

## ***Развитие математических представлений у дошкольников.***

Задачи логико - математического развития дошкольников должны решаться в рамках познавательно-речевого направления развития в образовательной области «Познание», а также интегрированного в ходе освоения детьми других образовательных областей.

Целью дошкольного образования является создание условий для максимального раскрытия индивидуального возрастного потенциала ребенка.

Основное усилие и педагогов и родителей должно быть направлено на развитие у дошкольников интереса к процессу познания, умений преодолевать трудности, стоящие на пути получения знаний, осуществлять самостоятельный поиск решений и достижению поставленной цели.

Обучение станет более успешным, если будет основываться на практической и игровой деятельности, что позволит создать условия, при которых знания, полученные детьми ранее, становятся для них жизненно необходимыми и потому усваиваются легче и быстрее. Дидактические подвижные игры и игровые упражнения с математическим содержанием, способствующие закреплению знаний и навыков у детей, помогают дошкольникам проявить свою сообразительность, смекалку, учат вести самостоятельный поиск решения задачи.

Дидактические подвижные игры - это своеобразное средство воспитания и обучения, отвечающее особенностям и возможностям маленького ребенка. Они способствуют развитию приемов умственной деятельности. Их основу составляет взаимосвязь игры, двигательной деятельности и доступного, продуманного процесса усвоения знаний. Важно, что дети в старшем дошкольном возрасте учатся ставить вопросы сами, а педагог создает проблемные ситуации, намеренно допуская ошибки, приучая мыслить самостоятельно.

В структуру подвижных дидактических игр для детей старшего дошкольного возраста включаются: число и числовая прямая; счет, сравнение по количеству; геометрические представления; пространственные представления; временные представления; измерение различных величин, преобразования; арифметические действия; логика, сравнение, анализ, объединение множеств..

### ***Подвижно-дидактические игры по математике.***

#### **Число и числовая прямая.**

##### **Игра «Угадай число».**

Цель: развивать внимание, мышление, быстроту реакции, умение анализировать, сравнивать; совершенствовать навык выполнения бега по заданию, умения сравнивать числа в числовом ряду, находить последующее и предыдущее числа.

Содержание: педагог предлагает детям выполнить математическую разминку, чтобы настроиться на выполнение сложных заданий. Игроки делятся на 2 команды и выбирают карточки с числами от 1 до 10 ( или до 12- в зависимости от количества детей). Педагог объясняет правила игры: те участники команд, у кого на карточках число, о котором говорится в задании, должны быстро добежать до черты и сказать «Это я».

Задания:

- Угадай число, которое больше 7, но меньше 9.
- Угадай число, которое больше 4 на 2 и на 1 меньше 7.
- Назови число, предыдущее по отношению к числу 10.
- Назови число, следующее за числом 8 и т. д.

Правила: детям с карточкой в руках необходимо выполнять бег до отметки (по сигналу); всем участникам игры следует внимательно слушать задание, быстро

производить арифметические действия в уме. Педагог поощряет команду, работающую быстро и согласованно.

### **Счет, сравнение по количеству.**

#### **Игра «Сборщики».**

Цель: развивать согласованность движений, ловкость, умение работать вместе; закрепить представление об именованных величинах и правилах действия с ними, умения обобщать группы с единым названием, решать нестандартные задачи, делать простые умозаключения; развивать воображение, логику; совершенствовать навыки ходьбы в тройках, держась за руки, согласно математическому заданию; побуждать удерживать игрушки разными способами.

Содержание: участники игры разбиваются на группы по 2-3 человека и берутся за руки. По сигналу ведущего каждая тройка двумя свободными руками должна собрать как можно больше игрушек, которые разбросаны по полу группы. Предметы собранные каждой группой, подсчитываются.

Правила: во время движения в тройках дети должны держаться за руки, не расцепляясь, собирать игрушки можно только свободными руками. Необходимо поднять как можно больше игрушек и удерживать их разными способами (зажав руками, ногами, подбородком и т. д.).

### **Геометрические представления.**

#### **Игра «Любопытная змея».**

Цель: закрепить знания о круге, окружности как замкнутой линии; развивать ориентацию в пространстве, внимание, согласованность; учить строиться в круг, удерживая друг друга руками за ноги, лежа на животе.

Содержание: детям предлагается выбрать себе пару, лечь на живот (один берет за лодыжки своего партнера), ползать по полу, помогая себе руками и ногами, и громко шипеть, как змея. Пары должны, медленно двигаясь, соединиться в общую длинную цепочку – большую «змею».

Педагог предлагает большой «змее» свернуться в кольцо, а потом развернуться в линию.

Вопрос: В какие линии сворачивалась змея? (ответы). Замкнутая кривая линия образует круг и окружность – границу круга. Какая линия считается замкнутой? (Линия, концы которой соединены).

Правила: дети в парах ползают по - пластунски на животе, помогая себе руками и ногами. При выполнении движений (сворачивания и разворачивания) необходимо держать друг друга за ноги. Движение следует выполнять согласованно, в общем ритме.

### **Пространственные представления.**

#### **Игра «Далеко – близко»**

Содержание: педагог предлагает детям представить себя сыщиками. Участники игры встают в круг. Водящий находится в центре круга с закрытыми глазами. Дети по очереди очень тихо подходят к водящему, поднимая руки, и отходят, опуская руки. Водящий определяет местоположение подошедшего ребенка (близко, далеко), используя свои ощущения (движение воздуха), слух. Педагог, поощряя детей, напоминает: «Чтобы стать сыщиками, надо уметь чувствовать, слышать даже с закрытыми глазами».

### **Временные представления.**

#### **Игра: «Неделька, соберись!»**

Содержание: «Снежная королева перепутала дни недели, поэтому необходимо снова поставить их по порядку».

- Вспомните, сколько в неделе дней.

- Посчитайте от 1 до 7 и от 7 до 1.

Выбрать одного из участников игры и дать ему карточку с цифрой 3. Затем объявляет, что это середина недели, и спрашивает: какой это день? (Среда). Остальным игрокам раздаются карточки с примерами, решив которые, каждый определяет, под каким номером стоит его день в неделе. Играющие называют свой день недели и занимают место либо слева от ребенка с числом 3, либо справа, уточняя, где находится его день недели: до или после среды.

### **Измерения различных величин, преобразования.**

**Игра: « В складках и гладко».**

Содержание: можно разделить детей на две группы. Задача игроков – походить без обуви по покрывалу так, чтобы оно стало в складках, сдвигая его ступнями ног, уменьшая площадь, которую оно занимает. Дополнительные задания: ходить по покрывалу коленками; двигаться по покрывалу, сидя на нем, от края к центру, помогая себе ногами и руками.

Вопрос: Как вы думаете, уменьшалась ли площадь покрывала? ( Изменилось его свойство, форма, изменилась и площадь).

### **Арифметические действия**

**Игра: « Играем вместе».**

Содержание: дети стоят по кругу, в центре – карточка с действием «+1». Педагог бросает игрокам мягкий кубик с цифрами на каждой грани. Если кубик оказывается на полу, дети называют цифру, которая написана на его верхней грани, и выполняют движения, названное педагогом. Количество выполняемых движений можно определить, составив математическое выражение из символов на верхней грани куба и карточке – на 1 больше, чем написано на верхней грани куба.

Вопрос: Почему ты выполнил 8 прыжков? ( $7+1=8$ ) и т.д.

### **Логика, сравнение, анализ, объединение множеств.**

**Игра: « Чудо – ларчик».**

Содержание: педагог открывает «чудо-ларчик», достает из него картинки и раскладывает их на полу в произвольном порядке. Дети, выполняя ходьбу по залу под маршевую музыку, ищут на полу две картинки, которые объединены общим признаком или действием.

Выкладываются следующие группы картинок:

- книга, замок, часы, ключ;
- рыба, альбом, каша, карандаш;
- мяч, шапка, тетрадь , шарф;
- кружка, гвоздик, фонарик, молоток.

По сигналу «Стоп!» игроки останавливаются и объясняют свой выбор, выделяя тот или иной общий признак или действие.

Вопросы: - Какая пара предметов нам сейчас необходима? (замок, ключ).

- Почему? (ответы детей).

Все занятия – это игры, развивающие любознательность, познавательные интересы и двигательные способности дошкольников.

Таким образом, в ходе формирования у детей элементарных математических представлений с помощью средств практической и игровой деятельности происходит воспитание у дошкольников настойчивости, самостоятельности и стремления к достижению положительного результата деятельности.