**Представление педагогического опыта**

**ТЕМА: «Развитие творческого мышления через проведение логико – математических и интеллектуальных игр, задач и упражнений».**

**ОРИГИНАЛЬНОСТ: 70,97%**

****

Воспитатель МАДОУ «Детский сад №80 комбинированного вида» - Калмыкова Татьяна Николаевна.

Образование: 2004 - 2009 гг., МГПИ им. М.Е. Евсевьева. Квалификация по диплому: учитель- олигофренопедагог и учитель- логопед. Специальность «Олигофренопедагогика» с дополнительной специальностью «Логопедия».

Профессиональная переподготовка: 2015 г. - по программе «Педагогика и методика дошкольного образования» в ГБОУ ДПО (ПК) С «МРИО».

**Обоснование актуальности и перспективности опыта.**

Концепция дошкольного образования, ориентиры и требования к обновлению содержания дошкольного образования очерчивают ряд достаточно серьезных требований к познавательному развитию дошкольников, частью которого является развитие творческого мышления через проведение логико - математических и интеллектуальных игр, задач и упражнений .

Математическое развитие – значимый компонент в формировании «картины мира» ребенка. Понятие «развитие математических способностей» является довольно сложным, комплексным и многоаспектным. Оно состоит из взаимосвязанных и взаимообусловленных представлений о пространстве, форме, величине, времени, количестве, их свойствах и отношениях, которые необходимы для формирования у ребенка «житейских» и «научных» понятий. [2, с.11**]**

В повседневной жизни, наблюдая за деятельностью взрослых, ребенок развивает математические способности и получает информацию о счете, числах, размерах, формах, весе окружающих предметов; о времени и пространстве. Для старших дошкольников игра приобретает дополнительные значения: это учеба, труд, серьезная форма воспитания.

Развитию у ребенка математических представлений способствует использование разнообразных дидактических игр.

Игра – естественная потребность ребенка. В игре развиваются сообразительность, находчивость, инициатива; вырабатываются организационные навыки; развиваются выдержка, умение взвешивать обстоятельства; расширяются впечатления, представления. Игра для дошкольника – учеба, труд и серьезная форма воспитания, способ познания окружающего мира [3, с.55].

Дидактические игры - одно из средств воспитания и обучения детей дошкольного возраста. В игре ребенок приобретает новые знания, умения и навыки.

Благодаря играм удается сконцентрировать внимание детей и привлечь их интерес. В начале их увлекают только игровые действия, а затем игра начинает учить незаметно для самого ребенка. Постепенно у детей пробуждается интерес и к самому предмету обучения.

Игровая деятельность - ведущая у дошкольников, поэтому занятия по развитию простейших математических понятий, по сути, являются системой дидактических игр, в процессе которых дети исследуют проблемные ситуации, выявляют существенные признаки и отношения, соревнуются и совершают открытия. Дети не замечают, что идет обучение, они перемещаются по группе, работают с игрушками, картинками, мячами, кубиками.

Приобщение к математике в игровой и занимательной форме поможет ребенку в дальнейшем быстрее и легче усвоить школьную программу.

**Условия формирования ведущей идеи опыта, условия возникновения, становления опыта.**

Педагогическая идея, которой я руководствуюсь в работе по развитию математических представлений у дошкольников с помощью дидактических игр и упражнений, заключается в том, чтобы научить детей думать, хорошо ориентироваться в пространстве и в окружающем их мире, правильно оценивать различные ситуации, с которыми они сталкиваются в жизни, принимая самостоятельные решения. И самый эффективный метод - использование игровых приёмов и дидактической игры как одной из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка и в тоже время - основного вида деятельности дошкольников.

Условиями возникновения опыта являются то, что многие родители (законные представители) считают, что главное при подготовке к школе – познакомить ребенка только с цифрами и научить его писать, считать, складывать и вычитать, не задумываясь, что ребенок может работать медленно и неторопливо, но в то же время вдумчиво, творчески, успешно продвигаясь в усвоении математике.

Проектный метод, используемый в работе с детьми, позволяет дополнить традиционную систему работы с детьми дошкольного возраста по формированию представлений о многообразии человеческих отношений, о нормах и правилах жизни в обществе через игровую деятельность. «Дидактические игры как средство развития социальной и коммуникативной компетентности дошкольника в условиях субъективного подхода».

**Целью** моего педагогического опыта является изучение и использование дидактических игр в процессе развития математических знаний у дошкольников

**Задачи**, которые я ставила перед собой:

- развить у детей творческие способности в процессе овладения элементарными математическими представлениями;

- создать для развития познавательной активности, креативности мышления, памяти и творческих способностей благоприятные условия;

- активизировать умственную деятельность, заинтересовать математическим материалом, увлечь и развлечь детей, расширить, углубить математические представления, закрепить полученные знания и умения, упражнять в применении их в других видах деятельности;

- развить эмоциональную отзывчивость у детей через игры с математическим содержанием;

- формировать систему математических знаний, умений и навыков в соответствии с психологическими особенностями детей каждой возрастной группы;

-формировать приемы логического мышления (сравнение, обобщение, классификация);

-развить самостоятельность познания, поощрить проявление творческой инициативы.

-развить мелкую моторику и зрительно - двигательную координацию.

**Теоретическая база опыта.**

Для современной образовательной системы проблема развития математических представлений у детей дошкольного возраста чрезвычайна важна. Разработкой педагогических систем по математическому развитию занимались как зарубежные педагоги, так и представители отечественной классической и современной педагогики.

В работах таких зарубежных ученых, как Я. А. Коменский, И. Г. Песталоцци, Ф. Фребель, М. Монтессори, дошкольное детство определяется как период, оптимальный для умственного, сенсорного развития и воспитания. Дидактические задачи при воспитании детей дошкольного возраста, по мнению Я. А. Коменского, заключаются в расширении непосредственного опыта ребенка, обогащение его эмпирическими знаниями о предметах и явлениях природы, обучению умению различать сходные предметы и явления, правильно их называть[2, с.11].

Вопросы содержания и методов обучения детей дошкольного возраста арифметике и формирования представлений о размерах, мерах измерения, времени и пространстве нашли отражение так же в работах, К. Д. Ушинского, Л. Н. Толстого и др. В настоящее время вопросами математического развития детей дошкольного возраста занимаются такие учёные как Р. Л. Березина, З. А. Михайлова, Р. Л. Рихтерман, А. А. Столяр, А. С. Метлина и др.

Развитию у ребенка математических представлений способствует использование разнообразных дидактических игр. Игры, способствующие развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческих способностей направлены на умственное развитие дошкольника в целом.

Многие специалисты (В. Н. Аванесова, О. М. Дьяченко, З. А. Михайлова, А. А. Смоленцова, А. А. Столяра и др.) пришли к выводу о необходимости реализации в дидактических играх функции формирования новых знаний, представлений, способов познавательной деятельности. Иными словами речь идёт о необходимости использования не только обучающих, но и развивающих функций игры, обучения и развития через игру.

**Новизна опыта:**

Новизна данного опыта заключается в модернизации 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.

**Технология опыта. Система конкретных педагогических действий, содержание, методы, приёмы воспитания и обучения.**

Современный образовательный процесс представляет собой специально организованное взаимодействие педагогов и воспитанников (педагогическое взаимодействие). От того, насколько грамотно будет выстроен образовательный процесс в дошкольном учреждении, зависит качественный уровень воспитания и развития ребенка-дошкольника. Главной фигурой, способной осуществить поставленные образовательные и воспитательные задачи, становится педагог, отличающийся высоким уровнем профессиональной компетентности.

В настоящее время педагогические коллективы ДОУ интенсивно внедряют в работу инновационные технологии, которые направлены на реализацию государственных стандартов дошкольного образования.

Технология – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве.

К числу современных образовательных технологий можно отнести:

• здоровьесберегающие технологии;

• технологии проектной деятельности

• технология исследовательской деятельности

• информационно-коммуникационные технологии;

• личностно-ориентированные технологии;

• технология портфолио дошкольника и воспитателя

• игровая технология.

Сегодня мы поговорим о игровых технологиях, которые я использую в своей работе с детьми в ДОУ.

«Квест»- это образовательная, современная технология, которая позволяет педагогом решать комплекс развивающих и обучающих задач, в том числе развивать познавательную активность дошкольников, самостоятельность мышления и деятельности, умение общаться и взаимодействовать в группе сверстников.

Что такое детская самостоятельность и почему квест – технология для ее развития?

Научить детей проявлять инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности – задача ФГОС ДО. Ребенок добьется успеха во взрослой жизни, если будет нацелен на активную познавательную деятельность, будет хотеть и уметь учиться самостоятельно.

В определении понятия «детская самостоятельность», которое давали Л. С. Выготский, Л. И. Божович, Г. А. Цукерман, можно условно выделить три составляющие. Это, во-первых, способность сделать что-то без помощи взрослого; во-вторых, инициативность, в-третьих – готовность обратиться к взрослому с вопросом.

Квест как образовательная технология позволяет ребенку проявить и развить все три составляющие детской самостоятельности. В основе этой игры заложена идея самостоятельной деятельности группы детей в решении интеллектуальных, физических, творческих и коммуникативных задач.

Во время прохождения квеста дети обсуждают предположения друг друга, догадки о найденных подсказках и заданиях и сами принимают решение, куда идти в поисках задания. Им приходится догадываться, в чем состоит задание и как его выполнить. Они выполняют задания и получают промежуточные результаты также самостоятельно. И только когда дети получают конечный результат, они взаимодействуют со взрослым, который «принимает» у них этот результат. На всех этапах дети могут обратиться за помощью к педагогу. Но и в этом случае педагог не решает за детей задания, а помогает вопросами принять решение самостоятельно.[1, с. 21]

Для того чтобы квест выполнил свою задачу – мной обеспечены специальные условия игры на всех этапах – от подготовки до завершения:

- мотивирую детей;

- разучиваю с детьми правила заранее;

- включаю в квест задания разных типов;

-охватываю большое помещение;

- разделяю детей на команды;

- поздравляю детей с достижением цели;

- в конце игры, обязательно спрашиваю, что понравилось в квесте?

При разработке и проведения квеста важно соблюдать следующие принципы:

- принцип навигации

- принцип доступности

-принцип последовательности

- принцип эмоциональной установки

- принцип интеграции

-принцип заинтересованности

- принцип безопасности.

Так же, в своей работе я использую современные технологии – лэпбук.

Лэпбук – это универсальное пособие, которое может быть итогом проектной и самостоятельной деятельности детей, тематической недели, предусмотренной основной образовательной программой дошкольной образовательной организации. Может быть использован при реализации любой из образовательных областей, обеспечивая их интеграцию. При этом лэпбук - это не просто поделка. Это наглядно-практический метод обучения, заключительный этап самостоятельной исследовательской работы, которую ребенок проделал в ходе изучения данной темы. Чтобы заполнить эту папку, ребенку нужно будет выполнить определенные задания, провести наблюдения, изучить представленный материал. Создание лэпбука поможет закрепить и систематизировать изученный материал, а рассматривание папки в дальнейшем позволит быстро освежить в памяти пройденные темы. При создании лэпбука можно выбрать задания под силу каждому ребенку и сделать такую коллективную папку. В будущем ребенок научится самостоятельно собирать и организовывать информацию, что является хорошей подготовкой к школьному обучению.

Так же для реализации цели и задач своего педагогического опыта в группе я создала Центр развития «Занимательная математика». В него вошли развивающие игры такие как: «Поиск девятого», «Геометрическое лото», «Часть и целое», «Геометрические трафареты», «Сколько на картинке?» и др., которые помогли обучающимся развитию познавательных способностей, формированию интереса к деятельности с числами, геометрическими фигурами, величинами. Также настольно-печатные игры такие как: «Логические таблицы», «Подбери по цвету и форме», «Чем мы похожи», «Где чей дом», «Поиграем посчитаем», «Математическое лото», «Лёгкий счёт», которые позволяют развивать логическое мышление, навыки счета, знакомят с цифрами, способствуют развитию произвольного внимания, эмоционального контроля, усидчивости. Удачно использовала для достижения своих задач игры: «Красная шапочка», «Остров сокровищ», «В гости к зайчонку» в которых необходимо бросать кубик и делать ход в соответствии с количеством выпавших очков. Двигаясь по схеме, трассе фишками, каждый ребенок упражняется в запоминании порядка следования чисел.

В Центре весь материал размещен таким образом, чтобы каждый из детей мог выбрать себе игру по интересам. При работе над данной темой учитываются индивидуальные особенности детей, я предлагаю ребёнку игру, ориентируясь на уровень его умственного и нравственно-волевого развития, проявления активности, вовлекаю в игры малоактивных, пассивных детей, заинтересовываю их. Это дает свои результат, так как дети в организованной образовательной деятельности по развитию элементарных математических представлений могут самостоятельно использовать учебно – игровые пособия.

Планируемый учебный материал используется в определенной системе, предполагающей постепенное усложнение задач, игр, упражнений. Большое внимание на занятиях я уделяю развитию творческих способностей, вариативного и образного мышления. Дети не просто исследуют математические объекты, а придумывают образы чисел, цифр, геометрических фигур. Начиная с самых первых занятий, им систематически предлагаются задания, допускающие различные варианты решения.

Используемые мной методические приёмы, сочетание практической и игровой деятельности, решение детьми проблемно-игровых и поисковых ситуаций, предлагаемых в различных видах занимательного материала, способствовали формированию математических представлений у детей.

Игровой занимательный математический материал многообразен. Для работы с детьми я выбрала следующие виды:

- логические игры и задачи (на поиск закономерности, недостающей фигуры, нахождение лишней фигуры, классификацию, словесные);

- игровые упражнения, основанные на применении дидактического материала: счётных палочек, палочек Кюизенера, логических фигур;

- загадки, задачи-шутки, задачи – ловушки, занимательные вопросы;

- игры – головоломки («Пифагор», «Танграм», «Листик»), кубики «Сложи узор».

Осуществляю свою работу по данной теме в тесном контакте с родителями следующим образом:

- знакомлю с занимательными и развивающими играми «О цветах и формах», «Игры на развитие логики», «Что не так?»;

- провожу консультации «Развивающие игры», «Игра-ведущий вид деятельности», «Как помочь ребёнку овладеть навыки счёта?», индивидуальные беседы «Весёлые занятия дома», «Игры детей по математике»;

- родительские собрания;

- привлекаю родителей к пополнению Центра «Занимательная математика»;

- организую совместные математические развлечения «Математическая вечеринка», «Необычные приключения в городе математических загадок». Благодаря системе работы сравнительный анализ результатов мониторинга показал положительную динамику развития математических представлений у детей.

При использовании дидактических игр для математического развития включала игровой материал в ход самого мероприятия или использовала его в конце, когда наблюдается снижение умственной активности детей. В непосредственной образовательной деятельности можно использовать дидактические игры: с цифрами, на ориентацию в пространстве, с использованием геометрических фигур, на развитие логического мышления, путешествия во времени. Чтобы уточнить и конкретизировать знания детей о числах, их назначении, геометрических формах, временных отношениях применяю занимательные задачи, загадки. Развивать мышление детей помогают различные виды логических задач и упражнений, словесные игры, которые строятся на словах и действиях играющих. Задачи, загадки-шутки применяются при обучении решению арифметических задач, действий над числами, формировании временных представлений. Дети учатся описывать предметы, выделяя их характерные признаки, находить характерные признаки, сходства и различия, отгадывать по описанию, группировать предметы по различным признакам и свойствам. Одновременно у них формируется умение правильной форме высказываний: «я считаю, что…», «я думаю, что…», «моё мнение…», которые в повседневной жизни они используют редко. Используя различные дидактические игры в работе с детьми, можно убедиться в том, что играя, дети лучше усваивают программный материал, правильно выполняют сложные задания, активно отвечают на вопросы.

Так же в группе мною был создан Центр сенсорного развития. За основу были взяты некоторые эталонные Монтессори – материалы. В ходе игры с пособиями у детей 3-4 лет появляются определенные психологические качества и развивается внутренняя мотивация к самообучению. Большинство материалов создано самостоятельно. Как показала практика, результаты воспитания и обучения детей на самодельных копиях классических пособий довольно высока. Все материалы эстетично оформлены, привлекательны для малышей и всегда находятся в Центре сенсорного развития.

Монтессори – материалы предназначены для знакомства с такими свойствами предметов, как размер, цвет, форма, качество поверхности, температура, вес, запах, вкус, звук. В свободном доступе всегда лежат «Рамки с застежками» (пуговицами, петлями, молниями, пряжками, шнурками), которые помогают дошкольникам во время игры с ними приобретать самостоятельность и независимость. Следующим по сложности было знакомство с инструментом - Монтессори «Башней». Это набор из 10 кубиков разного периметра и разной высоты. Упражнения – игры с башней формируют умение сравнивать, сопоставлять («большой – маленький», «больше, чем», «меньше, чем»). Еще один инструмент – Монтессори «Красные штанги» (10 деревянных брусочков разной длины). Дети находят длинные и короткие бруски, упорядочивают предметы по длине, играют и упражняются, строя бруски «по росту». Дети овладели следующими понятиями: «длинный», «короткий», «короче, чем», «длиннее, чем», «самый короткий», «самый длинный». Затем в Центр сенсорного развития положила Палочки Кюизенера, которые выполняли те же функции, что и «Красные штанги». Таким образом, все три пособия – это подготовка к восприятию математического материала. Но находились эти предметы в «сенсорной зоне», что дало возможность плавного перехода в «зону математическую».

Позже детям уже предлагались цилиндры – вкладыши, которые развивают глазомер, расширяют математические представления и даже стимулируют работу интеллектуально – моторных центров.

В Центре сенсорного развития имеется корзинка с 10 геометрическими телами: куб, параллелепипед, цилиндр, шар, овоид, эллипсоид, трехгранная призма, конус, четырехгранная и трехгранная пирамиды. Дети 3 – 4 лет выясняют, какие тела катятся, какие могут стоять, а какие могут и стоять, и катиться. Так формируются представления о свойствах геометрических тел, их различиях. Для формирования таких знаний я использую дидактические игры (см. Приложение №1).

Дальнейшие упражнения – узнавание предмета на ощупь. Дети могут выполнять следующие задания: найти все тела с прямоугольным основанием; построить ряд таким образом, чтобы два соседних тела имели что-то общее. Четырехлетние дети, играя с такими предметами, знакомятся с геометрией.

Работа с детьми старшего возраста включала в себя упражнения с блоками Дьенеша, и конструктором ТИКО. Начиная работать над новой темой, я предлагала детям несколько игровых упражнений, которые могли повторяться и усложняться в зависимости от уровня развития детей. Программа обучения основывалась на игровых упражнениях и дидактических играх математического содержания, соответствующих разделам «Величина», «Форма», «Количество и счет», «Ориентировка в пространстве», «Объединение и пересечение множеств», а также самостоятельной Конструктивно – игровой деятельности детей, предполагающей применение полученных математических представлений.

Работая с конструктором ТИКО (Трансформируемый игровой конструктор для обучения), я стараюсь сформировать у воспитанников элементарное логическое мышление, конструкторские способности, повышаю мотивацию к познанию. При работе с этим конструктором ребенок не является просто слушателем, пассивно воспринимающим объяснения, напротив, он активно приобретает знания, умения и навыки в ходе самостоятельной конструктивной деятельности, сообразуясь с индивидуальными интересами и побуждениями. Дошкольник занимается с теми деталями, которые сам выбирает и сам определяет место и длительность работы с ними. Ребенок может работать один, вдвоем или же вместе с несколькими детьми. Какова же здесь роль воспитателя? Он становится коллегой, старшим товарищем ребенка, готовым в нужный момент оказать необходимую помощь. Пояснения воспитателя должны быть краткими, ясными и точными, без лишних подробностей. При работе с конструктором ТИКО происходит расширенное знакомство с геометрическими телами, с понятиями целого и части, ознакомление с составом числа.

В подготовительной к школе группе дети уже способны производить операции над множествами (сравнение, разбиение, классификация), поэтому у них вызывают интерес «Игры Воскобовича». Происходит начальное знакомство с системой координат на плоскости в игровой форме, когда дети размещают определенные геометрические фигуры «на поле». Используя дидактическую игру «Геоконт», дети строят определенный чертеж, пользуясь планом (см. Приложение 2).

Сегодня уже никто не сомневается в том, что введение компьютера в систему дидактических игр дошкольной образовательной организации является мощным фактором обогащения интеллектуального развития ребенка, а значит, приобщения его к миру информационной культуры. Я изучила образовательный комплекс «Математика для детей 5 – 7 лет», Е. В. Зубкова. Основной задачей, которого является обучение детей работе с интерактивной доской. Именно игры данного комплекса смогут помочь ненавязчиво, без давления, закрепить математические знания детей(см. Приложение № 3).

Формированию у ребенка математических представлений способствует использование разнообразных дидактических игр в совместной и самостоятельной деятельности. В процессе внедрения культурных практик игрового содержания ребенок приобретает новые знания, умения, навыки. Культурные практики игрового содержания, способствуют развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, творческих способностей.

**Анализ результативности**

Анализ проведённой работы показал, что систематическая и планомерная работа по развитию математических представлений у дошкольников с помощью дидактических игр и упражнений дала положительные результаты:

- способствовало повышению уровня математического развития у детей;

- развитие памяти, мышления, творческих способностей у детей, через проведения логико- математических и интеллектуальных игр и упражнений ;

- дидактические игры и упражнения помогли детям закрепить и расширить знания по математике.

 В ходе целенаправленного и системного использования дидактических игр и упражнений удалось сконцентрировать внимание детей и привлечь их интерес к математике.

 В дальнейшем планирую продолжить работу, и использовать более сложные дидактические игры и упражнения для развития у дошкольников математических представлений.

**Адресные рекомендации по использованию опыта.**

Данный материал полезен педагогам ДОО и родителям, так как только во взаимопонимании и совместной деятельности можно прийти к положительным результатам работы. Представленный опыт соответствует критериям передового педагогического опыта, так как ему присуши актуальность, результативность.

**Список литературы**

1. Бочкарева О.И. Математика. Подготовительная группа. Занимательные материалы. – Изд. 2 – е, переработанное./ Фолгоград:ИТД «Корифей». – 128с.
2. Варетимос Л.Ю. Формирование сенсорных эталонов и элементарных математических представлений через организацию культурных практик игрового взаимодействия у детей младшего дошкольного возраста/ Варетимос Л.Ю.// Дошкольная педагогика. – 2019. - № 1. – С. 11 - 14
3. Есмурзаева В.Б. Дидактические игры в развитии математических способностей старших дошкольников/ Есмурзаева В.Б.// Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. – 2019. - № 1. – С.54 – 57
4. Колесникова Е.В. Математика для детей 6—7 лет: Учебно - методичес-кое пособие к рабочей тетради «Я считаю до двадцати». 3-е изд., дополн. и перераб.—М.: ТЦСфера, 2012.—96 с. (Математические ступеньки).
5. Панова Е. Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ (младший возраст): практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ. – Воронеж: ЧП Лакоценин С. С., 2007. – 79 с
6. Петерсон Л. Г., Холина Н. П. «Игралочка». Практический курс математики для дошкольников. Методические рекомендации. - М.: Баласс, 2003 г. - 256 с.
7. Смоленцева А. А. Математика в проблемных ситуациях для маленьких детей. – М.: Детство - Пресс, 2004. – 112с.
8. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. - М., 2001, 345с.
9. Шевелев К.В. Дошкольная математика в играх: Формирование элементарных математических представлений у детей 5-7 лет. – М.: Мозаика-Синтез, 2004. – 32 с.

**Приложение № 1**

**Картотека дидактических игр**.

«Помогите солнышку найти лучики».

Цели: развивать внимание, мелкую моторику рук, формировать навык застегивания и растягивания прищепок.

Материал: картонный силуэт солнышка, прищепки.

Перед началом игры воспитатель загадывает загадку о солнышке, затем показывает силуэт солнышка. Вместе с детьми рассматривает и задает вопрос: «Чего не хватает?». После ответов детей предлагает вернуть солнышку лучи, используя прищепки. Когда дети прикрепляют лучики, закрепляется порядковый счет.

Крутим – вертим»

Цели: развивать мелкую моторику рук, пространственное мышление, воображение, восприятие цвета.

Материал: коробка с изображением машины, корабля, дома и т.д., врезанные в нее горлышки пластиковых бутылок, пробки разных цветов. Воспитатель предлагает дополнить картинку с помощью пробок.

«Помоги Золушке»

Цели: развивать мелкую моторику рук и тактильную чувствительность.

Материал: две тарелочки, фасоль и горох в чашке.

Воспитатель кратко рассказывает детям о девочке по имени Золушка, объясняя, как много у нее работы. Предлагает детям помочь Золушке разложить в разные тарелочки фасоль и горох, которые находятся в чашке на столе.

«Шар и кубик

Цели: развивать мелкую моторику и координацию движения рук, познакомить с фигурами «шар» и «кубик», учить приемам обследования зрительно – двигательным путем.

Материал: две емкости с отверстиями для фигур, шарики и кубики.

Дети находят две емкости с разными отверстиями, подбирают нужную фигуру из имеющихся у них наборов кубиков и шариков. Выбор определяется путем приложения.

«Домики для пчел»

Цели: учить детей сравнивать совокупность предметов, различать, где один предмет, а где много.

Материал: картонная основа «полянка», изображение улья, силуэты пчел.

Воспитатель показывает детям карточку, на которой изображена поляна. Загадывает загадку о пчелах: «Хоть они и жалят больно, их работой мы довольны». Показывает силуэты пчел, говорит, что их много. Показывает изображение улья и говорит, что домик для пчел – один. Задает детям вопросы: «Сколько пчел? Сколько домиков для пчел?»

«Самолеты»

Цели: учить детей сравнивать совокупность предметов, различать, где один предмет, а где много; знакомить с желтым и красными цветами; упражнять в группировке предметов по цвету.

Материал: бумажные самолетики красного и желтого цветов.

Воспитатель просит детей повторить стихотворение А. Барто.

*Самолет построим сами,*

*Понесемся над лесами,*

*Понесемся над лесами,*

*А потом вернемся к маме.*

На стульях разложены самолетики желтого и красного цветов. Воспитатель спрашивает у детей, сколько всего самолетов, по сколько самолетов на каждом стуле, какого они цвета. Предлагает детям взять по самолетику (любого цвета). По команде «полетели красные /желтые самолеты!» дети выполняют соответствующие игровые действия. В той же последовательности «самолеты приземляются».

«Что бывает круглой формы»

Цели: знакомить с предметами круглой формы; учить приемам обследования зрительно – двигательным путем; учить видеть геометрическую фигуру в предметах окружающего мира.

Материал: муляжи яблока и помидора, корзина, мяч, пуговицы, кольцо, колесо, бусы; карточки с изображением предметов круглой формы.

Воспитатель загадывает детям загадку о яблоке.

*Круглое, румяное,*

*Я расту на ветке,*

*Любят меня взрослые*

*И маленькие детки.*

Затем показывает детям муляж яблока, рассматривает с ними, обсуждает, какое оно (круглое). Спрашивает, какие предметы похожи на круг и предлагает найти в корзине предметы такой же формы.

**Приложение № 2**

Квадрат Воскобовича, головоломка «Танграм», Геоконт.

Квадрат Воскобовича или «Игровой квадрат» бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет)  и 4х цветным (для 3-7летних детей)

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мл друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат – трансформер».

Игру нужно сопровождать методической сказкой «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата». В этой сказке "Квадрат" оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик, конфетку и т.п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение того же предмета.

*Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, стериометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.*

Игра может сопровождаться следующим художественным словом:

*Возьмите в руки вы квадрат,*

*Он встрече с вами очень рад.*

*Он гнется, не ломается,*

*Легко перевоплощается.*

*Приложи старания*

*И справишься с заданием.*

На столах у детей лежат схемы сложения. В ходе решения таких головоломок дети учатся обдумывать, догадываться, в поисках результата проявляя творчество.

«Геоконт»  - представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные «динамические» резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы.

Игровой набор сопровождает методическая сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава» (в названии сказки зашифровано слово «геометрия»).

*А начинается сказка так: «Однажды малышу Гео приснился сон. Идет он по белу свету день, второй, третий, и вдруг - навстречу Красный Зверь. Испугался малыш, побежал, и вдруг - голос: «Не бойся Красного Зверя, прогони его оранжевым криком». Крикнул малыш оранжевым криком – исчез Красный Зверь, но появилось дерево, на вершине которого сидела Желтая Птица. Взмахнула Желтая Птица крылами, закружила, Малыш испугался и побежал. И снова голос: «Не бойся Желтую Птицу – прогони ее зеленым свистом». Свистнул малыш зеленым свистом – исчезла Желтая Птица. Появилось озеро, на берегу стояла лодочка. Сел Малыш в лодочку, сделал несколько гребков и вдруг выплывает Голубая Рыба. Снова испугался Малыш, подналег на весла, но не тут-то было. И снова голос: «Не бойся Голубую Рыбу, прогони ее синим шепотом». Шепнул Малыш синим шепотом – исчезло озеро, исчезла лодочка. Гео стоял перед входом в Фиолетовый Лес».*

Таким образом, малыш не просто создает изображения на «Геоконте», а делает паутинку паука Юка, лучи и отрезки, которые называются «оранжевым криком Красного зверя», «зеленым свистом Желтой птицы» или «синим шепотом Голубой рыбы». В книжке приводятся схемы-рисунки того, что должно у ребенка получиться.

Головоломка «Танграм»,

Эта головоломка позволяет решать математические, речевые и другие задачи. Играя, дети запоминают названия геометрических фигур, их свойства, отличительные признаки, обследуют формы зрительным и осязательно - двигательным путем, свободно перемещают их и получают новые фигуры.

**Приложение № 3**

**Конспект НОД по образовательному комплексу Е.В. Зкбкова**

Для детей 5 – 7 лет.

Задачи:

- Закрепить знания детей состав числа из двух меньших чисел в пределах 10;

- Совершенствовать навыки счета в пределах 10;

- Способствовать развитию у детей внимания, мышления, логики;

- Развивать мелкую и общую моторику.

Материал: разрезные картинки игрушек с цифрами «Составь картинку по цифрам», карточки с примером, ценники, монеты (1,3,5)

Ход занятия

Воспитатель: сегодня мы с вами пойдем в магазине, а в какой, отгадайте, когда соберете картинки.

Раздаются конверты с игрой каждому ребенку «Составь картину по цифрам». Вверху картинки, расположены цифры 1 – 10, картинка разрезана на 10 равных частей, на вертикальные полоски. Если составить цифры по порядку, получится картинка.

Дети складывают картинки

- Какие картинки у вас получились? (Мишка, машина, робот, мяч, заяц и т.д.)

- Как вы думаете, в какой магазин мы пойдем? (Магазин игрушек).

На доске картинки игрушек: кукла, машина, юла и т.д.

- Посмотрите сколько разных игрушек, но на них ценников. Не порядок! До открытия магазина осталось немного времени, надо поторопится!

- Чтобы узнать, сколько стоит игрушка, нужно решить пример, найти нужный ценник и прикрепить его к игрушке.

Детям раздаются карточки с примером:

Картинка кукла 6+2;

Картинка юла 4+3 и т.д.

Затем дети пишут цифру на ценнике и прикрепляют его к игрушке:

8 – кукла, 6 машина, 7 – юла и т.д.

- Молодцы, ценники на месте.

- Что нам нужно, чтобы пойти в магазин и купить игрушку? (Ответы детей. Деньги).

Педагог дает каждому ребенку монеты. Ребенок должен сосчитать, сколько у него монет. Педагог опрашивает каждого ребенка, какую игрушку он может купить.

Объясняет (5 и 3 – будет 8, 8 – цена куклы).

5 и 3 – куклу, 3 и 3 – машину, 5,1 и 1 – юлу и т.д.

*Закрепление: игра «Магазин игрушек».*

Ход игры «Магазин игрушек»

*Инструкция*

Добро пожаловать в магазин игрушек. Тебе даны монеты, выбирай игрушки, обращая внимание на цену. У тебя…монет. Что ты купишь?

Для покупки перетащи игрушку в корзину.

*Цель*

Закрепление знаний детей о составе чисел в пределах 10.

*Краткое содержание*

На экране игрушки с ценниками расставлены по полочкам, посередине стоит пустая корзина, вверху количество данных монет на покупку игрушек. Ребенок должен выбрать и перетащить столько игрушек в корзину, чтобы сумма на ценниках равнялась сумме данных монет.

*Используемые в игре картинки*

Зайчик, вертолет, мишка, мяч, кораблик, самолет, ведерко, пирамидка, матрешка, уточка, кубики, лошадки, юла, барабан.