

МБДОУ «Большереченский детский сад»

«Использование игровых технологий в образовательной деятельности по ФЭМП»

(консультация)

Цель: повышение уровня знаний педагогов по формированию элементарных математических представлений

Задачи:

1. Познакомить педагогов с нетрадиционными технологиями применения игр в работе по ФЭМП.
2. Вооружить педагогов практическими навыками проведения математических игр.
3. Представить комплекс дидактических игр по формированию элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста.

Всем известно, что детский сад всегда выполнял и до сих пор выполняет важную функцию подготовки детей к школе. Во многом успешность дальнейшего обучения ребенка, будет зависеть от того, насколько качественно и своевременно будет подготовлен он к школе.

Математика – это мощный фактор интеллектуального развития ребенка, формирования его познавательных и творческих способностей. Известно и то, что от эффективности математического развития ребенка в дошкольном возрасте зависит успешность обучения в школе. Ее изучение способствует развитию памяти, речи, воображения, эмоций; формирует настойчивость, терпение, творческий потенциал личности.

Основная цель занятий математикой – дать ребенку ощущение уверенности в своих силах, основанное на том, что мир упорядочен и потому постижим, а, следовательно, предсказуем для человека. Обучение математике детей дошкольного возраста немыслимо без использования дидактических игр. Их использование хорошо помогает восприятию материала и потому ребенок принимает активное участие в познавательном процессе.

Не зря Василий Александрович Сухомлинский сравнивает игру с искрой, которая разжигает огонек пытливости и любознательности. Именно игра с элементами обучения, интересная ребенку, поможет в развитии познавательных способностей дошкольника.

Чтобы увлечь ребенка математикой уместно использовать игровые технологии в образовательной деятельности.

Что же такое игровая технология?

Игровая технология – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Игровые технологии – это игровые формы взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета (*игры, сказки, спектакля*). Другими словами, понятие «**игровые технологии**» включает достаточно большую группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Применение игровых технологий на занятиях в ДОУ :

- делает ребёнка более активным;
- повышает познавательный интерес;
- развивает память, мышление и внимание;
- способствует развитию творческих способностей, выработке речевых умений и навыков.

Материал, усвоенный во время игры, откладывается в детской памяти на более продолжительное время. Помимо этого, по ФГОС, обучение в такой форме:

- развивает логическое и критическое мышление;
- формирует навык выстраивания причинно-следственных связей;
- воспитывает креативный подход к решению поставленных задач;
- поощряет проявление инициативы;
- способствует физическому развитию.

Основная цель игровых технологий математического развития - формирование представлений, способов действий, развитие мыслительных операций.

Одной из наиболее эффективных технологий является проблемно - игровая технология. В основе лежит активный осознанный поиск ребенком способа достижения результата на основе принятия им цели деятельности и самостоятельного размышления по поводу предстоящих практических действий, ведущих к результату.

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

Проблемно-игровая технология представляется в системе следующих средств: логико-математические игры, логико-математические сюжетные игры (занятия, проблемные ситуации и вопросы, творческие задачи, вопросы и ситуации, экспериментирование и исследовательская деятельность).

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

На примере рассмотрим игровую технологию по формированию элементарных математических представлений у детей средней группы

Необходимым условием для развития познавательного интереса к первоначальным математическим представлениям направлен на формирование у детей основных сенсорных функций и активизацию их практических действий с предметами. В процессе организации практических действий необходимо стимулировать детей, обозначать в речи названия предметов, их величину, форму, количество.

Внедрение развивающей **«Игровой технологии»** осуществляется в соответствии с принципом *«от простого - к сложному»* и личностно - ориентированной моделью обучения. Игра или элементы игры придают учебной задаче конкретный, актуальный смысл, мобилизуют мыслительные, эмоциональные и волевые силы детей, ориентируют их на решение поставленных задач. Игра – одно из замечательных явлений жизни. Обучение математики в форме игры может и должно быть интересным, разнообразным, занимательным, но не развлекательным.

Игры для детей в возрасте 4-5 лет

Количество

"Собираем мячи в корзину", "Сколько матрешек пришло в гости", "Игра с флажками (*листочками*)", "Разноцветные мячи", "Сколько больших, сколько

маленьких", "Покажи один, покажи много", "Построим матрешек в ряд", "Сколько спряталось игрушек".

Величина

"Найди пару", "Найди такой же", "Покажи и назови", "Спрячь большой, спрячь маленький", "Собираем матрешек (*пирамидки, формочки, ведерки*)", "Строим домики (*башенки, столбики*)", "Пойдем по следам".

Форма

"Сделаем куклам бусы", "Кто найдет такой же", "Прокати такой же шарик", "Что ты достал", "Что в мешочке", "Назови предмет", "Найди пару", "Строим мебель для куклы", игры с вкладышами разной формы.

Ориентировка в пространстве

"Поможем Зайчику найти его игрушки", "Догоняем мяч", "Едем, едем, едем"

Попевки, потешки, поговорки, при чтении которых закрепляется умение ориентироваться в частях собственного тела (*"Ладушки, ладушки", "Водичка, водичка"*)

«Палочки Кюизенера»

На начальном этапе занятий палочки Кюизенера используются как игровой материал. Дети играют с ними, как с обычными кубиками, палочками, конструктором, по ходу игр и занятий, знакомясь с цветами, размерами и формами.

Игры и занятия с палочками Кюизенера:

1. Раскладываем палочки по цвету, длине.
2. "Найди палочку того же цвета, что и у меня. Какого они цвета?"
3. "Положи столько же палочек, сколько и у меня".
4. "Выложи палочки, чередую их по цвету: красная, желтая, красная, желтая" (*в дальнейшем алгоритм усложняется*).
5. Выложите несколько счетных палочек Кюизенера, предложите ребенку их запомнить, а потом, пока ребенок не видит, спрячьте одну из палочек. Ребенку нужно догадаться, какая палочка исчезла.
6. Выложите несколько палочек, предложите ребенку запомнить их взаиморасположение и поменяйте их местами. Малышу надо вернуть все на место.
7. Выложите перед ребенком две палочки: "Какая палочка длиннее? Какая короче?" Наложите эти палочки друг на друга, подравнивая концы, и проверьте.
8. Выложите перед ребенком несколько палочек Кюизенера и спросите: «Какая самая длинная? Какая самая короткая?»

«Блоки Дьенеша»

Логические блоки Дьенеша помогут ребенку познать окружающий предметный мир, выявлять свойства предметов - цвет, форму, размер. Накладывая цветные блоки на изображение в альбоме, Ваш ребенок сможет неоднократно испытать радость создателя, наблюдая, как под его руками плоскостные изображения превращаются в объемные предметы.

«Один — много»

Цель: закрепление понятия один- много.

Ход: Лежит два обруча и корзина с шарами. Ребенок должен перенести в один обруч один шар в другой много шаров.

«Разложи фигуры в домики»

Цель: развивать зрительное восприятие формы плоскостных фигур; формировать умение различать и правильно называть некоторые геометрические фигуры, сравнивать их по величине; закреплять знания цветов.

Оборудование: карточки-домики разного цвета, геометрические фигуры разного цвета и размера (круги, квадраты, треугольники, овалы, прямоугольники, звездочки, шестиугольники).

Игровое правило : брать только по одной геометрической фигуре и класть в нужный домик в соответствии с указанием воспитателя.

Ход игры: Воспитатель раскладывает перед ребенком домики и набор геометрических фигур. Затем предлагает: «Рассмотри домики и фигуры. Фигуры – это жильцы, которые должны поселиться в домиках». Разместить «жильцов» в домики.

«Ориентировка в пространстве»

Цель: Учить ориентироваться на себе, изучая схему своего тела, определяя его границы. Учить осознавать, что у пространства есть верх и низ, предметы могут находиться далеко и близко, слева и справа от него.

«Найди предмет такого же цвета»

Цель: Формировать умение детей различать и называть основные цвета (красный, желтый, синий умение выделять цвет предметов, сравнивать предметы по цвету, выбирать из группы предметы заданного цвета и распределять их по группам. Развивать у детей речь, внимание, логическое мышление, мелкую моторику.

Наглядный материал: карточки с изображениями предметов разных по цвету, такие же разрезные предметы.

Ход игры: Детям предлагается по одной большой цветной карточке с изображениями предметов, каждый ребенок из предложенных картинок выбирает изображение того предмета, который соответствует его цвету.

«Лото с геометрическими фигурами».

Цель игры: закреплять знания детей о геометрических фигурах, умения различать и находить нужную геометрическую фигуру.

Ход игры: Играющим раздаются карточки с фигурами, ведущий достает из мешка фигуру, отдает игроку, у которого есть такая фигура на карточке. Выигрывает тот, кто быстрее закроет всю карточку.

«Светофор»

Цель: развивать пространственные представления: «внизу», «вверху», «посередине»; упражнять в цвете.

Ход игры: перед каждым ребенком лежит карточка и три круга (зеленый, красный, желтый)

Воспитатель предлагает выполнить задание: «Положите на карточку желтый круг, над желтым кругом положите красный круг, под желтым кругом – зеленый круг. Что получилось? (*Светофор.*)

-Какого цвета у светофора глаз наверху? (*Красный*)

-Где у светофора находится желтый круг? (*В середине.*)

-Какого цвета глаз в низу? (*Зеленый*)

-На какой цвет можно идти? Какой цвет запрещает идти (*Ответы детей.*)