

**Презентация**  
**«Использование занимательного игрового**  
**материала**  
**при формировании элементарных математических**  
**представлений у дошкольников»**

*Подготовила:*  
*Воспитатель 1 категории*  
*П.А. Кондратьева*

## 1 СЛАЙД

### Презентация

«Использование занимательного игрового материала при формировании элементарных математических представлений у дошкольников»

## 2 СЛАЙД

«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий.

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

В.А.Сухомлинский.

## 3 СЛАЙД

Человеческий мозг, тем более мозг ребенка не выдерживает однообразия.

Чтобы ребенок полюбил **математику**, надо показать ее красоту и важность.

Я стараюсь на занятии похвалить каждого ребенка, сделать все зависящее от меня для того, чтобы у ребенка возникла вера в свои возможности и желание добывать знания.

Поэтому я не могу допустить, чтобы в глазах детей появилось разочарование.

Считаю, что интерес – это ключ к знаниям, и его необходимо поддерживать в детях.

## 4 СЛАЙД

Как **сформировать интерес к формированию элементарных математических** способностей у ребенка?

Через самостоятельность и активность, через поисковую деятельность.

В своей педагогической работе я стараюсь использовать разнообразные приёмы, которые активизируют учебную деятельность дошкольников, воспитывают у них активность, самостоятельность мышления,

учат применять знания в процессе обучения.

В основе методики обучения математическим знаниям лежат **общедидактические** принципы:

1. Систематичность.
2. Последовательность.
3. Постепенность.
4. Индивидуальный подход.
5. Научность.
6. Доступность.
7. Коррекционная направленность.
8. Непрерывное повторение материала.

## 5 СЛАЙД

В формировании у детей математических представлений в моей работе широко используется занимательный математический материал.

Игровой материал включаю в ход самого мероприятия или использую в конце, когда наблюдается

снижение умственной активности детей.

В непосредственной образовательной деятельности по формированию элементарных

математических представлений применяю различные дидактические игры: с цифрами, на ориентацию в пространстве, с использованием геометрических фигур, на развитие логического мышления.

Чтобы уточнить и конкретизировать знания детей о числах, их назначении, геометрических формах я применяю занимательные задачи, загадки.

## 6 СЛАЙД

Дидактическое пособие «Рыбаки и рыбки»

Цель: продолжать формирование умения считать в пределах 10 и соотносить количество предметов с цифрами 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10; развивать умение сравнивать предметы по цвету и пространственному расположению; умения определять пространственные направления: направо – налево, сверху – снизу и т. д.; закреплять умение в решении примеров.

Содержание: Разместить на водорослях разное количество рыбок; разместить рыбок по цвету – например, на второй водоросли розовая, а на четвертой зеленая; разместить рыбок, которые плывут в определенном направлении – вверх, вниз, вправо или влево; сравнить количество рыбок на водорослях, где больше, где меньше, как сделать, чтоб их стало поровну.

## 7 СЛАЙД

Игровые упражнения «Мышиные хвосты» и «Скрепки»

Соотносим количество с символом (цифрой) – нанизываем бусины на синельную проволоку «хвостик» и скрепки на палочку, в соответствии с числом. Сравниваем: какое число самое маленькое, самое большое? Сравниваем любые 2 числа: на сколько больше, на сколько меньше? Что нужно сделать, чтоб было поровну?

## 8 СЛАЙД

Игровое упражнение «Собери гусеничку на прогулку»

Цель игры: развивать у детей умение выкладывать числовой ряд от 1 до 7, упражнять детей в прямом и обратном счете от 1 до 7, закреплять знание цветов и их оттенков, развивать мелкую мускулатуру пальцев рук.

Содержание: Даем задание – третья платье у гусенички будет ,например, желтое, а пятое – зеленое. Когда гусеничка одета на прогулку, посчитать сколько у нее платьев, назвать какого они цвета – первое – голубое, второе – салатное и т. д.

## 9 СЛАЙД

Упражнения «Цепочка», «Бусы для мамы»

Цель: развивать знания основных цветов и их оттенков; закреплять умение нанизывать в ряд по образцу (слева направо, справа налево) и отсчитывать определённое количество бус по образцу, учитывая цветовую гамму; обучать порядковому счёту; закреплять навыки счёта в пределах 10-ти; развивать мелкую моторику рук.

Содержание: собрать цепочку из полосок заданного цвета, например, первое звено в цепи красное, второе зеленое, третье желтое и т. д.

## 10 СЛАЙД

## Конструирование «Прятки»

Цель игры: анализировать образец, выделяя его составные части (т. е. геометрические фигуры); синтезировать части в целостный образ.

Содержание: посмотреть на картинку и сказать какая фигура за какую спряталась; расположить свои фигуры также.

## 11 СЛАЙД

### «Математические цветочки»

Цель: закрепить состав чисел 3,4,5, 6, 7, 8, 9, 10; закрепить умение различать соседей числа, определить пропущенные цифры; закреплять умение решать примеры, соотносить количество предметов с числом; упражнять детей в определении последующего и предыдущего числа к названному

Содержание: с помощью прищепок указать цифры, которые меньше или больше заданных цифр, решить пример и посадить бабочку на число – ответ; определить пропущенные цифры; определить «соседей» заданных цифр; детям предлагается посчитать предметы, а затем с помощью прищепок указать правильные ответы.

## 12 СЛАЙД

### Многофункциональное пособие «Цветные ведерки»

Цель игры: закрепить прямой и обратный счёт от 1 до 10; знание цифр; закрепление геометрических фигур; закрепление цвета; развитие сообразительности, мышления, ориентации на плоскости, арифметических навыков, смекалки, конструктивных умений; развитие мелкой моторики.

Содержание: предлагаем посчитать ведерки, которые стоят в произвольном порядке на столе и расставить их в порядке возрастания цифр; предлагаем выстроиться в ряд те цвета, которые есть в радуге; решаем примеры на рыбках и опускаем рыбку в то ведерко, на котором написана цифра с решением.

## 13 СЛАЙД

Содержание: любое ведерко занимает одну из льдин - фигур, детям даём задание, например: на этой льдине стоит 6-ое ведерко, слева от него будет тот, у кого число на 2 единицы меньше, а справа на 4 единицы меньше. Решаем примеры на сложение и вычитание, используя геометрические фигуры на ведерках или числа и арифметические знаки.

## 14 СЛАЙД

### Игра «Сложи узор»

Цель: развивать пространственное мышление; цветовое восприятие; умение работать со схемой; мыслительные операции сравнения, анализа и синтеза.

Содержание:

## 15 СЛАЙД

Математические пазлы помогут ребенку запомнить цифры, а также числовой ряд от 0 до 10

Цель: развивать внимание, зрительную память и мышление

Содержание: для того, чтобы получилась картинка, необходимо собрать полоски с цифрами по порядку.

## 16 СЛАЙД

«Больше, меньше, равно»

Цель: Закреплять умение сравнивать группы предметов в пределах 10 при помощи знаков «больше», «меньше», «равно»

Содержание: детям раздаем карточки и предлагаем расставить знаки  $<$ ,  $>$ ,  $=$  между парами картинок и объяснить свой выбор.

## 17 СЛАЙД

Графический диктант. Пособие «Веселые клеточки»

Цель: развивать внимание; способствовать развитию мелкой моторики рук; закреплять умение у детей ориентироваться на листе в крупную клетку.

Содержание: графический диктант можно выполнять в двух вариантах:

1. ребенку предлагаю образец геометрического рисунка и прошу его повторить точно такой же рисунок в тетради в клетку.

2. диктую последовательность действий с указанием числа клеточек и их направлений (влево, вправо, вверх, вниз, ребенок выполняет работу на слух, а затем сравнивает методом наложения свое изображение орнамента или фигуры с образцом в пособии.

Предлагая детям подобные задания воспитатель, должен соблюдать некоторые правила:

- Когда воспитатель начинает диктовать, никакие другие слова он произносить не может.

И уж тем более повторять одно и то же направление дважды.

- Диктанты пишутся в полной тишине.

• Если ребёнок сбился, то он тихо кладёт карандаш и спокойно дожидается, пока воспитатель не закончит диктовать. Только после этого можно выяснить ошибку.

## 18 СЛАЙД

Раскраски «Человечки с примерчиками»

Цель: закрепление навыков счета в пределах первого десятка.

Обучение счету от 1 до 10; развитие мелкой моторики; закрепление навыков раскрашивания фломастерами;

закрепление умения решать примеры.

Содержание: ребенок решает пример, ответ – это цвет или оттенок определенной части раскраски.

## 19 СЛАЙД

Игра «Собери бусы для куклы»

Цель: умеет находить фигуру по знаково – символическим обозначениям свойств.

Содержание: «Ребята, у куклы Маши скоро день рождения, она очень хочет, чтобы ей подарили

красивые бусы. Давайте соберем бусы для Маши».

Воспитатель показывает карточку с обозначением свойств (кроме отрицания), а дети находят соответствующую фигуру и выкладывают последовательно на столе.

## 20 СЛАЙД

Игры «Сварим компот» и «Угощение для зверят»

Цель: определяет символику свойств.

Содержание: Ребенку предлагается положить в банку «ягодки», которые указаны на крышке (например, красные, не круглые, или желтые, не квадратные, не треугольные). Можно использовать обозначение отрицания (зачеркнутую фигуру).

Накормить зверят их любимым кормом.

## 21 СЛАЙД

Игра «Магазин»

Цель игры: развитие умения выявлять и абстрагировать свойства; развитие умения рассуждать, аргументировать свой выбор

Содержание: Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор товара. У каждого ребенка 3 логические фигуры "денежки". На одну "денежку" можно купить только один товар.

Правила покупки: купить можно только такой товар, в котором есть хотя бы одно свойство логической фигуры. Правило можно усложнить - выбор товара по двум, трем, четырем свойствам (например, большой квадрат, синий тонкий квадрат, синий тонкий большой квадрат)

## 22 СЛАЙД

Танграм

Цель: Научить детей самостоятельно играть в игры-головоломки, уметь выкладывать из комплекта геометрических фигур самые различные силуэты.

Правила игры:

1. При составлении изображений используется весь комплект деталей целиком.
2. Детали геометрического конструктора присоединяются друг к другу.

## 23 СЛАЙД

Тренажер «Учимся вычитанию»

Цель: закрепить умение решать примеры на «-» вычитание

## 24 СЛАЙД

Планшет «Найди решение»

Цель: закрепить умение решать примеры на «+» сложение и «-» вычитание.

## 25 СЛАЙД

Дидактические и математические игры и упражнения являются ценным средством воспитания умственной активности детей, активизируют психические процессы (внимание, мышление, воображение, вызывают интерес к процессу познания и, что очень важно, облегчают процесс усвоения знаний.

## 26 СЛАЙД

Спасибо за внимание!

