредством дидактических игр».**

А.В. Запорожец, оценивая роль дидактической игры, подчеркивал: «Нам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребенка».

**Гипотеза** - если применять дидактическую игру в непосредственной образовательной деятельности математики в ДОУ, то активизируется познавательная деятельность дошкольников.

**Ведущая педагогическая идея методической разработки** заключается в выявлении возможности дидактической игры, как средства формирования усвоенного материала дошкольниками.

**Новизна** заключается в использовании различных игровых методов и форм при проведении непосредственной образовательной деятельности по математике. В дидактических играх есть возможность формировать новые знания, знакомить детей со способами действий, каждая из игр решает конкретную дидактическую задачу по совершенствованию представлений детей.

**Длительность работы над разработкой.** Исследование рассчитано на 3 года (с 2019 по 2021 год ).

1 этап. Аналитико – диагностический. Проведены: анализ литературных источников, сравнение, анализ и обобщение передового педагогического опыта, сбор информации, диагностика.

2 этап. Практический. В единой системе проведена образовательная деятельность - наблюдение; эксперимент, частично-поисковая деятельность, репродуктивная, объяснительно-иллюстративная, наглядный метод, индивидуальная работа.

3 этап. Аналитико – обобщающий. Подведён итог работы: пополнены пособия, атрибуты к играм по изучаемой теме, разработаны рекомендации работы с детьми, обобщен опыт работы.

### **Теоретическая база.**

Методика формирования элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста прошла длительный путь своего развития. В XVII – XIX вв. вопросы содержания и методов обучения детей дошкольного возраста арифметике и формирования представлений о размерах, мерах измерения, времени и пространстве нашли отражение в передовых педагогических системах воспитания, разработанных Я.А. Коменским, И.Г. Песталоцци, К.Д. Ушинским, Л.Н. Толстым и др. Современниками методики математического развития являются такие ученые как Р.Л. Березина, З.А. Михайлова, Р.Л. Рихтерман, А.А. Столяр, А.С. Метлина и др. Методика формирования элементарных математических представлений у детей

постоянно развивается, совершенствуется и обогащается результатами научных исследований и передового педагогического опыта.

В настоящее время благодаря усилиям ученых и практиков создана, успешно функционирует и совершенствуется научно-обоснованная методическая система по развитию математических представлений у детей. Её основные элементы - цель, содержание, методы, средства и формы организации работы - теснейшим образом связаны между собой и взаимообуславливают друг друга.

У истоков разработки современных дидактических игр и материалов стоят М. Монтессори и Ф. Фребель. М. Монтессори создала дидактический материал, построенный по принципу автодидактизма, который служил основой самовоспитания и самообучения детей непосредственной образовательной деятельностью в детском саду с использованием специального дидактического материала («даров Фребеля»), систему дидактических игр по сенсорному воспитанию и развитию в продуктивной деятельности (лепка, рисование, складывание и вырезание из бумаги, плетение, вышивание).

Ребёнок, не осознавая того, практически включается в простую математическую деятельность, осваивая при этом свойства, отношения, связи и зависимости на предметах и числовом уровне. По словам Л.С. Выготского: «...научные понятия не усваиваются и не заучиваются ребенком, не берутся памятью, а возникают и складываются с помощью величайшего напряжения всей активности его собственной мысли».

Соловьева Н. заключила, что максимальный эффект в реализации возможностей ребенка дошкольника достигается лишь в том случае, если обучение проводится в форме дидактических игр, непосредственных наблюдений и предметных занятий, различных видов практической деятельности, но никак не в виде традиционного школьного урока.

Вопросы развития количественных представлений у детей дошкольного возраста разрабатывались А. М. Леушиной начиная с 40-х годов. Благодаря ее работам методика получила теоретическое, научное и психолого-педагогическое обоснование, были раскрыты закономерности развития количественных представлений у детей в условиях целенаправленного обучения на занятиях в детском саду. А. М. Леушина заложила основы современной дидактической системы формирования математических представлений, разработав программу, содержание, методы и приемы работы с детьми 3-, 4-, 5- и 6-летнего возраста. Методическая концепция автора сложилась в результате многолетней экспериментальной и научно-теоретической работы.

Н.А. Виноградова отметила, что вследствие возрастных особенностей детей дошкольного возраста в целях их обучения следует широко использовать дидактические игры, настольно-печатные игры, игры с

предметами (сюжетно-дидактические и игры-инсценирования), словесные и игровые приемы, дидактический материал.

По замечанию А.К. Бондаренко: «...требование дидактики помогают отделить от общего хода воспитательного процесса то, что в образовательной работе связано с обучением». По классификации А.К. Бондаренко дидактические средства образовательной работы делятся на две группы: первая группа характеризуется тем, что обучение ведет взрослый, во второй группе обучающее воздействие передается дидактическому материалу, дидактической игре, построенной с учетом образовательных задач.

Д.В. Менджеричка выделила следующие требования к дидактическим играм:

- Каждая дидактическая игра должна давать упражнения, полезные для умственного развития детей и их воспитания.

- В дидактической игре обязательно наличие увлекательной задачи, решение которой требует умственного усилия, преодоления некоторых трудностей. К дидактической игре, как и ко всякой другой, относятся слова А.С. Макаренко: "Игра без усилий, игра без активной деятельности - всегда плохая игра".

- Дидактизм в игре должен сочетаться с занимательностью, шуткой, юмором. Увлечение игрой мобилизует умственную деятельность, облегчает выполнение задачи.

Таким образом, формирование элементарных математических представлений посредством дидактических игр рассматривается как следствие обучения математическим знаниям.

#### **Технология методической разработки.**

**Цель педагогической работы** - выявить возможности игры, как средства формирования усвоенного материала в непосредственной образовательной деятельности формирования элементарных математических представлений у дошкольников.

#### **Задачи:**

- Изучить психолого-педагогическую литературу по данной теме;
- Изучить и определить теоретические предпосылки исследования проблемы игры, как метода обучения в ДООУ в современной педагогической литературе;
- Изучить передовой педагогический опыт использования игры, как средства организации познавательной деятельности дошкольников в процессе обучения математики;
- Изучить на практике воздействие дидактической игры на мыслительные процессы дошкольников;
- Активизировать совместную деятельность родителей и воспитателя в непосредственной образовательной деятельности ФЭМП у дошкольников.

**Методы** проводимого исследования, работы с детьми:



- ✦ Теоретические - анализ литературных источников, сравнение, анализ и обобщение передового педагогического опыта;
- ✦ Практические - наблюдение; эксперимент, исследовательский метод, частично-поисковый, репродуктивный, объяснительно-иллюстративный, наглядный методы, диагностика.

Дидактические игры математического характера позволяют не только расширять знания дошкольников, но и закреплять представления детей о количестве, величины, геометрических фигурах, ориентировке в пространстве и во времени.

Содержание игры способствует проявлению и становлению интереса к познанию, выявлению закономерностей, связей и зависимостей предметов и явлений окружающего мира.

В результате освоения практических действий дети познают свойства и отношения объектов, чисел, арифметические действия, величины и их характерные особенности, пространственно-временные отношения, многообразие геометрических форм.

Выполнение дидактических игр вызывает у детей живой естественный интерес, способствует развитию самостоятельности мышления, а главное - освоению способов познания.

Все дидактические игры я для себя разделила 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

Главная особенность дидактической игры в том, что задание предлагается детям в игровой форме, которая состоит из познавательного и воспитательного содержания, а также - игровых заданий, игровых действий и организационных отношений. Познавательное и воспитательное содержание формулируются как цель, т.е. формирование элементарных математических представлений то, ради чего я, как воспитатель организую игру. Эта цель конкретизируется в доступной для ребенка форме, в игровом задании, порождая вопрос «Как это сделать?» Я же организую и направляю игру, выступаю в роли исполнителя игрового задания, советчика, помощника в правильном выборе, поддержке и активизации положительного влияния детей друг на друга.

В начале своего исследования я провела проверку: все ли дети умеют считать предметы, сопоставлять количество разных предметов и определять, каких больше (меньше) или их поровну; каким способом при этом пользуются: счетом, соотносением один к одному, определением на глаз или сравнением чисел, умеют ли дети сравнивать численности совокупностей,

отвлекаясь от размеров предметов и площади, которую они занимают.

Примерные задания и вопросы: «Сколько здесь больших цветочков? Отсчитай сколько же маленьких цветочков. Узнай, каких квадратов больше: синих или красных. (На столе беспорядочно лежат 5 больших синих квадратов и 6 маленьких красных.) Узнай, каких кубиков больше: желтых или зеленых». (На столе стоят 2 ряда кубиков; 6 желтых стоят с большими интервалами один от другого, а 7 синих — вплотную друг к другу.) Проверка подсказала на какие вопросы следует обратить внимание, какие дети не смогли овладеть счётом.

Так как внимание четырехлетних детей, как и трехлетних, еще не устойчиво, то для прочного усвоения знаний их необходимо заинтересовать работой. В средней группе целесообразно проводить словесные дидактические игры с большим набором наглядностей. Непринужденный разговор с детьми, который ведется в неторопливом темпе, привлекательность наглядных пособий, широкое использование игровых упражнений и дидактических игр – все это создает у детей хороший эмоциональный настрой. Знакомя детей с цифрами, я даю различные игры такие, например, как «Слепи цифру из пластилина», «На что похожа цифра», «Найди предметы, окружающие нас, которые напоминают цифру». **(Приложение №1)** Дети учатся отгадывать загадки математического содержания, учат стихи о цифрах, знакомятся со сказками, в которых присутствуют цифры. При знакомстве с какой-либо цифрой предлагаю детям такие задания, как: назвать пословицы, поговорки, крылатые выражения, название сказок, где бы присутствовала цифра («один в поле не воин», «7 раз отмерь и один раз отрежь», «2 жадных медвежонка» и т.д.). Я часто использую такую игру, как «Нарисуй что-нибудь с использованием цифр» - здесь дети могут нарисовать лицо человека, узор, снеговика или какой-нибудь другой предмет, что развивает фантазию детей. Детям очень нравится игра «Изобрази цифру». Дети показывают цифры пальцами, руками, используя свое тело, парами. В парах детям нравится писать на спине друг у друга или на ладошке. Прямому, обратному, счёту, счёту вразнобой дети учатся в играх «Весёлый счёт», «Весёлая зарядка», « Мои первые цифры».

При изучении геометрических фигур дети любят играть в игру: «Пара слов». Например: я говорю детям: круг – дети называют предмет, похожий на круг – руль, тарелка; прямоугольник – картина, дверь; овал – яйцо, и наоборот: я называю предмет, а дети называют форму. Детям также нравится игра «Какая фигура лишняя» - здесь дети не только называют и показывают лишнюю фигуру, но и объясняют почему она не подходит, почему лишняя. (Например: 3 объемные фигуры, а одна плоскостная). Также использую такие игры: «Закрой двери в домиках», «Подбери заплатку», Дети выкладывают фигурки, как по образцу, так и по памяти. Закрепляя геометрические фигуры

использую игры: «Геометрическое лото», «Найди и назови», « Кто, где живёт», « Аппликация», «Только одно свойство» (Приложение № 2). Для развития зрительного внимания играли в игру: «Сосчитай сколько треугольников, кругов».

Очень часто использую на своих занятиях игры с палочками «Составление геометрических фигур из счётных палочек» (Приложение № 3). Сначала давала простые задания. Например: выложить узор по образцу, на память, а затем задание усложнялось: предлагала составить 2 равных квадрата из 7 палочек, составить квадрат их двух палочек (используя угол стола).

С детьми старшего дошкольного возраста в овладении элементарными математическими представлениями в процессе дидактических игр решаются следующие задачи: твердое усвоение количественного и порядкового счета в пределах десяти, количественный состав числа из единиц в пределах пяти. Отвечать на вопросы «который?», «какой?», «сколько?», уметь делить предметы на 2—4 части, находить величину, форму предметов в окружающей действительности, словами определить положение предмета в пространстве. Знать наименование дней недели.

В старшей группе дети сопоставляют не только совокупности разных предметов. Группы предметов одного вида разбивают на подгруппы (подмножества) и сопоставляют друг с другом («Каких ёлочек больше - высоких или низких?»), группу предметов сопоставляют с ее частью. («Чего больше: красных квадратов или красных и синих квадратов вместе?») Стараюсь, чтобы дети каждый раз рассказывали, как получено данное число предметов, к какому числу предметов и сколько они добавили или от какого числа и сколько убавили. Чтобы ответы были осмысленными, надо варьировать вопросы и побуждать детей по-разному характеризовать одни и те же отношения («поровну», «столько же», «по 6, по 4 » и др.). Через игровое действие, правила дидактических игр необходимо подводить детей к логическому мышлению, заставляя больше рассуждать, делать обобщения, уточнять представления, что число не зависит от величины предметов, их пространственного расположения и т. д.

Знание геометрических фигур (овал, круг) можно закрепить в дидактической игре «Подбери по форме». Ведущий кладет на стол карточку с изображением круга и говорит: «У кого имеются круглые предметы?» Каждый ребенок ищет в своих карточках круглый предмет — шар, пуговицу, часы, мяч, арбуз и т. д. В этой игре я внимательно слежу за правильным подбором геометрических форм, их названием и учу находить такие формы в окружающей действительности.

Игра «Считай, не ошибись!» помогает усвоению порядка следования чисел натурального ряда, упражнения в прямом и обратном счете. В игре

используется мяч. Дети встают полукругом. Перед началом игры говорю, в каком порядке (прямом или обратном) буду считать. Затем бросаю мяч и называю число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше, Игра проходит в быстром темпе, задания повторяются многократно, чтобы дать возможность как можно большему количеству детей принять в ней участие. Такое разнообразие дидактических игр, упражнений, используемых в непосредственной образовательной деятельности формировании элементарных математических представлений и в свободное время, помогает детям усвоить программный материал.

Познакомив детей с днями недели, через игру «Сказочные гномики», объяснила, что каждый день недели имеет свое название. Для того, чтобы дети лучше запоминали название дней недели, мы назвали каждого гномика соответствующим днём недели. Рассказала детям о том, что в названии дней недели угадывается, какой день недели по счету: понедельник – первый день после окончания недели, вторник- второй день, среда – середина недели, четверг – четвертый день, пятница – пятый. После такой беседы я предлагала игры с целью закрепления названий дней недели и их последовательности. Дети с удовольствием играют в игру «Живая неделька». Для игры вызываю к доске 7 детей, пересчитываю их по порядку, даю им в руки гномика с разноцветными колпачками, обозначающие дни недели. Дети выстраиваются в такой последовательности, как по порядку идут дни недели. Например, первый ребенок с красным гномиком в руках, обозначающий первый день недели – понедельник, второй - с белым гномиком и т.д. Затем игра усложнялась, дети играли в «Неправильную недельку», где все дни недели смешались. Им очень нравится эта игра, они с удовольствием выстраивают гномиков по порядку. Можно использовать для этой игры и другие подручные материалы. *(Приложение № 3)*

Пространственные представления детей постоянно расширяются и закрепляются в процессе всех видов деятельности. Дети овладевают пространственными представлениями: слева, справа, вверху, внизу, впереди, взади, далеко, близко.

Я поставила перед собой задачу научить детей ориентироваться в специально созданных пространственных ситуациях и определять свое место по заданному условию. Дети свободно выполняют задания типа: Встань так, чтобы справа от тебя был шкаф, а сзади – стул. Сядь так, чтобы впереди тебя сидела Эвелина, а сзади -Муслим. При помощи дидактических игр «Кот в сапогах», «Придумай пейзаж», «Замыслы архитекторов» и упражнений дети овладевают умением определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому: справа от берёзы стоит дом, слева дома - кукла и т.д. Выполняя задания по ориентировке на листе бумаги, некоторые дети допускали ошибки, тогда я давала этим ребятам возможность самостоятельно найти их и исправить свои ошибки. Для того,

чтобы заинтересовать детей, чтобы результат был лучше, проводила игры с появлением какого-либо сказочного героя. Например, игра «Найди клад» - отправляемся на поиски сокровищ на пиратском корабле. Для этого использую музыкальное сопровождение, ориентировки, схемы. Например, распечатаваю конверт, найденный в рубке у капитана, читаю: «Надо встать перед входной дверью в группу, пройти 3 шага вперёд, повернуть направо и пройти ещё 5 шагов вперёд и т.д.». Дети выполняют задание, находят клад. Существует множество игр, упражнений, способствующих развитию пространственных ориентировок у детей «Путешествие по комнате», «Путешествие матрёшек», «Путешествие зайчика». **Приложение № 4** Играя с детьми, я заметила, что они стали хорошо справляться со всеми заданиями, стали употреблять слова для обозначения положения предметов на листе бумаги на столе.

В дошкольном возрасте у детей начинают формироваться элементы логического мышления, т.е. формируется умение рассуждать, делать свои умозаключения. Существует множество дидактических игр и упражнений, которые влияют на развитие творческих способностей у детей, так как они оказывают действие на воображение и способствуют развитию нестандартного мышления у детей. С целью развития у детей мышления, я использую различные игры «Предметные парочки», «Ассоциации», «Судоку» **Приложения № 5** и упражнения. Это задания на нахождение пропущенной фигуры, продолжения ряда фигур, знаков, на поиск чисел. Знакомство с такими заданиями начала с элементарных заданий на логическое мышление – цепочки закономерностей. В таких упражнениях идет чередование предметов или геометрических фигур. Такие игры помогают развивать у детей умение мыслить логически, сравнивать сопоставлять и высказывать свои умозаключения. **Приложение № 6**

Особое место среди математических игр занимают игры на составление плоскостных изображений предметов, животных, птиц из фигур. Детям нравится составлять изображение по образцу, они радуются своим результатам и стремятся выполнять задания еще лучше.

Для закрепления знаний, полученных в непосредственной образовательной деятельности Формирование элементарных математических представлений у дошкольников, я даю детям домашние задания в виде дидактических игр и упражнений. Например: «Собери бусы», «Найди ошибку», «какие цифры потерялись?» и т.п.

Дети стараются выполнить свое задание правильно, не допуская ошибок, чтобы получить за это веселое солнышко, а не хмурю тучку с дождиком. Родители тоже очень серьезно относятся к выполнению домашнего задания с детьми. В уголке для родителей выставляю папку с дидактическими играми, объясняя цель и ход игры. Работаю в тесном контакте с родителями с целью повышения их педагогической грамотности.

Систематически изучаю новинки методической литературы, выбираю из нее интересный материал и консультирую родителей.

Применение дидактических игр повышает эффективность педагогического процесса, кроме того, они способствуют развитию памяти, мышления у детей, оказывая огромное влияние на умственное развитие ребенка. Обучая маленьких детей в процессе игры, стремлюсь к тому, чтобы радость от игр перешла в радость учения.

**Вывод:**

В дошкольном возрасте закладываются основы знаний, необходимых ребенку в школе. И родители, и педагоги знают, что математика - это мощный фактор интеллектуального развития ребенка, формирования его познавательных и творческих способностей. Самое главное - это привить ребенку интерес к познанию. Для этого непосредственная образовательная деятельность должны проходить в увлекательной игровой форме.

Благодаря играм удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных детей дошкольного возраста. В начале их увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у детей пробуждается интерес и к самому предмету обучения.

Таким образом, в игровой форме прививание ребенку знания из области математики, научит его выполнять различные действия, разовьёт память, мышление, творческие способности. В процессе игры дети усваивают сложные математические понятия, учатся считать, читать и писать, а в развитии этих навыков ребенку помогают близкие люди - его родители и педагог.

Основными направлениями совершенствования педагогической работы являются:

- широкое использование дидактических, развивающих игр в непосредственно образовательной деятельности с детьми по формированию элементарных математических представлений;
- системность в применении дидактических игр в формировании элементарных математических представлений у дошкольников;
- активное включение родителей в процесс интеллектуального развития ребёнка путём повышения их педагогического мастерства через взаимодействие с воспитателем.

Используя различные дидактические игры в работе с детьми, я убедилась в том, что играя, дети лучше усваивают программный материал, правильно выполняют сложные задания. Подтверждением того служит срез знаний

В заключении хочу сказать , что с помощью развивающего обучения дети войдут в мир математики через увлекательные игры, и обучение не покажется им трудным и скучным.

### Библиографический список:

- Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. - М., 2000
- «Математика для детей 4 – 5 лет» Е.В. Колесникова – 2016г.
- Учебник с наклейками «Цифры и счёт, сложение и вычитание» В. Степанов – 2009г.
- «Занятия по формированию элементарных математических представлений в старшей группе» И.А.Пономарева, В. А. Позина 2012год
- «Образовательный процесс в группах детей старшего возраста» Н.А. Короткова - 2007 год
- «Математика в детском саду» В. П. Новикова - 2010 год
- «Дошкольник изучает математику» Т. И. Ерофеева – 2005г.
- «Школа внимания» Н. М. Пылаева, Т. В. Ахутина 2005 г.
- Дошкольное воспитание № 11, 2008 год «Развитие пространственных представлений у дошкольников».
- «В кругу друзей математики» (5 – 6лет, индивидуальная работа), Т. И. Ерофеева 2008 год
- Учимся, играя № 4 (5 -6 лет), 2010г. «Улитка заблудилась в цифрах»
- Дошкольное воспитание № 10 2008 год «Играя, развиваем. Игры на асфальте»
- Обруч № 4, 2005 год «Математическое ателье»
- «Развивающие математические игры, занятия в ДОУ» Л.П.Стасова – 2008 г.
- «Воспитатель ДОУ № 2 – 2009 г.» - Решение логических задач.
- «Воспитатель ДОУ № 9 - 2009 г.» - Формирование профессиональной компетентности педагога через самообразование.
- «Воспитатель ДОУ № 6 - 2008 г.» Игра, как средство развития элементарных математических представлений у дошкольников.
- Формирование элементарных математических представлений у дошкольников/ под ред. А.А. Столяра. - М.: Просвещение, 1988. сайт Интернет-гномик [www.i-gnom.ru](http://www.i-gnom.ru)
- Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду - М.:Просвещение, 1982.
- Ерофеева, Т.И., Павлова, Л.Н., Новикова, В.П. Математика для дошкольников: Кн. Для воспитателя дет. сада. – М.: Просвещение, 1992.
- Бантикова С. Геометрические игры Дошкольное воспитание - 2006 - №1 - с.60-66.//[http://otherreferats.allbest.ru/pedagogics/00021152\\_0.html](http://otherreferats.allbest.ru/pedagogics/00021152_0.html)

## **Приложения:**

1. Приложение № 1 - Дидактические игры с цифрами.....18
2. Приложение № 2 - Конспект непосредственной образовательной деятельности.....19
3. Приложение № 3 - Дидактические игры с геометрическими фигурами.....23
4. Приложение № 4 - Дидактические игры – путешествия.....25
5. Приложение № 5 - Дидактические игры - ориентировка в пространстве, на плоскости.....26
6. Приложение № 6- Дидактические игры на логическое мышление.



**Дидактические игры с цифрами.**

**Весёлый счёт**

Цель: Учить детей прямому и обратному порядковому счёту в пределах десяти.

Материал: Карточки с изображением животных – 10 шт., карточка с изображением парусника – 1 шт.

Ход игры:

Прочитать детям рассказ «Весёлый счёт», где козлёнок поочерёдно считает животных. Вместе с детьми помочь козлёнку посчитать животных, показывая их картинки. Определить цель счёта (для чего считал козлёнок животных). Помочь животным сойти на берег (упражнять детей в обратном счёте).

**Домино «Весёлая зарядка»**

Цель: Учить детей прямому, обратному, смешанному (вразнобой) счёту в пределах десяти. Развивать внимание, логическое мышление.

Материал: карточки – фишки

Ход игры:

Ход игры, так же, как и в игре «Домино». Только вместо цифр - картинки. Дети находят соответствующую картинку и таким образом игра продолжается.

**Домино «Белоснежка и семь гномов»**

Цель: Учить детей прямому, обратному, смешанному (вразнобой) счёту в пределах десяти. Развивать внимание, логическое мышление.

Материал: карточки – фишки

Ход игры:

Ход игры, так же, как и в игре «Домино». Только вместо цифр - картинки. Дети находят соответствующую картинку и таким образом игра продолжается.

**Мои первые цифры**

Цель: Учить детей количественному счёту до 18

Материал: карточки – цифры – 18 шт., карточки – животные - 18 шт.

Ход игры:

Воспитатель раздаёт карточки с цифрами детям (5 – 6 чел), карточки с животными лежат на столе. Тот, кто быстрее подберёт к карточкам цифрам, карточки с разным количеством животных в соответствии с заданной цифрой, тот и выиграл.

## Приложение № 2

**Конспект** непосредственной образовательной деятельности по формированию элементарных математических представлений и экологическому воспитанию «Гномики». (Старшая группа)

### **Цели:**

© Продолжать учить количественному, порядковому счету в пределах 10; знакомить детей с днями недели и их последовательностью; различать съедобные и ядовитые грибы: мухомор, бледная поганка, белый гриб, подберезовик, подосиновик, лисички. Уточнить представление о внешнем виде, строении гриба.

© Закрепить знания о геометрических фигурах.

© 2. Развивать логическое мышление, навыки и умения лепки несложной фигуры.

© 3. Воспитывать аккуратность, умение доводить дело до конца.

### **Материал:**

© Герои: Игрушка- гном

Демонстрационный:

© Корзина и муляжи грибов: мухомор, бледная поганка, белый гриб, подберезовик, подосиновик и лисички (или карточки с изображением этих грибов).

© Карточки с изображенными на них грибами от 1 до 7.

© Фигуры гномиков (7 гномиков) в курточках разного цвета.

Раздаточный:

© Пеналы с геометрическими фигурами: круг, квадрат, прямоугольник, треугольник, овал.

© Доски для лепки

© Пластилин

© Салфетки

### **Ход ОД:**

#### **1.Закрепление знаний о грибах**

**В.:** Дети, сегодня я вам расскажу сказку о маленьком гноме.

В чаще леса густой, под зеленым листом,

Жил трудяга лесной, добрый маленький гном.

Он вставал поутру и росу собирал.

А затем он цветы и грибы поливал. (Стук в дверь)

Дети, кто – то к нам пришел? Посмотрите, это же гномик. Давайте с ним поздороваемся.

**Д.:** Здравствуй, гном!

**В.:** Дети, это тот сказочный гном, который поливал цветы и грибы.

- А что же ты нам принёс гном?

**Г.:** Я принес корзинку, в которой много грибов. Но я запутался, насобирав грибы, а не могу вспомнить, какие из них съедобные.

**В.:** Дети, давайте мы сейчас поможем гномику, расскажем все, что знаем о грибах. (Воспитатель достаёт из корзины гнома грибы и показывает их детям).

**В.:** Дети, как называется этот гриб? (показывает лисички).

**Д.:** Лисички

**В.:** Как вы догадались?

**Д.:** Потому что они рыжие как лисички, шляпка у лисичек в центре вдавлена, а на краю вниз подогнута.

**В.:** Этот гриб съедобный или ядовитый?

**Д.:** Съедобный

**В.:** Дети, а что это за красный гриб?

**Д.:** Мухомор

**В.:** Чем он отличается от других грибов?

**Д.:** У него красная большая шляпа с белыми пятнышками. Тонкая длинная ножка, на ножке маленькая белая юбочка, этот гриб очень ядовит

**В.:** А теперь назовите все съедобные грибы (лисички, подосиновик, подберезовик, белый гриб).

А ядовитые грибы есть в корзинке? (мухомор, белая поганка).

**Г.:** Дети, мне понравилось, что вы знаете съедобные и ядовитые грибы. Я теперь смогу сварить суп из грибов для своих братьев.

## **2. Игра «Неделька»**

**В.:** А пока варится суп, мы с вами поиграем в игру «Неделька». Вика, подойди к столу, возьми любую карточку, какие грибы изображены на твоей карточке?

**Вика:** На моей карточке изображены мухоморы.

**В.:** Сколько мухоморов изображено на твоей карточке?

**Вика:** На карточке изображено 5 грибов.

**В.:** Это съедобные или ядовитые грибы?

**Вика:** Эти грибы ядовитые.

**В.:** (Вызывает 7 детей, они берут карточки, на которых изображено от 1-7 грибов.) Сейчас мы с вами построим живую недельку, количество грибов на ваших карточках, обозначает ваше место в шеренге. (Воспитатель дает команду). В шеренгу слева направо становись. (Дети строятся в шеренгу, пересчитываются, называя свой порядковый номер: первый, второй....седьмой)

**В.:** Боря, на котором ты месте по счету стоишь?

**Б.:** Я стою на третьем по счету месте.

**В.:** Почему?

**Б.:** Потому что на моей карточке изображено три гриба

**В.:** А какой день недели стоит на третьем по счету месте?

**Б.:** На третьем по счету месте, стоит среда (воспитатель опрашивает 3-4 детей)

**В.:** Дети, а сколько всего дней в неделе?

**Д.:** 7 дней

**В.:** А сейчас мы с вами вместе по порядку назовем все дни недели.

**Д.:** Понедельник, вторник...воскресенье

**В.:** Гномику очень понравилось, что вы знаете не только названия грибов, но и дни недели. Но он видит, что вы устали и предлагает отдохнуть.

### **3. Физминутка «Чудеса у нас на свете»**

**В.:** Чудеса у нас на свете

Стали гномиками дети,

А потом все дружно встали

Великанами мы стали.

Пошли в лесок,

Нашли грибок:

Один грибок, второй грибок,

Вот и полный кузовок.

### **4. Вспомни, сравни.**

**В.:** Отдохнули, детки? А теперь сядем на стульчики. У гномика есть 6 братьев, когда они собираются вместе, то составляют волшебную недельку. А вы хотели бы увидеть гномиков? Сейчас мы вместе позовем их. Гномик, а как же зовут твоих братьев?

**Г.:** Их зовут так же, как и дни недели называют.

**В.:** Ну, хорошо, мы будем их звать, и они к нам придут. ( Дети называют по порядку дни недели , а воспитатель на фланеграфе выстраивает семь гномиков в ряд).

**В.:** Дети, посмотрите, какие красивые куртки у гномиков. Подумайте и скажите, на что похожи куртки гномиков?

**Д.:** На геометрические фигуры.

**В.:** Правильно. А на котором по счету месте стоит гном в красной куртке, и какую геометрическую фигуру напоминает его куртка?

**Даша:** Гном в красной куртке стоит по счету на втором месте, его куртка похожа на квадрат

(Воспитатель спрашивает 3-4 человека)

**В.:** Молодцы дети. Давайте спросим гномиков. Понравилось ли им у нас? (дети спрашивают гномиков) Ну, раз понравилось, то поиграем вместе с

ними в игру «Геометрические Фигуры». Вспомним какие фигуры мы знаем?  
На столе у вас лежат фигуры, слева направо выложите в ряд: овал, квадрат, круг, прямоугольник, треугольник.

### **5. Релаксация**

Вот фигуры - непоседы,  
Любят в прятки поиграть.  
Так давайте ж их, ребята,  
Будем глазками искать.

Влево, вправо посмотрите,  
Поищите? Где же круг?  
И тебя мы отыскали.  
Вот он где, любимый друг.

Дружно глянем все налево.  
Что там? Где же там квадрат.  
Не уйти тебе проказник,  
От пытливых глаз ребят.

Вниз глазами поведем,  
Треугольник там найдем.  
Это – треугольник.  
А где – прямоугольник?

### **6. Итог ОД.**

**В.:** Гномик сварил суп из грибов для своих братьев, но и нам подарил грибы, чтобы мы тоже смогли сварить грибной суп. Давайте и мы слепим из пластилина цифру – семь и подарим её гномику.

(Дети лепят с воспитателем цифру - семь).

**Г.:** Ребята, мне пора домой, надо накормить братьев. Спасибо вам за знания, которые вы мне сегодня дали. Мы с братьями теперь знаем, какие грибы нельзя есть. И знаем, как называются наши курточки. До свидания!

(Дети прощаются с гномиками и дарят им свои подарки).

**Дидактические игры с геометрическими фигурами.**

**Составление геометрических фигур из счётных палочек**

Цель: упражнять в составлении геометрических фигур на плоскости стола, анализе и обследовании их зрительно-осязаемым способом.

Материал: счётные палочки (15-20 штук), 2 толстые нитки (длина 25-30см)

Ход игры:

Составить квадрат и треугольник маленького размера

Составить маленький и большой квадраты

Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая – 2.

Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники. Прямоугольники и четырёхугольники.

Составить 2 равных треугольника из 5 палочек

Составить 2 равных квадрата из 7 палочек

Составить 3 равных треугольника из 7 палочек

Составить 4 равных треугольника из 9 палочек

Составить 3 равных квадрата из 10 палочек

Из 5 палочек составить квадрат и 2 равных треугольника

Из 9 палочек составить квадрат и 4 треугольника

Из 9 палочек составить 2 квадрата и 4 равных треугольника (из 7 палочек составляют 2 квадрата и делят на треугольники)

**Только одно свойство**

Цель: закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать её.

Ход игры:

У двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

**Найди и назови**

Цель: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

Ход игры:

На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

### **Геометрическая мозаика**

Цель: Развивать воображение, знакомить детей с геометрическими фигурами (круг, треугольник, прямоугольник, квадрат).

Материал: плоские геометрические фигуры разной величины.

Ход игры

С помощью воспитателя дети выкладывают из геометрических фигур различные узоры на полосе, квадрате, прямоугольнике.

### **Закрой двери в домиках**

Цель: обучение выделению параметров предметов, сравнению предметов путём наложения

Материал: карточки с изображением домиков для трёх поросят карточки - двери, одинаковой высоты, но разной ширины

Ход игры:

Детям рассказывают, что в домиках живут поросята, а двери открыты. Надо помочь поросятам надёжно спрятаться от волка в домиках, закрыв двери. Дети подбирают каждому из домиков соответствующую дверь.

### **Кто, где живёт**

Цель: Знакомить детей с пятью геометрическими формами и их названиями. Обучать приёму обследования формы – обведение пальцем фигуры

Материал: картонные – круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник. Пять карточек с изображением птиц в каждой геометрической фигуре той же величины (гнездышке)

Ход игры:

Вместе с детьми поочередно рассмотреть фигуры в следующем порядке: круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник. Особенно фиксируется внимание на углах и пропорциях фигур (овал и

прямоугольник – вытянутые). Детям раздаются карточки с изображением птиц в гнездышках. Птичек надо уложить спать, т. е. разложить все геометрические фигуры на карточки так, чтобы они совпали с нарисованными.

### **Аппликация**

Цель: учить детей правильно называть геометрические фигуры, количественному счёту. Развивать внимание, логическое мышление.

Материал: Большие карточки – 10 шт., маленькие – 4- шт.

Ход игры:

Воспитатель раздаёт большие карточки детям (5 – 6 чел), маленькие лежат на столе. Тот, кто из 40 карточек подберёт 4 подходящих и правильно в соответствии с геометрическими фигурами их соединит, так, чтобы они логически дополняли центральную карточку, и будет победителем. Но воспитателю надо обращать внимание детей ещё и на счёт карточек с фигурами.

**Дидактические игры – путешествия**

**Путешествие матрёшек** (счет, сравнение, ориентирование в пространстве).



Раздаточный материал  
"Дидактическая поляна"  
Заготовки матрёшек(шаблоны)



Положите перед собой листы картона. Что изображено на них? Река, мост, цветы, лодка, елочка, куст с ягодами. Вот сюда то и отправятся наши матрешки. Сначала вышла в путь одна матрешка. Она решила пойти вперед и рассмотреть все как следует. Возьмите одну матрешку в руки и поставьте ее перед мостом. Дальше матрешка решила перейти на другой берег реки. Поставьте матрешку на мост. Вот перешла матрешка по мостику и остановилась за ним. Поставьте матрешку за мостиком. Подошла матрешка к елочке и решила отдохнуть в ее тени. Поставьте матрешку под елочкой. А рядом с елочкой что растет? Куст с ягодами. Посмотрела матрешка на елочку, потом на кустик и решила их сравнить. Какая елочка, а какой кустик? (Елочка высокая, а кустик низкий). А вокруг – красота! Сколько елочек? (Д: одна). А сколько цветочков? (Д: Много). Сколько кустиков? (Д: Один). А сколько ягод на кустике? (Д: Много). Ну что же, пора звать подружек. Матрешки-сестрички, идите все сюда. Дети, поставьте матрешек на травку. Решили матрешки сесть в лодочку и поплыть по реке. Посадите матрешек в лодочку. Все матрешки поместились? Сколько всего матрешек село в лодку? (Д: Пять). Вот и закончилось путешествие матрешек. Вернулись все они домой.

**Путешествие в космос**

Сегодня мы полетим в космос. На полу два обруча так, что образуется три отдельных области пересечения.

Воспитатель: Внутри красного облака захотели жить все красные звёзды, внутри оранжевого – все круглые. В области пересечения двух облаков поселятся звёзды, обладающие признаками: цветом красные, формой круглые.

- Какие звёзды лежат вне обоих облаков? (Все звёзды – не красные и не круглые: синие, жёлтые, треугольные, квадратные, овальные).

- Сосчитайте сколько звёзд внутри красного облака? Ответы детей: 10  
Воспитатель: Сосчитайте сколько звёзд в области пересечения? Ответы детей: 9

Воспитатель: Каких звёзд больше и насколько? (на 1)

Сосчитайте сколько звёзд внутри оранжевого облака? (9)

Каких звёзд меньше и насколько?



## *Приложение № 5*

### **1. Игры на формирование пространственных представлений: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади, далеко, близко.**

#### **«Что справа»**

Дети сидят вдоль края ковра. По всем сторонам ковра расположено по 5-6 игрушек. Воспитатель просит детей вспомнить, где у них правая рука. Затем одному из детей предлагается встать в центр на ковре и назвать – какие игрушки расположены справа от него. При этом каждый следующий ребёнок повернут в другом направлении по сравнению с предыдущим.

#### **«На плоту»**

Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Каждый стоит на воображаемом плоту. Воспитатель задаёт индивидуально вопросы детям, при этом постоянно просит их изменить направление. Например, Петя, кто стоит у тебя слева; Маша, кто стоит сзади тебя; Серёжа, кто стоит перед тобой; все повернулись налево; Таня, кто стоит слева от тебя, и т.д.

#### **«Магазин»**

В этой игре могут принимать участие двое детей или две подгруппы детей. Они сидят друг напротив друга, отгородившись ширмой. У каждого одинаковый набор картинок (продукты, игрушки, канцтовары, одежда) и карточка, имитирующая полку магазина. Один ребёнок выкладывает картинки на своей карточке и называет место расположения каждой из них. Другой ребёнок старается воспроизвести всё в точности по инструкции. Затем, убрав ширму, дети могут сравнить оба «магазина».

### **2. Игры на формирование умений детей занимать определенное пространственное положение по заданному условию (от себя, от предмета).**

#### **«Отгадай – где...»**

Воспитатель предлагает детям встать в кружок на ковре и посмотреть, какие предметы или кто из детей находится слева, справа, сзади, впереди них. За каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. В конце игры подсчитывается количество полученных очков-фишек у каждого ребёнка.

#### **«Где я сяду»**

Все дети собираются на ковре. На столах лежат перевёрнутые карточки (это может быть личный бэйдж ребёнка, парная картинка и т.п.). Воспитатель даёт каждому инструкцию, по которой ребёнок должен отыскать своё место, а карточка даст возможность самому проверить правильность выбора. Например, Марина, подойди к столу, который находится перед дверью, слева от окна. Сядь за этим столом справа. Миша, подойди к столу, который стоит между столом воспитателя и шкафом, лицом к окну, сядь слева, и т.д.

### **3. Игры на формирование умений детей определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому.**

#### **«Что изменилось?»**

Перед детьми на столе в 2 (3) ряда расположены игрушки, по 3 (4) в

каждом ряду. Ведущий предлагает всем детям посмотреть и запомнить расположение игрушек. Затем дети закрывают глаза. Ведущий убирает какую-нибудь игрушку и просит назвать её и то место, где она находилась. Например, исчез дракоша, который был внизу между щенком и попугаем. В роли ведущего может быть как воспитатель, так и ребёнок.

#### **«Новоселье»**

В этой игре дети используют настенные полки для игрушек в виде домиков и небольшие игрушки (животные). Каждый из детей по очереди должен «заселить» дом по заданной инструкции. Например, внизу квартиры получили: мышка, козлёнок и обезьянка, причём козлёнок – слева, а обезьянка – между мышкой и козлёнком, и т.д.

#### **4. Игры на формирование умений ориентироваться в движении.**

##### **«Куда пойдёшь и что найдёшь»**

Перед игрой все дети рассаживаются полукругом перед полками с игрушками. Один из детей поворачивается лицом ко всем детям, но при этом не видит, куда воспитатель спрятал игрушку. Затем ведущий даёт инструкции этому ребёнку. Например, сделай 2 шага вперёд, 3 шага влево, ещё 1 шаг вперёд, ищи на нижней полке. В роли ведущего вначале выступает воспитатель, затем – это может быть ребёнок, правильно выполнивший инструкцию.

##### **«Новая походка»**

Эту игру можно проводить с 1-2 детьми на прогулке. Мы договариваемся, что мы сейчас походим не как все люди, а по особенному. Например, два шага вперёд, один шаг вправо, или шаг назад, два шага вперёд. При усложнении игры ребёнок должен не только контролировать свою «походку», но и повернуть корпус так, чтобы прийти к определённой цели.

#### **5. Игры на формирование умений ориентироваться на плоскости (ориентировка на листе бумаги, т.е. в двумерном пространстве).**

##### **«Назови соседей»**

Для этого используется лист бумаги, на котором хаотично расположены изображения различных предметов. Воспитатель просит найти изображение какого-то предмета и определить:- что изображено справа от него, - что нарисовано под ним, - что находится вверху справа от заданного предмета, и т.п.

##### **«Я еду на машине»**

Перед каждым ребёнком лист бумаги (А3) и маленькая машинка. Дети, слушая инструкции воспитателя, передвигают машинку в нужном направлении. Например, в правом нижнем углу листа – гараж, оттуда мы поедем по нижней стороне листа в школу. Она находится в левом нижнем углу, а после школы мы поедем в зоопарк, который находится в правом верхнем углу, и т.д.

## *Приложение № 6*

### **Дидактические игры, упражнения на логическое мышление.**

#### **Упражнение 1**

Материал: набор фигур - пять кругов (синие: большой и два маленьких, зеленые: большой и маленький), маленький красный квадрат).

Задание: "Определи, какая из фигур в этом наборе лишняя. (Квадрат) Объясни почему. (Все остальные - круги)".

#### **Упражнение 2**

Материал: тот же, что к упражнению 1, но без квадрата.

Задание: "Оставшиеся круги раздели на две группы. Объясни, почему так разделил. (По цвету, по размеру)".

#### **Упражнение 3**

Материал: тот же и карточки с цифрами 2 и 3.

Задание: "Что на кругах означает число 2? (Два больших круга, два зеленых круга.) Число 3? (Три синих круга, три маленьких круга)".

#### **Упражнение 4**

Материал: тот же и дидактический набор (набор пластиковых фигурок: цветные квадраты, круги и треугольники).

Задание: "Вспомни, какого цвета был квадрат, который мы убрали? (Красного.) Открой коробочку "Дидактический набор". Найди красный квадрат. Какого цвета еще есть квадраты? Возьми столько квадратов, сколько кругов (см. упражнения 2, 3). Сколько квадратов? (Пять.) Можно сложить из них один большой квадрат? (Нет.) Добавь столько квадратов, сколько нужно. Сколько ты добавил квадратов? (Четыре.) Сколько их теперь? (Девять.)".

#### **Упражнение 5**

Материал: изображения двух яблок маленькое желтое и большое красное. У ребенка набор фигур: треугольник синий, квадрат красный, круг маленький зеленый, круг большой желтый, треугольник красный, квадрат желтый.

Задание: "Найди среди своих фигур похожую на яблоко". Взрослый по очереди предлагает рассмотреть каждое изображение яблока. Ребенок подбирает похожую фигуру, выбирая основание для сравнения: цвет, форма. "Какую фигурку можно назвать похожей на оба яблока? (Круги. Они похожи на яблоки формой.)".

#### **Упражнение 6**

Материал: тот же и набор карточек с цифрами от 1 до 9.

Задание: "Отложи направо все желтые фигуры. Какое число подходит к этой группе? Почему 2? (Две фигуры.) Какую другую группу можно подобрать к этому числу? (Треугольник синий и красный - их два; две красные фигуры, два круга; два квадрата - разбираются все варианты.)". Ребенок составляет группы, с помощью рамки-трафарета зарисовывает и

закрашивает их, затем подписывает под каждой группой цифру 2. "Возьми все синие фигуры. Сколько их? (Одна.) Сколько здесь всего цветов? (Четыре.) Фигур? (Шесть.)"

### **Замыслы архитекторов**

**Цель игры:** Формировать умения создавать постройки одного и того же объекта разной формы. Учить заменять одни детали – другими, строить по плану (рисунок), самостоятельно подбирать необходимый материал. Учить выделять основные части и характерные детали конструкций, поощрять самостоятельность, творчество, инициативу, дружелюбие. Учить работать в коллективе и создавать совместные проекты и постройки.

**Материал:** Конструкторы – «Лего», пластмассовый, деревянный, мягкие кубики, наборы юного конструктора, плоскостной конструктор. Карточки – схемы.

### **Ход игры:**

Дети вместе с воспитателем выбирают карточку - схему. Обсуждают, что на ней нарисовано и что надо построить. Затем самостоятельно выбирают материал для строительства. Дети могут сами создавать проекты новых строек. В эту игру можно играть как одному ребёнку, так и группой по 3 – 4 человека. Воспитатель всячески поощряет самостоятельность, творческие замыслы детей. Самым талантливым и непредсказуемым архитекторам в конце игры вручается медаль за творчество и инициативу.

### **СУДОКУ**

**Цель игры:** Учить детей отражать в рисунках несложный сюжет, передавая картины. Развивать цветовое восприятие, эстетический вкус, умения видеть красоту окружающей природы. Развивать логическое мышление. Закреплять навыки счёта в пределах 10.

**Материал:** Карточки с картинками – 18 штук.

### **Ход игры:**

Детям раздаются карточки - картинки, которых разделены на сектора обозначенные цифрами. Каждой цифре соответствует свой цвет. Ребёнок находит цифру на картинке и закрашивает её указанным цветом. Побеждает тот, кто быстрее и аккуратнее раскрасит каждый сектор картинки и правильно назовёт, что на ней изображено.

