

муниципальное бюджетное образовательное учреждение
организация дополнительного профессионального образования
«Центр развития образования» городского округа Самара
дошкольные группы



443084, г. Самара, ул. Ново-Вокзальная, д.213, тел. +7(846)993-87-43,
e-mail: dgcro@edcsamara.ru

**Региональный конкурс
инновационных педагогических разработок
«Стратегия будущего»**

**Направление «Формирование математических и естественно-научных представлений у
детей дошкольного возраста с использованием современных образовательных технологий»**

Комплект дидактических игр математического содержания для детей 4-6 лет.

**Воспитатель
Пыряева Юлия Александровна**

Комплект дидактических игр математического содержания для детей 4-6 лет

Развитие умственных способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности.

Родители, серьезно думающие о будущем своего ребенка, стараются начать его обучение с ранних лет, используя опыт педагогов прошлого, которые на практике доказали состоятельность своих взглядов.

Для развития высших психических функций: внимания, воображения, мышления, в том числе и пространственного мышления, мы используем различные дидактические игры. Для развития высших психических функций: внимания, воображения, мышления, в том числе и пространственного мышления, мы используем различные дидактические игры, например:

-сложи узор

-подбери по образцу

-найди одинаковые т.д., в том числе и дидактические игры, созданные своими руками.

Дидактические игры по математике, созданные воспитателем своими руками, — это эффективный способ развития математических представлений, логического мышления, мелкой моторики и других навыков у детей. Такие игры можно изготавливать из подручных материалов: картона, прищепок, втулок от туалетной бумаги, фетра, красок и других.

Советы по созданию

- Учитывайте возраст детей. Для младших дошкольников игры должны быть яркими, простыми и больше напоминать игру, а не занятие.
- Выбирайте безопасные материалы. Главное — безвредность для детей.
- Можно адаптировать игры под конкретные задачи: например, усложнять задания, добавлять новые элементы или менять уровень сложности.
- Используйте шаблоны и готовые схемы для упрощения процесса изготовления.



Игра «Посчитай и подбери»

Цель:

Продолжать учить ребенка соотносить количество с цифрой, закрепление навыка счета в пределах 10.

Задачи:

- закрепить знание о числах от 1- 10;
- закрепить умение соотносить количество с цифрой.

Ход игры:

ребенку предлагают подобрать к каждой картинке цифру, для этого нужно посчитать количество предметов, изображенных на этой картинке.



Игра «Веселый счет»

Цель:

развитие математических представлений у детей, обучение основам счёта, закрепление навыка счета в пределах 10.

Задачи:

- закрепить знание о числах от 1- 10;
- упражнять в прямом и обратном счете.

Ход игры:

ребенку предлагают собрать красочную картинку, которая разрезана на 10 частей. Выкладывать каждый элемент нужно по порядку, руководствуясь номеру от 1 до 10.



Игра «Забавные мухоморы»

Цель:

Продолжать учить ребенка соотносить количество с цифрой, закрепление навыка счета в пределах 10.

Задачи:

- закрепить знание о числах от 1- 10;
- закрепить умение соотносить количество с цифрой.

Ход игры:

ребенку предлагают подобрать к каждой шляпке мухомора свою ножку по принципу: соотнеси количество точек на шляпке с цифрой на ножке.



Игра «Подбери цифру»

Цель:

продолжать учить ребенка соотносить цифру и количество предметов.

Задачи:

- закрепить знание о числах от 1- 10;
- закрепить умение соотносить количество с цифрой.

Ход игры:

на одно кольцо раскладываем цифры, на другое- картинки с предметами. Предлагаем детям рассмотреть цифру, затем подобрать картинку на нижнем круге, с количеством предметов, соответствующих этой цифре.



Игра «Сочиняем задачи».

Цель:

Развитие логического мышления, умственных способностей; формирование количественных представлений.

Задачи:

- закрепить умение составлять и решать арифметические задачи;
- закрепить навыки счета от 1 до 10.

Ход игры:

На нижнее кольцо разложить предметные картинки, на среднее- знаки «+» или «-», на верхнее-цифры от 1 до 9. Кольца раскрутить и с помощью стрелки определить, какую задачу будут составлять.