**МДОУ «Детский сад № 182»**

**Консультация для родителей. **

**«Игровые методы и приемы, как средство развития элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста»**

**Воспитатель: Цаплина А.Л.**

**Математика** занимает важную роль в умственном воспитании **детей**, в **развитии** мышления и интеллекта. В **дошкольном возрасте** мышление ребенка входит в новую фазу **развития**, а именно: увеличивается круг **представлений детей** и идет перестройка умственной деятельности.

**Математика для дошкольников** позволяет одновременно решить сразу несколько задач, главные из которых – это привить детям основы логического мышления и научить простому счету. Особый интерес **представляет поле математической деятельности**, поскольку в **математике** заложены огромные возможности для **развития восприятия**, мыслительных операций (сравнение, абстрагирование, символизация, внимания, памяти.

На занятиях по **математике** воспитателями используются различные **методы***(словесный, наглядный,****игровой****)* и **приемы**(рассказ, беседа, описание, указание и объяснение, вопросы детям, ответы **детей**, образец, показ реальных **предметов**, картин, дидактические игры и упражнения, подвижные игры).

Комплексное использование всех **методов и приемов**, форм обучения поможет решить одну из главных задач - осуществить **математическую подготовку дошкольников и вывести развитие** их мышление на уровень, достаточный для успешного усвоения **математики в школе**. При организации и проведении занятий по **математике** необходимо всегда помнить о **возрасте детей** и индивидуальных особенностях каждого ребенка

Процесс формирования **элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста** будет более эффективен при использовании на занятиях **игровых методов и приемов**.

Обучение **математике дошкольников** невозможно без использования **занимательных игр**, задач, **развлечений**. При этом роль несложного **занимательного материала определяется с учётом возрастных возможностей детей** и задач всестороннего **развития и воспитания**. Применяется **занимательный материал для того**, чтобы активизировать умственную деятельность, заинтересовать **математическим материалом**, увлекать и **развлекать детей**, **развивать ум**, расширять, углублять **математические представления**, закреплять полученные знания и умения, упражнять в применении их в других видах деятельности, новой обстановке. Ребёнок занимается в силу своего внутреннего влечения по собственному желанию, а значит, учится усваивать **материал** легко и основательно.

**Игровая** форма является понятной и интересной детям. С каждым занятием дети всё больше втягиваются в обучающий процесс, но при этом занятия остаются **игрой**, сохраняя свою притягательность.

Интерес **детей дошкольного возраста проявляется к игровым персонажам**. С этой целью в занятия можно ввести знакомые детям по мультфильмам **игровые персонажи**, т. к. они являются **элементом субкультуры детей**. Помогая героям выполнять задания (которые они приносят с собой детям в виде небольших сувениров, картинок-раскрасок, геометрических фигур, разнообразных эмблем, медалей, дети удовлетворяют потребность в личностной заинтересованности и осознании собственной значимости. Присутствие **игровых** персонажей на занятии побуждает **детей к математической деятельности**, преодолению интеллектуальных трудностей.

Использование дидактических игр и упражнений по формированию **математических представлений**

Для формировании у **дошкольников математических представлений** широко используются **занимательные** по форме и содержанию разнообразные дидактические игры. Они отличаются от типичных учебных заданий и упражнений необычностью постановки задачи (найти, догадаться, неожиданностью преподнесения ее от имени какого-либо литературного сказочного героя.

Все виды дидактических игр *(****предметные****, настольно-печатные, словесные и др.)* являются эффективным **средством и методом формирования элементарных математических представлений у детей всех возрастных групп**. **Предметные** и словесные игры проводятся на занятиях по **математике и вне их**, настольно-печатные, как правило, в свободное от занятий время. Все они выполняют основные функции обучения - образовательную, воспитательную и **развивающую**.

Также при формировании **элементарных представлений у дошкольников можно использовать**: игры на плоскостное моделирование, игры головоломки, задачи-шутки, кроссворды, ребусы, **развивающие игры**

В детских садах применяются дидактические игры для уточнения и закрепления **представлений детей** о последовательности чисел, об отношениях между ними, о составе каждого числа и т. д. При обучении началам **математики** педагоги широко используют игры, в которых у **детей формируются новые математические знания**, умения и навыки (например, игры типа *«лото»*, *«домино»* и др.). **Дошкольники** совершают большое число действий, учатся реализовывать их в разных условиях, на разных объектах, тем самым повышается прочность и осознанность усвоения знаний.

Дидактические игры по формированию **математических представлений** условно 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 10**, путем сравнивания равных и неравных групп **предметов**. Сравниваются 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** 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 в свободное время, с целью **развития у детей внимания**, памяти, мышления.

Вторая группа **математических игр***(игры - путешествие во времени)* служит для знакомства **детей с днями недели**, месяцами. Объясняется, что каждый день недели имеет свое название. 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 - середина недели**, четверг - четвертый день, пятница - пятый. После такой беседы **предлагаются** игры с целью закрепления названий дней недели и их последовательности. Дети с удовольствием играют в игры: "Живая неделя", "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. Задачей педагога является научить **детей** ориентироваться в специально созданных пространственных ситуациях и **определять** свое место по заданному условию. При помощи дидактических игр и упражнений дети овладевают умением **определять** словом положение того или иного **предмета** по отношению к другому. Например, справа от куклы стоит заяц, слева от куклы - 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 организовывает их на занятие. Для того, чтобы заинтересовать **детей**, чтобы результат был лучше, используются **предметные** игры с появлением какого-либо сказочного героя.

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

Четвертая группа: Игры и упражнения с геометрическими фигурами и их моделями *(блоками)* являются основными **методами ознакомления детей с формой предметов**.

Для **детей младшего и среднего дошкольного возрастов** в основном используется три группы дидактических игр и упражнений:

-на усвоение особенностей геометрических фигур. Например, *«Назови геометрическую фигуру»*, *«Домино фигур»*, *«Угадай, что это?»*, *«Чудесный мешочек»*;

-сопоставление формы **предметов** с геометрическими образцами. Например, *«Найди****предмет такой же формы****»*, *«Что лежит в мешочке»*, *«Геометрическое лото»*, *«Найди то, что я тебе покажу»*, *«Магазин»*, *«Поручения»*;

-анализ сложной формы: *«Выкладывание орнамента»*, *«Из каких фигур состоит****предмет****»*, *«Разрезанные картинки»*, *«Склеим чайник»*, *«Составь целое из частей»*, *«Изменилось ли?»*.

В старшей и подготовительной к школе группе можно провести игры и упражнения со следующим содержанием:

-ознакомление с разновидностями геометрических фигур;

-овладение последовательным обследованием формы **предметов** с применением системы геометрических образцов (найди такой же узор, найди по описанию, кто больше увидит, у кого такая же игрушка, найди на ощупь);

-аналитическое восприятие сложной формы и воссоздание ее из **элементов**(*«Мы составляем петрушку»*, *«Мастер с молотком»*, *«Выложи из цветной мозаики»*, *«Придумай сам»* и др.);

-**развивающие игры**: *«Фабрика»*, *«Обручи»*, *«Дерево»* и др. *(А. А. Столяр)*.

Особый интерес у **детей** вызывают игры и упражнения на создание **предметов** сложной формы из знакомых геометрических фигур: объемных и плоскостных. Например, игра *«Фигуры из цветной мозаики»*.

Ценность таких игр-упражнений в том, что у **детей** формируется внутренний план деятельности, план **представлений**. Ребенок может **предусматривать** будущие изменения ситуации, наглядно **представлять** разные преобразования и смену объектов. При этом, как отмечают психологи, у старших **дошкольников** познавательная активность сопровождается часто проговариванием вслух. Важно, чтобы воспитатель правильно организовывал эту активность на выделение существенных признаков и отношений в данной деятельности.

Пятая группа: 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.

Сюжетно-ролевые игры в **математике**

Наряду с дидактическими в детских садах используются увлекательные игры *«в кого-нибудь»* или *«во что-нибудь»*: в строителей, космонавтов, моряков, поваров; в больницу, магазин, парикмахерскую, школу, завод и т. д. Этим сюжетно-ролевым играм свойственна свободная, активная, по личной инициативе ребенка **предпринимаемая деятельность**, насыщенная положительными эмоциями. В сюжетно-ролевой игре знания **детей** не только уточняются и расширяются, но и в силу их неоднократного, практически-действенного воспроизведения преобразовываются, качественно изменяются, приобретают сознательный и обобщенный характер. Отражая в играх деятельность взрослых, в которой ребенок практически еще не может участвовать, он действительно воспроизводит наиболее для него интересные, запечатлевающиеся трудовые процессы взрослых.

Игра, по **определению психолога А**. В. Запорожца, дает возможность воссоздать в активной наглядно-действенной форме более широкие сферы действительности, далеко выходящие за **пределы** личной практики ребенка.

В игре ребенок с помощью своих движений и действий с игрушками активно воссоздает труд и быт окружающих взрослых, события их жизни, отношения между ними и т. д. Тем самым складываются необходимые условия для осознания ребенком этих новых областей действительности, а вместе с тем и для **развития** соответствующих способностей.

**Дошкольники** в сюжете и содержании игр, а также в **игровых** действиях отражают знакомую им область действительности: быт семьи, детского сада, события общественной жизни, различные виды труда взрослых. В таких играх иногда создаются ситуации, в которых, выполняя взятую на себя роль, ребенок может производить разнообразные счетные и измерительные действия. Например, в игре *«Магазин»* он пересчитывает **предметы**, записывает свои подсчеты, измеряет ткань, ленты, веревочки и др. ; в игре *«Транспорт»* устанавливает маршруты и рейсы поездов, самолетов, автобусов и т. д.

Для того чтобы ребенок мог **развернуть сюжет игры**, смоделировать ту или иную ситуацию, он должен понять ее смысл, мотивы, задачи и нормы отношений, существующие между людьми. Самостоятельно сделать это ребенок не может. Лишь подготовленное педагогом ознакомление с доступными детям **дошкольного возраста** видами труда раскрывает им смысл трудовых взаимоотношений взрослых, значение выполняемых ими действий. На этой основе возникает игра, и ребенок, реализуя взятую роль, начинает глубже вникать в смысл, понимать мотивы и задачи деятельности людей, а также значение своей роли и своих действий.

Что касается количественных отношений, то самостоятельно, **непосредственно** воспринять действия взрослого с числом, счетом, измерением **дошкольник также не может**. Область количественных отношений как бы выпадает из поля его зрения. Он в своем опыте обычно не сталкивается с необходимостью практического использования этих отношений, и потому они не отражаются в его играх. Выделить в деятельности взрослых количественные отношения и способы их **определения** ребенок может только с помощью воспитателя.

**Математическое** содержание включается в сказки как необходимые моменты сюжета, от которых зависит его дальнейшее **развертывание**. (Например нужно отмерить **определенное** количество шагов или мерок в ту или иную сторону; чтобы добраться до замка Кощея Бессмертного, необходимо правильно *«прочесть»* письмо, в котором **представлен план пути**, и т. д.)

Далее, **математическое** содержание может выступать в качестве особого рода противоречивых ситуаций, требующих действенного обследования, выдвижения и проверки гипотез. Условием решения такого рода задач является организованное с помощью сказки детское экспериментирование. Например, нужно догадаться, почему узкая машинка со зверушками-путешественниками не может проехать в широкие, но низкие ворота. В процессе экспериментирования дети обнаруживают и выделяют как особую размерность понятие высоты.

Сказка позволяет сделать **математическое содержание материалом** сюжетно-ролевой игры, обусловив тем самым его творческое освоение. Так, например, **материалом** могут стать количественные отношения (белка-мама никак не может разобраться, сколько грибов и ягод нужно принести голодным бельчатам). Вместе с белкой дети открывают, что и бельчат и грибы можно посчитать палочками.

**Математическое** содержание может выступать как некое правило действий героев сказки. Например, в сказочной игре-путешествии можно выбраться из лабиринта только в том случае, если действовать в строгом соответствии с **математическим содержанием**(карта-план, в котором указаны ориентиры и направление движения, цифрами указан порядок прохождения участков пути, с помощью мерок измеряется длина тех или иных отрезков пути).

Благодаря сюжетно-ролевым играм удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных **детей дошкольного возраста**. Изначально их увлекают только **игровые действия**, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у **дошкольников** пробуждается интерес и к самому **предмету обучения**. В игре ребенок получает новые знания, умения, навыки. Игры, способствующие **развитию восприятия**, внимания, памяти, мышления, **развитию** творческих способностей, направлены на умственное **развитие дошкольника в целом**.

**Занимательные** вопросы и задачи-шутки на занятиях по **математике**

На занятиях по **математике** дети очень активны в восприятии задач-шуток, головоломок, логических упражнений. Они настойчиво ищут ход решения, который ведет к результату. Когда **занимательная** задача доступна ребенку, у него складывается положительное эмоциональное отношение к ней. Ребенку интересна конечная цель: сложить, найти нужную фигуру, преобразовать. При этом дети пользуются двумя видами поисковых проблем: практическими *(действия в подборе, перекладывании)* и мыслительными *(обдумывании хода,****предугадывании результата****)*. В ходе поиска дети проявляют догадку, т. е. как бы внезапно приходят к правильному решению. На самом деле они находят путь, способ решения. **Занимательные задачи с математическим смыслом побуждают детей дошкольного возраста** применять находчивость, смекалку, чувства юмора, приобщают **детей** к активной умственной деятельности.

Задачи-шутки - **занимательные игровые задачи с математическим смыслом**. Для решения их необходимо проявить находчивость, смекалку, понимание юмора, нежели познания в **математике**. Построение, содержание лишь косвенно напоминают **математическую задачу**.

Задачи-шутки для **детей 6-7 лет**:

Ты да я, да мы с тобой. Сколько нас всего? *(Двое.)*

У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков?

Как с помощью только одной палочки образовать на столе треугольник? *(Положить ее на угол стола.)*

Сколько концов у палки? У двух палок? У двух с половиной? *(шесть.)*

На столе лежат в ряд три палочки. Как сделать **среднюю крайней**, не трогая, ее? *(Переложить крайнюю.)*

Как с помощью двух палочек образовать на столе квадрат? *(Положить их в угол стола.)*

Надо разделить 5 яблок между 5 девочками так, чтобы одно яблоко осталось в корзине. *(Одна должна взять яблоко вместе с корзиной.)*

Логические концовки.

Если два больше одного, то один. *(меньше двух)*.

Если Саша вышел из дома раньше Сережи, то Сережа. *(вышел позже Саши)*.

Если река глубже ручейка, то ручеек. *(мельче реки)*.

Если правая рука справа, то левая. *(слева)*.

Если стол выше стула, то стул. *(ниже стола)*.

Загадки **занимательные**.

Загадки имеют большое значение при **развитии мышления**, воображения **дошкольников**. При знакомстве с числами можно **предлагать** детям разгадывать такие загадки, в которых упоминаются те или иные числительные.

братьев друг за другом ходят, друг друга не находят. *(Месяцы.)*

Пять мальчиков, пять чуланчиков, разошлись мальчики в темные чуланчики. *(Пальцы в перчатке.)*

Чтоб не мерзнуть пять ребят в печке вязаной сидят. *(Рукавица.)*

Четыре ноги, а ходить не может. *(стол)*

Пять братцев в одном домике живут. *(Варежка.)*

Что становится легче, когда его надувают? *(Шарик.)*

На четырех ногах стою, ходить вовсе не могу. *(Стол.)*

Имеет четыре зуба. Каждый день появляется за столом, а ничего не ест. Что это? *(Вилка.)*

Задачи в стихотворной форме.

Ежик по лесу шел. на обед грибы нашел: два под березой, один у осины. Сколько их будет в плетеной корзине?

Под кустом у реки жили майские жуки. Дочка, сын, отец и мать. Кто их может сосчитать?

Подарил утятам ежик восемь кожаных сапожек Кто ответит из ребят, сколько было всех утят?

Стихи-шутки:

Плачет Ира, не унять, очень грустно Ире: стульев было ровно пять, а теперь четыре. Начал младший брат считать: *«Раз, два, три, четыре, пять.»* *«Не реви!»*,- сказал малыш, - *«Ведь на пятом ты сидишь!»*

Для закрепления навыков обратного счета также можно использовать считалки. Например:

Девять, восемь, семь, шесть, Пять, четыре, три, два, один, В прятки мы играть хотим. Надо только нам узнать, Кто из нас пойдет искать.

Формированию **элементарных математических представлений** могут помочь пословицы и поговорки. Помогут пословицы и при изучении временных **представлений**.

Декабрь год кончает, зиму начинает.

Семеро одного не ждут.

Семь раз отмерь, один отрежь.

Во время занятий по формированию у **детей 6-7 лет элементарных математических представлений** задачи-шутки могут быть **предложены** детям в самом начале занятия в качестве небольшой умственной гимнастики. Назначение их в данном случае состоит в создании у **детей** положительного эмоционального состояния, интереса к **предстоящей** деятельности на занятии, активности.

Такие задачи делают счет наиболее интересным для ребят. Они и сами не замечают, как в игре осваивают необходимые навыки счета. А практика показывает, что знания и умения, приобретенные в **игровой деятельности**, более прочные, устойчивые, осознанные и вызывают интерес к действиям с числами.

Заключение:

Использование игр позволяет ребенку подойти к открытию нового и закреплению уже изученного. Незаметно для себя, в процессе игры, **дошкольники считают**, складывают, вычитают, решают разного рода логические задачи, формирующие **определенные логические операции**.

Благодаря играм удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных **детей дошкольного возраста**. В начале их увлекают только **игровые действия**, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у **детей** пробуждается интерес и к самому **предмету обучения**.

Без учебного процесса на занятиях **математикой**, конечно, не обойтись. Но в наших силах сделать его веселым и увлекательным.