

**Консультация для родителей «Использование дидактических игр по формированию математических представлений у детей старшего возраста».**

**Подготовила воспитатель  
дошкольных групп 1512  
Голубева С.В.**

**Москва 2020**

## **Консультация для родителей «Использование дидактических игр по формированию математических представлений у детей старшего возраста».**

Условно математические игры делятся на следующие группы:

1. Игры с цифрами и числами
2. Игры путешествие во времени
3. Игры на ориентирование в пространстве
4. Игры с геометрическими фигурами
5. Игры на логическое мышление

**К первой группе игр** относится обучение детей счету в прямом и обратном порядке. Используя сказочный сюжет, детей знакомят с образованием всех чисел в пределах 5(10), путем сравнения равных и неравных групп предметов. Сравняются две группы предметов, расположенные то на нижней, то на верхней полоске счетной линейки. Это делается для того, чтобы у детей не возникало ошибочное представление о том, что большее число всегда находится на верхней полосе, а меньшее на - нижней. Играя в такие дидактические игры, как "Какой цифры не стало", "Сколько?", "Путаница?", "Исправь ошибку", "Убираем цифры", "Назови соседей", дети учатся свободно оперировать числами в пределах 5(10) и сопровождать словами свои действия.

Дидактические игры, такие как "Задумай число", "Число как тебя зовут?", "Составь табличку", "Составь цифру", "Кто первый назовет, которой игрушки не стало?" и многие другие используются на занятиях и в свободное время с целью развития у детей внимания, памяти, мышления.

**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 детям задается вопрос, в каком порядке (прямом или обратном) будем считать? Затем бросается мяч и называется число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше. Задания повторяются многократно, чтобы дать возможность всем детям принять в ней участие. Такое разнообразие дидактических игр, упражнений, используемых на занятиях и в свободное время, помогает детям усвоить программный материал.

**Вторая группа математических игр** (игры - путешествие во времени) служит для знакомства детей с днями недели. Объясняется, что каждый день недели имеет свое название. Для того чтобы дети лучше запомнили название дней недели, они обозначаются кружочками разного цвета и табличками. Наблюдение проводится несколько недель, обозначая кружочками каждый день. Это делается специально для того, чтобы дети смогли самостоятельно сделать вывод, что последовательность дней недели

неизменна. Детям рассказывается о том, что в названии дней недели угадывается, какой день недели по счету: понедельник – первый, день после окончания недели, вторник - второй день, среда – третий день, четверг - четвертый день, пятница - пятый. После такой беседы предлагаются игры с целью закрепления названий дней недели и их последовательности. Дети с удовольствием играют в игру **"Живая неделя"**. Для игры вызываются к доске дети, пересчитываются по порядку и получают кружочки разного цвета, обозначающие дни недели. Дети выстраиваются в такой последовательности, как по порядку идут дни недели. Например, первый ребенок с желтым кружочком в руках, обозначает первый день недели - понедельник и т.д. В дальнейшем, можно использовать следующие игры: "Назови скорее", "Дни недели", "Назови пропущенное слово", "Круглый год", "Двенадцать месяцев", которые помогают детям быстро запомнить название дней недели и название месяцев, их последовательность.

**В третью группу входят игры на ориентирование в пространстве.** Пространственные представления детей постоянно расширяются и закрепляются в процессе всех видов деятельности. При помощи дидактических игр и упражнений дети овладевают умением определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому. Например, справа стоит заяц, слева - пирамида и т.д. Выбирается ребенок и игрушка прячется по отношению к нему за спину, справа, слева и т.д. Это вызывает интерес у детей и организует их на занятие. Для того чтобы заинтересовать детей, чтобы результат был лучше, используются предметные игры с появлением какого-либо сказочного героя. Например, **игра "Найди игрушку"**. - "Ночью, когда в группе никого не было" – говорится детям, - "к нам прилетел Карлсон и принес в подарок игрушки. Карлсон любит шутить, поэтому он спрятал игрушки, а в письме написал, как их можно найти". Затем распечатываем конверт, достаём письмо, в котором написано: "Надо встать перед столом воспитателя, пройти 3 шага вправо и т.д. ". Дети выполняют задание, находят игрушку. Затем, задание усложняется - т.е. в письме дается не описание местонахождения игрушки, а только схема. По схеме дети должны определить, где находится спрятанный предмет.

Существует множество игр, упражнений, способствующих развитию пространственной ориентировки у детей: "Найди похожую", "Расскажи про свой узор", "Мастерская ковров", "Художник", "Путешествие по комнате" и многие другие игры. Играя, дети учатся употреблять слова для обозначения положения предметов.

**В четвёртую группу входят игры на закрепление знаний о форме геометрических фигур.** Детям предлагается узнать в окружающих предметах форму круга, треугольника, квадрата. Например, спрашивается: "На какую фигуру похоже дно у тарелки?" (крышка стола; лист бумаги т.д.). Проводится игра типа "Лото". Детям предлагаются картинки (по 3-4 шт. на

каждого), на которых они отыскивают фигуру, подобную той, которая демонстрируется. Затем, предлагается детям показать картинку и назвать, что они нашли. Дидактическую игру "Геометрическая мозаика" можно использовать на занятиях и в свободное время, с целью закрепления знаний о геометрических фигурах, с целью развития внимания и воображения у детей. Перед началом игры дети делятся на две команды в соответствии с уровнем их умений и навыков. Командам даются задания разной сложности. Например:

- Составление изображения предмета из геометрических фигур (работа по готовому расчлененному образцу)
- Работа по условию (собрать фигуру человека, девочка в платье)
- Работа по собственному замыслу.

Каждая команда получает одинаковые наборы геометрических фигур. Дети самостоятельно договариваются о способах выполнения задания, о порядке работы. Каждый играющий в команде по очереди участвует в преобразовании геометрической фигуры, добавляя свой элемент, составляя отдельный элемент предмета из нескольких фигур. В заключении дети анализируют свои фигуры, находят сходства и различия в решении конструктивного замысла. Использование данных дидактических игр способствует закреплению у детей памяти, внимания, мышления.

**5 группа. Рассмотрим дидактические игры для развития логического мышления.** 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. Это такие игры как "Найди нестандартную фигуру, чем отличаются?", "Мельница" и другие. Они направлены на тренировку мышления при выполнении действий. Это задания на нахождение пропущенной фигуры, продолжения ряда фигур, знаков, на поиск чисел. Знакомство с такими играми начинается с элементарных заданий на логическое мышление - цепочки закономерностей. В таких упражнениях идет чередование предметов или геометрических фигур. Детям предлагается продолжить ряд или найти пропущенный элемент. Кроме того даются задания такого характера: продолжить цепочку, чередуя в определенной последовательности квадраты, большие и маленькие круги желтого и красного цвета. После того, как дети научатся выполнять такие упражнения, задания для них усложняются. Любая математическая задача на смекалку, для какого бы возраста она не предназначалась, несет в себе определенную умственную нагрузку. Занимательность математическому материалу придают игровые элементы, содержащиеся в каждой задаче, логическом упражнении, развлечении, будь то шашки или самая элементарная головоломка. Начинать надо с самых простых головоломок – с палочками, где в ходе решения идут, как правило, трансфигурация,

преобразование одних фигур в другие, а не только изменение их количества. В ходе решения каждой новой задачи ребенок включается в активную мыслительную деятельность, стремясь достичь конечной цели. Ежедневные упражнения в составлении геометрических фигур (квадрат, прямоугольник, треугольник) из счетных палочек дает возможность закреплению знаний о формах и видоизменениях, знакомства детей со способами пристроения, присоединения, перестроения одной формы из другой. Первые попытки не всегда приводят к положительному результату, но методы «проб и ошибок» приводят к тому, что постепенно количество проб сокращается. Усвоив способ пристроения фигур, дети осваивают способ построения фигур путем деления геометрической фигуры на несколько (четырёхугольник или квадрат на два треугольника, на два квадрата). Работая с палочками, дети способны представить возможные пространственные, количественные изменения. Задачи на смекалку различны по степени сложности, характеру преобразования (трансфигурации). Их нельзя решить каким-либо усвоенным ранее способом. В ходе решения каждой новой задачи ребенок включается в активную умственную деятельность, стремясь достичь конечной цели - видоизменить или построить пространственную фигуру. Используя различные дидактические игры в работе с детьми, мы ещё раз убедились в том, что они дают большой заряд положительных эмоций, помогают детям закрепить и расширить знания по математике. Надо добиваться, чтобы радость от игровой деятельности постепенно перешла в радость учения. Учение должно быть радостным!