**МКУ «Комитет по образованию Администрации г.Улан - Удэ»**

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение**

**Детский сад №64 «Колокольчик» комбинированного вида города Улан-Удэ**

**670045, г.Улан-Удэ, ул.Ключевская, 18 А**

**телефон: 8(3012) 43-73-41**

***План по самообразованию педагога***

***Тема «Использование дидактических игр при формировании элементарных математических представлений у дошкольников»***



***Воспитатель: Гриф Алена Владимировна***

**Актуальность**

Детский сад выполняет важную функцию подготовки детей к школе. От того, насколько качественно и своевременно будет подготовлен ребенок к школе, во многом зависит успешность его дальнейшего обучения.

Огромную роль в умственном воспитании и в развитии интеллекта играет математика. Ее изучение способствует развитию памяти, речи, воображения, эмоций; формирует настойчивость, терпение, творческий потенциал личности. Основная цель занятий математикой – дать ребенку ощущение уверенности в своих силах, основанное на том, что мир упорядочен и потому постижим, а, следовательно, предсказуем для человека. Обучение математике детей дошкольного возраста немыслимо без использования дидактических игр. Их использование хорошо помогает восприятию материала и потому ребенок принимает активное участие в познавательном процессе.

Дидактическая игра требует усидчивости, серьезный настрой, использование мыслительного процесса. Игра – естественный способ развития ребенка.

Они интересны для детей, эмоционально захватывают их. А процесс

решения, поиска ответа, основанный на интересе к задаче, невозможен без активной работы мысли. Этим положением и объясняется значение занимательных задач в умственном и всестороннем развитии детей. В ходе игр и упражнений с занимательным математическим материалом дети овладевают умением вести поиск решения самостоятельно.

**Цель:**создание условий для развития у детей дошкольного возраста элементарных математических представлений посредством дидактических игр.

**Задачи:**

1. проанализировать психолого-педагогическую литературу по данной теме.
2. составить  подборку дидактических  игр, заданий  игрового содержания по развитию математических представлений у детей дошкольного возраста;
3. использовать разработанный материал на занятиях  математики с детьми дошкольного возраста;
4. активно воздействовать на всестороннее развитие детей:
5. обогащать новыми представлениями и понятиями; закреплять знания; активизировать мыслительную деятельность (умение сравнивать, обобщать, классифицировать, анализировать).

**Ожидаемый результат:**

1. активизация познавательного интереса дошкольников;
2. развитие внимания, памяти, речи, воображения, логического мышления;
3. формирование элементарных математических представлений.
4. Все дидактические игры можно разделить на три вида: игры с предметами, настольно-печатные и словесные игры.
5. В играх с предметами дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов. Ценность этих игр в том, что с их помощью дети знакомятся с признаками предметов: цветом, величиной, формой.
6. Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети познают окружающий мир, углубляют приобретенные знания в новых связях, в новых обстоятельствах, также они направлены на развитие речи и правильной ориентировке в пространстве.
7. Настольно-печатные игры разнообразны по видам: парные картинки, лото, домино, мозаика, разрезные картинки и кубики. Задача этого вида игр – учить детей логическому мышлению, развивать у них умение из отдельных частей составлять целый предмет, устанавливать сходства и различия предметов, научить сравнивать и выделять признаки предметов.
8. Также при формировании элементарных математических способностей

у дошкольников можно использовать игры на плоскостное моделирование, игры-головоломки, задачи-шутки.

Но, не смотря на многообразие игр, их главной задачей должно быть развитие логического мышления, а именно умение устанавливать простейшие закономерности: порядок чередования фигур по цвету, форме, размеру.

**Этапы работы:**

**Изучение литературы по теме**

В течение года изучить необходимую методическую литературу, а так же статьи журналов, ознакомиться с материалами интернет источников:

1. З.А.Михайлова «Игровые занимательные задачи для дошкольников», М.: Просвещение 1990.
2. Практический курс математики для дошкольников. Методические рекомендации. — М.: Баласс, 2003 г. — 256 с.
3. Т. А. Фалькович, Л. П. Барылкина «Формирование математических представлений»: Занятия для дошкольников в учреждениях дополнительного образования. — М.: ВАКО, 2005 г. — 208 с.
4. «Сюжетно – дидактические игры с математическим содержанием» - А. А. Смоленцева
5. Л. Г. Петерсон, Н. П. Холина «Игралочка». Практический курс математики для дошкольников. Методические рекомендации. - М. : Баласс, 2003 г. - 256 с.
6. Смоленцева А. А., Суворова О. В. Математика в проблемных ситуациях для маленьких детей. СПб. : Детство-пресс, 2004.
7. Журналы «Дошкольное воспитание», «Ребёнок в детском саду»,

«Детский сад. Всё для воспитателя».

1. **Составление картотеки дидактических игр по математическому развитию для детей 4-5 лет***(в течение года)*
2. **Создание предметно-развивающей среды в группе***(уголок познавательного развития)***.**
3. **Работа с детьми.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Сроки** | **Содержание работы** | **Использование д/игр** |
| сентябрь | Мониторинг начальных знаний об элементарных математических представлениях. | Дидактические игры на усвоение понятия «цвета». |
| октябрь | Формирование представлений о свойствах предметов ближайшего окружения: цвет, форма, размер. Выделение признаков различия и сходства. | Дидактические игры по развитию представлений о величинах: «В гости к ежику Пых», «В гостях у ежика Пых в саду», «Украсим коврик», «Домики для медвежат».  |
| ноябрь | Объединение предметов в группу по цвету, форме, размеру. | «Угостим мышек чаем», «Цветные кубики». «Найди пару», «Разложи по коробочкам». |
| декабрь | Выделение части группы. Нахождение «лишних» предметов. | д/игра «Что лишнее?», «Что изменилось?», «Цветная вода», «Цветные палочки». |
| январь | Знакомство с понятиями «один», «много». | Дидактические игры по развитию количественных представлений: «В лес за грибами», «Малина для медвежат», «Угости зайчат», «Сделаем кукле бусы».  |
| февраль | Сравнение групп предметов по количеству *(столько же, больше, меньше).* | Дидактические игры по развитию равенства на основе сопоставления двух групп предметов: «Угостим белочек грибочками», «Жучки на листиках», «Бабочки и цветы». |
| март | Знакомство с наглядным изображением чисел 1-3, формирование умения соотносить цифру с количеством.Формирование представлений о непосредственном сравнении предметов по длине и ширине *(длиннее – короче, шире – уже, выше – ниже)*. | Дидактические игры: «Подбери дорожки к домикам», «Почини коврик», «Мостики для зайчат», «Подбери дорожки к домикам». |
| апрель | Знакомство с геометрическими фигурами: круг и шар, квадрат и куб, треугольник, прямоугольник**,**овал.Знакомство с наглядным изображением чисел 4-5, формирование умения соотносить цифру с количеством. | Дидактические игры: «Геометрическое лото», «Разложи фигурки по домикам», «Катится – не катится», «Найди пару по форме», «Строители». |
| май | Формирование пространственных представлений: на-над-под, слева-справа, вверху-внизу, снаружи-внутри, за-перед и др.Количественный и порядковый счет от 1 до 5. Сравнение предыдущего и последующего чисел. | Дидактические игры на расположение в пространстве: «Возьми игрушку», «Магазин игрушек».Дидактические игры на умение соотносить цифры с количеством: «Следопыты», «Магазин игрушек». |

**V.  Работа с родителями и воспитателями.**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Участие родителей в изготовлении дидактических игр и демонстрационного материала. | В течение года |
| 2. Проведение индивидуальных консультаций и бесед. | В течение года |
| 3.Консультация на тему: «Дидактические игры для обучения математике дошкольников». | Октябрь |
| 4. Проведение консультации для родителей на тему «Роль дидактических игр в воспитании детей дошкольного возраста». | Ноябрь |
| 5.Консультация «Обучение дошкольников математике в условиях семьи». | Декабрь |
| 6.Формирование математических способностей у дошкольников. Способы и формы работы». (воспитателям) | Январь |
| 7.Индивидуальная консультация на тему: «Ориентировка в пространстве относительно предмета» | Февраль |
| 8.Папка-передвижка «Математика в жизни ребенка» | Март |
| 9. Рекомендации: «Формируем пространственные представления»10. «Как научить детей определять свойства предметов». | Апрель |
|  |  |

**VI.  Отчет воспитателя о проделанной работе за год**

**Заключение**

Обучение математике детей дошкольного возраста немыслимо без использования занимательных игр, задач, развлечений. С детьми нужно «играть» в математику. Дидактические игры дают возможность решать различные педагогические задачи в игровой форме, наиболее доступной и привлекательной для детей. Основное назначение их – обеспечить упражняемость детей в различении, выделении, назывании множеств предметов, чисел, геометрических фигур, направлений.

Детям интересно играть в математические игры, они интересны для них, эмоционально захватывают детей. А процесс решения, поиска ответа, основанный на интересе к задаче, невозможен без активной работы мысли. Работая с детьми, я каждый раз нахожу новые игры, которые разучиваем и играем. Ведь эти игры помогут детям в дальнейшем успешно овладевать основами математики и информатики.

Используя различные развивающие игры и упражнения в работе с детьми, я убедилась в том, что, играя, дети лучше усваивают программный материал, правильно выполняют сложные задания. Обучая маленьких детей в процессе игры, стремилась к тому, чтобы радость от игр перешла в радость учения. Учение должно быть радостным!

Дидактическая игра – это один из основных методов воспитательно-образовательной работы, так как в дидактических играх ребёнок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступные ему анализ и синтез, делает обобщения. При этом у детей развиваются произвольные память и внимание.

Успех игры целиком зависит от воспитателя, его умения живо провести игру, активизировать и направить внимание одних, оказать своевременную помощь другим детям.

Мой опыт работы показывает, что знания, данные в занимательной форме, в форме игры, усваиваются детьми быстрее, прочнее и легче, чем те, которые сопряжены с долгими «бездушными» упражнениями. «Учиться можно только весело…

 Чтобы переваривать знания, надо поглощать их с аппетитом», - эти слова принадлежат не специалисту в области дошкольной дидактики, французскому писателю А. Франсу*,*но с ними трудно не согласиться.

***Картотека дидактических игр по ФЭМП.***

***Средняя группа***

***Подготовила:***

***Воспитатель: Гриф Алена Владимировна***

Дидактические игры по формированию математических представлений можно разделить на следующие группы:

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

Главная особенность дидактической игры в том, что задание предлагается детям в игровой форме, которая состоит из познавательного и воспитательного содержания, а также — игровых заданий, игровых действий и организационных отношений.

1. К первой группе игр относится обучение детей счету в прямом и обратном порядке. Используя сказочный сюжет, я знакомлю детей с образованием всех чисел в пределах 10, путем сравнивания равных и неравных групп предметов. 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 цифру", "Кто первый назовет, которой игрушки не стало?" развивают у детей внимание, память, мышление.
2. Вторая группа математических игр *(игры – путешествие во времени)*. Они служат для знакомства детей с днями недели, названиями месяцев, их последовательностью.
3. В третью группу входят игры на ориентирование в пространстве. Моя задача — 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.
4. Для закрепления знаний о форме геометрических фигур детям предлагаю узнать в окружающих предметах форму круга, треугольника, квадрата. Например, спрашиваю: "Какую геометрическую фигуру напоминает дно тарелки?"*(поверхность крышки стола, лист бумаги т.д.)*.
5. Любая математическая задача на смекалку, для какого бы возраста она ни предназначалась, несет в себе определенную умственную нагрузку. В ходе решения каждой новой задачи ребенок включается в активную мыслительную деятельность, стремясь достичь конечной цели, тем самым развивая логическое мышление.

**Составление геометрических фигур**

Задания:

1. Составить квадрат и треугольник маленького размера
2. Составить маленький и большой квадраты
3. Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая – 2.
4. Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники. Прямоугольники и четырёхугольники.
5. Составить 2 равных треугольника из 5 палочек
6. Составить 2 равных квадрата из 7 палочек
7. Составить 3 равных треугольника из 7 палочек
8. Составить 4 равных треугольника из 9 палочек
9. Составить 3 равных квадрата из10 палочек
10. Из 5 палочек составить квадрат и 2 равных треугольника
11. Из 9 палочек составить квадрат и 4 треугольника
12. Из 9 палочек составить 2 квадрата и 4 равных треугольника (из 7 палочек составляют 2 квадрата и делят на треугольники

**Цепочка примеров**

Взрослый бросает мяч ребёнку и называет простой арифметический пример, например 3+2. Ребёнок ловит мяч, даёт ответ и бросает мяч обратно и т.д.

**Помоги Чебурашке найти и справить ошибку.**

Ребёнку предлагается рассмотреть, как расположены геометрические фигуры, в какие группы, и по какому признаку объединены, заметить ошибку, исправить и объяснить. Ответ адресовывается Чебурашке (или любой другой игрушке). Ошибка может состоять в том, что в группе квадратов может оказаться треугольник, а в группе фигур синего цвета – красная.

**Только одно свойство**

У двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

**Найди и назови**

На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

**Назови число**

Играющие становятся друг против друга. Взрослый с мячом в руках бросает мяч и называет любое число, например 7. Ребёнок должен поймать мяч и назвать смежные числа – 6 и 8 (сначала меньшее)

**Сложи квадрат**

Для игры нужно приготовить 36 разноцветных квадратов размером 80×80мм. Оттенки цветов должны заметно отличаться друг от друга. Затем квадраты разрезать. Разрезав квадрат, нужно на каждой части написать его номер (на тыльной стороне).

Задания к игре:

1. Разложить кусочки квадратов по цвету
2. По номерам
3. Сложить из кусочков целый квадрат
4. Придумать новые квадратики.

**Игры с цифрами и числами**

В игре «**Путаница**» цифры раскладывают на столе или выставляют на доске. В тот момент, когда дети закрывают глаза, цифры меняют местами. Дети находят эти изменения и возвращают цифры на свои места. Ведущий комментирует действия детей.

В игре  «**Какой цифры не стало?»** также убираются одна - две цифры. Играющие не только замечают изменения, но и говорят, где какая цифра стоит и почему. Например, цифра 5 сейчас стоит между 7 и 8. Это не верно. Ее место между цифрами 4 и 6, потому что число 5 больше 4 на один,  5 должна стоять после 4.

Игрой  «**Убираем цифры**» можно заканчивать занятие или часть занятия, если в дальнейшем цифры не понадобятся. Перед всеми на столах разложены цифры первого десятка. Дети по очереди загадывают загадки про числа. Каждый ребенок, догадавшийся, о какой цифре идет речь, убирает из числового ряда эту цифру. Загадки могут быть самые разнообразные. Например, убрать цифру, которая стоит после цифры 6, перед цифрой 4; убрать цифру, которая показывает число на 1 больше 7; убрать цифру, которая показывает, сколько раз я хлопну в ладоши (хлопнуть 3 раза); убрать цифру  и т.д. Сверяют последнюю оставшуюся цифру, тем самым определяя, правильно ли выполнялось задание всеми детьми. Про оставшуюся цифру тоже загадывают загадку.

Игры «**Что изменилось?»,** « Исправь ошибку» способствуют закреплению умения пересчитывать предметы, обозначать их количество соответствующей цифрой. Несколько групп предметов размещают на доске или фланелеграфе, рядом ставят цифры. Ведущий просит играющих закрыть глаза, а сам  меняет местами или убирает из какой-либо группы один предмет, оставляя цифры без изменения, т.е. нарушает соответствие между количеством предметов и цифрой. Дети открывают глаза. Они обнаружили ошибку и исправляют ее разными способами: «восстановлением» цифры, которая будет соответствовать количеству предметов, добавляют  или убирают предметы, т. е. изменяют количество предметов в группах. Тот, кто работает у доски, сопровождает свои действия объяснением. Если он хорошо справился с заданием (найти и исправить ошибку), то он становится ведущим.

 «**Чудесный мешочек**»

В чудесном мешочке находятся: счетный материал, два-три вида мелких игрушек. Ведущий выбирает кого-то из детей водящим и просит отсчитать столько предметов, сколько тот услышит ударов молоточка, бубна или столько предметов, сколько кружков на карточке. Дети, сидящие за столами, считают количество ударов и показывают соответствующую цифру.

     «**Сколько»**

На доске закрепляется 6-8 карточек с различным количеством предметов.   Ведущий     говорит: «Сейчас я  загадаю загадку. Тот, кто ее отгадает, пересчитает предметы на карточке и покажет цифру. Слушайте загадку. «Сидит девица в       темнице, а коса на улице». Играющие догадавшиеся, что это морковь, пересчитывают сколько морковок нарисовано на карточке, и показывают цифру 4 . Кто быстрее поднял цифру становится ведущим. Вместо загадок можно давать описание предмета. Например: «Это животное ласковое и доброе, оно не разговаривает, но знает свое имя, любит играть с мячом, клубком ниток, пьет молоко и живет вместе с людьми. Кто это?  Сосчитайте сколько?

«**Считай -  не ошибись!**»

В игре используется мяч. Дети располагаются полукругом. Перед началом игры ведущий договаривается, в каком порядке (прямом или обратном) будет считать. Ведущий бросает кому-то из играющих мяч и называет число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше. Игра должна проводиться в быстром темпе, и задания повторяются много раз, чтобы дать возможность как большему количеству детей принять в ней участие.

«**Которой игрушки не стало?»**

Ведущий выставляет несколько разнородных игрушек. Дети внимательно рассматривают их, запоминают, где какая игрушка стоит. Все закрывают глаза, ведущий убирает одну из игрушек. Дети открывают глаза и определяют, какой, которой игрушки не стало. Например, спряталась машинка, она стояла третьей справа или второй слева. Правильно и полно ответивший становится ведущим

«**Кто первый назовет?».**

Детям показывают картинку, на которой в ряд (слева на право или сверху вниз) изображены разнородные предметы. Ведущий договаривается, откуда начинать пересчет предметов: слева, справа, снизу, сверху. Ударяет молоточком несколько раз. Дети должны подсчитать количество ударов  и найти игрушку, которая стоит на указанном месте. Кто первый назовет игрушку, становится победителем и занимает место ведущего.

 **Игры путешествие во времени**

«**Живая неделя**

Семь детей у доски построились и пересчитались по порядку. Первый ребенок слева делает шаг вперед и говорит: «Я – понедельник. Какой день следующий? » Выходит второй ребенок и говорит:  «Я – понедельник. Какой день следующий?» Выходит второй ребенок и говорит: «Я -  вторник. Какой день следующий?» и т.д. Вся группа дает задание  «дням недели», загадывает загадки. Они могут быть самые разные: например, назови день, который находится между вторником и четвергом, пятницей и воскресеньем, после четверга,  перед понедельником и т. д. Назовите все выходные дни недели. Назови дни недели, в которые люди трудятся. Усложнение игры в том, что играющие могут построиться от любого дня недели, например от вторника до вторника.

 «**Наш день», «Когда это бывает**?»

Детям раздаются карточки, На которых изображены картинки из жизни, относящиеся к определенному времени суток, распорядку дня. Воспитатель предлагает рассмотреть их, называет определенное время суток, например вечер. Дети, у которых есть соответствующее изображение, должны поднять карточки и рассказать, почему они считают, что это вечер.

За правильный хорошо составленный рассказ ребенок получает фишку.

**«Кто работает рано утром?»**

Это игра - путешествие. Она  начинается  чтением стихотворения Б.Яковлева из книги «Утро, вечер, день, ночь»

         Если звонко за окном

         Защебечут птицы,

         Если так светло кругом,

         Что тебе не спится,

          Если радио  у вас

          Вдруг заговорило,

          Это значит, что сейчас

          Утро наступило.

Взрослый: «Теперь мы с тобой будем вместе путешествовать, и смотреть, кто и как работает утром». Взрослый помогает ребёнку вспомнить, кто раньше всех начинает работать (дворник, водители общественного транспорта и т.д.) Вспомните вместе с ребёнком, а что делают утром дети и взрослые. Закончит путешествие можно чтением стихотворения Б. Яковлева или обобщением того, что происходит рано утром.

**«Вчера, сегодня, завтра»**

Взрослый и ребёнок встают напротив друг друга. Взрослый бросает мяч ребёнку и говорит короткую фразу. Ребёнок должен назвать соответствующее время и бросить мяч взрослому.

Например: Мы лепили (вчера). На прогулку идём (сегодня) и т.д.

**Игры на ориентировки в пространстве.**

«**Отгадай, кто, где стоит**»

Перед детьми – несколько предметов, расположенных по углам воображаемого квадрата и в середине его. Ведущий предлагает детям отгадать, какой предмет стоит сзади зайца и перед куклой или справа от лисы перед куклой и т.д.

«**Что изменилось?**»

На столе лежит несколько предметов. Дети запоминают, как расположены  предметы по отношению друг к другу. Затем  закрывают глаза, в это время ведущий меняет местами один-два предмета. Открыв глаза, дети рассказывают об изменениях, которые произошли, где предметы стояли раньше и где теперь. Например, заяц стоял, справа от кошки, а теперь стоит слева от нее. Или кукла стояла справа от медведя, а теперь стоит впереди медведя.

«**Найди похожую**»

Дети отыскивают картинку с указанными воспитателем предметами, затем рассказывают о расположении этих предметов: «Первым слева стоит слон, а за ним- мартышка, последним мишка» или «В середине- большой чайник, справа от него- голубая чашка, слева розовая чашка.

«**Расскажи про свой узор**»

У каждого ребенка картинка (коврик) с узором. Дети должны рассказывать, как располагаются элементы узора: В правом верхнем углу – круг, в левом верхнем углу - квадрат, в левом нижнем углу - прямоугольник, в середине – треугольник.

Можно дать задание рассказать об узоре, который они рисовали на занятии по рисованию. Например, в середине – большой круг, от него отходят лучи, в каждом углу цветы, вверху и внизу – волнистые линии, справа и слева - по одной волнистой линии с листочками и т. д.

«**Художники**»

Проводится с группой или подгруппой детей. Ведущий предлагает детям нарисовать картину. Все вместе продумывают ее сюжет: город, комната, зоопарк и т. д. Затем каждый рассказывает о задуманном элементе картины, поясняет, где он должен находиться относительно других предметов. Воспитатель заполняет картину предлагаемыми детьми элементами, рисуя ее мелом на доске или фломастером на  большом листе бумаги. В центре можно нарисовать избушку (изображение должно быть большим и узнаваемым ), вверху, на крыше дома трубу. Из трубы вверх идет дым. Внизу перед избушкой сидит кот. В задании должны быть использованы слова: вверху, внизу, слева, справа от, за, перед, между, около, рядом и т. д.

«**Найди игрушку**»

«Ночью, когда в группе никого не было - говорит воспитатель,  к нам прилетал Карлсон и принес  в подарок игрушки. Карлсон любит шутить, поэтому он спрятал игрушки, а в письме написал как их  можно найти». Распечатывает конверт и читает: «Надо встать перед столом воспитателя, пойти прямо». Кто-то из детей выполняет задание, идет и подходит к шкафу, где в коробке лежит машина. Другой ребенок выполняет следующее задание: подходит к окну, поворачивается налево,  приседает и за шторой находит игрушку.

«**Путешествие по комнате**»

Буратино с помощью ведущего дает детям  задания: «Дойти до окна, сделай три шага вправо». Ребенок выполняет задание. Если оно выполнено успешно, то ведущий помогает найти спрятанный там фант. Когда дети еще недостаточно уверенно могут изменять направление движения, количество направлений должно быть не больше двух. В дальнейшем количество заданий  по изменению направления можно увеличить. Например: «Пройди вперед пять шагов, поверни налево, сделай еще два шага, поверни направо, иди до конца, отступи влево на один шаг».

**Игры с геометрическими фигурами.**

**«Найди предмет такой же формы»**

У взрослого имеются нарисованные на бумаге геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник, овал, прямоугольник и т.д.

Он показывает ребёнку одну из фигур, например, круг. Ребёнок должен назвать предмет такой же формы.

«**Чудесный мешочек**»

В мешочке находятся предметы разных геометрических фигур. Ребенок обследует их, ощупывает и называет фигуру, которую хочет показать. Усложнить задание можно, если ведущий дает задание найти в мешочке какую-то конкретную фигуру. При этом ребенок последовательно обследует несколько фигур, пока не отыщет нужную. Этот вариант задания выполняется медленнее. Поэтому целесообразно, чтобы чудесный мешочек был у каждого ребенка.

«**Найди такой же**»

Перед детьми лежат карточки, на которых изображены три - четыре различные геометрические фигуры. Воспитатель показывает свою карточку (или называет, перечисляет Фигуры на карточке). Дети должны найти такую же карточку и поднять ее.

«**Кто больше увидит**?»

На фланелеграфе в произвольном порядке расположены различные геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагают назвать как можно больше фигур, размещенных на фланелеграфе. Чтобы дети не повторяли ответы  товарищей, ведущий может выслушивать каждого ребёнка отдельно. Выигрывает тот, кто запомнит и назовет больше фигур, он становится ведущим. Продолжая игру, ведущий меняет количество фигур.

«**Посмотри вокруг**»

Игра проводится в виде соревнования  на личное или командное первенство. В этом случае группа делится на команды. Ведущий  предлагает назвать предметы круглой, прямоугольной, квадратной, четырехугольной формы, форму предметов, не имеющих углов, и т.д. За каждый правильный ответ, играющий или команда получает  фишку, кружок. Правилами предусматривается, что нельзя называть два раза один и тот же предмет. Игра проводится в быстром темпе. В конце игры подводятся итоги, называется победитель, набравший наибольшее количество очков.

«**Геометрическая мозаика»**

Организуя игру, воспитатель заботится об объединении детей в одну команду в соответствии с уровнем их умений и навыков. Команды получают задания разной трудности. На составление изображения предмета из геометрических фигур: работа по готовому расчлененному образцу, работа по нерасчлененному образцу, работа по условиям (собрать фигуру человека – девочка в платье), работа по собственному замыслу (просто человека). Каждая команда получает одинаковые наборы геометрических фигур. Дети должны самостоятельно договориться о способах выполнения задания, о порядке работы, выбрать исходный материал. Каждый играющий в команде по очереди участвует в преобразовании геометрической фигуры, добавляя свой элемент, составляя отдельные элементы предмета из нескольких фигур. В заключении игры дети анализируют свои фигуры , находят сходства и различия в решении конструктивного замысла.

«**Найди свой домик**»

Дети получают по одной модели геометрической фигуры и разбегаются по комнате. По сигналу ведущего все собираются у своего домика  с  изображением фигуры. Усложнить игру можно переместив домик. Детей учат видеть геометрическую форму в окружающих предметах: мяч, арбуз-шар, тарелка, блюдце- обруч- круг ,крышка стола, стена, пол, потолок, окно-прямоугольник, платок –квадрат; косынка-треугольник; стакан- цилиндр; яйцо, кабачок- овал.

  **Дидактические игры. «Величина»**

**«Что бывает широкое (длинное, высокое, низкое, узкое)»**

Взрослый говорит: «Предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, узкие, широкие. Мы видели много разных по величине предметов. А сейчас мы поиграем так: я буду называть одно слово, а ты будешь перечислять, какие предметы можно назвать этим одним словом». В руках у взрослого мяч. Он бросает его ребёнку и говорит слово. Например:

Взрослый: Длинный

Ребёнок: Дорога, лента, верёвка и т.д.

**«Игра с двумя наборами**»

«Давай вместе поиграем», - обращается взрослый к ребёнку и начинает снимать кольца с пирамидки, предлагая ребёнку сделать то же.

« А теперь найди такое же кольцо», - говорит взрослый и показывает одно из колец. Когда ребёнок выполнит это задание, взрослый предлагает сравнить кольца путём накладывания . а затем продолжить игру  кем – либо из детей.

**Занимательная математика**

«**Сделай поровну»**

Взрослый раскладывает на столе палочки. Вверху больше (или меньше) на одну, чем внизу. Запасные палочки находятся в стаканчике. Ребёнку предлагается сделать так, чтобы палочек в обоих рядах стало поровну, и объяснить полученный результат.

**«У кого столько же»**

    Если нет возможности пригласить для игры 4 – 6 детей, то можно использовать игрушки. Каждый игрок получает карточку с кружками. Взрослый показывает карточки из второго комплекта. Ребёнок должен определить, у кого из играющих карточка с заданным количеством кружков.

**«Магазин без продавца»**

  В магазине (на столе взрослого) – разные товары, среди них имеются игрушки и вещи разной формы. Взрослый даёт ребёнку карточку – чек, на которой нарисована определённая фигура: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник.

Ребёнок – покупатель выбирает предметы соответствующей формы. Он  получает покупку, если правильно подберёт и опишет форму товара.

**Конспект классического занятия по ФЭМП в средней группе**

**Тема:** «В гости к ёжику Пых»

**Форма проведения:** традиционная

**Цель:** совершенствовать навыки счета в пределах четырех.

**Задачи:**

Образовательные:

- закреплять навыки умения сравнивать предметы с геометрическими фигурами.

- закреплять навыки счета в пределах 4.

Развивающие:

- развивать умение различать геометрические фигуры: круг, прямоугольник, треугольник.

- развивать приемы логического мышления и математического счета.

- развивать умение правильно находить числа и сопоставлять их с количеством изображенных предметов.

Воспитательные:

- воспитывать умение работать в коллективе, анализировать собственную деятельность и деятельность других детей.

**Методические приемы:**

1. Сюрпризный момент, создание воображаемой ситуации..
2. Игровая мотивация, построение диалога с детьми.
3. Использование красочных иллюстраций.
4. Рассказ педагога, объяснение, уточнение, использование загадок, поощрение.
5. Создание проблемных ситуаций и нахождение пути их решения.
6. Решение задач математического содержания.
7. Физкультминутка «У медведя дом большой».
8. Организация детей на самостоятельную игру «В гости к ежику».

**Предварительная работа:**

1. Организация дидактических игр в свободное время.

**Демонстрационный материал:**

1. Иллюстрации: ёжик, заяц, белка, медведь, 2 морковки, 3 коробки торта, 4 баранки, картина где все животные пьют чай.

**Раздаточный материал:**

1. Карточки с геометрическими фигурами: круг, треугольник, прямоугольник (на каждого ребенка).
2. Карточки с числами от 1 до 4 (на каждого ребенка).

**Структура занятия:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Части занятия | Методические приемы | Время |
| 1. | Организационно – мотивационный этап | * Беседа с детьми о животных леса
* Вопросы к детям
 | 4 минуты |
| 2. | Основной этап |  | 12 минут |
| 2.1. | Этап постановки проблемы | * Загадывание загадки про ёжика.
* Ёжику нужна помощь позвать к себе гостей.
 | 3 минуты |
| 2.2. | Этап ознакомления с материалом | * Загадка про зайца
* Задание 1
* Загадка про белку
* Задание 2
* Физкультминутка «У медведя дом большой»
 | 6 минут |
| 2.3. | Этап практического решения проблемы | * Задание 3
 | 3 минут |
| 3. | Заключительный этап | * Рефлексия, подведение итогов
* Помощь педагога в организации самостоятельной игры детей по теме занятия
 | 2 минуты |

**Ход занятия**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| **Вступительная часть**Воспитатель:  дети, вы любите животных?Дети: Да!Воспитатель: а каких животных, которые живут в лесу вы знаете?Дети: перечисляют животных…. |  |
| **Основная часть.**Воспитатель: молодцы! Сейчас я вам загадаю загадку: сердитый недотрога живет в глуши лесной, иголок очень много,  нитки ни одной!Дети: ёжик!Воспитатель: правильно ( размещает на доске иллюстрацию с ёжиком № 1), посмотрите на ёжика внимательно, если он испугается и свернется в клубочек, то на какую геометрическую фигуру из тех, что мы знаем и которые лежат у вас на столе, он станет похож?( размещаем рядом картинку с испуганным ёжиком № 2) Поднимите над головой эту фигуру, чтоб ежику тоже было видно.Дети: на круг!Воспитатель: правильно, он станет похож на круг, молодцы! (убираем картинку испуганного ежика с доски) У есть ежика к нам большая просьба: он решил позвать к себе гостей, для этого он сейчас отправится в лес и позовет всех, кто ему встретится по пути, но если вдруг ему или его друзьям понадобиться наша помощь, то мы обязательно должны помочь нашим лесным жителям. Согласны?Дети: да!Воспитатель: ежик бежал по лесу и встретился ему вот кто, отгадайте загадку: комочек пуха, длинное ухо, прыгает ловко, любит морковку.Дети: заяц!Воспитатель: правильно, это заяц (располагаем картинку зайца на доске). Ёжик позвал в гости зайчика и побежал дальше, а зайчик решил что ходить в гости с пустыми руками нельзя и решил взять с собой 2 морковки, но совсем забыл как выглядит цифра 2? Дети, давайте поможем зайчику, выберите из всех цифр, что лежат у вас на столе цифру 2 и покажите ее зайчику, поднимите нужную карточку над головой.Дети: показывают цифру 2…..Воспитатель: большие молодцы! (на доску прикрепляем картинку с изображением 2 морковок) давайте посчитаем, правильно ли наш зайка взял с собой морковки? Одна морковка, две морковки (считаем хором с детьми), очень хорошо! А посмотрите внимательно, дети, на какую геометрическую фигуру похожа морковка? Давайте выберем нужную фигуру из тех, что лежать у вас на столе и покажем ее зайке, ему это очень интересно (дети выбирают и показывают треугольник). Вы большие молодцы, а наш зайка с угощением отправился к домику ёжика (убираем с доски зайку и морковки, остается только ёжик).Воспитатель: А тем временем наш друг встретил еще одного лесного жителя, отгадайте кого: рыжая, пушистая, на ёлочке живет, крепкими зубами орешки грызет.Дети: белка!Воспитатель: правильно! Белка! (закрепляем на доске картинку с белкой). Она очень обрадовалась приглашению ежика, но с пустыми руками ходить в гости даже белочкам не хочется, она решила взять с собой 3 коробочки с тортом. Но совсем забыла, как выглядит цифра 3? Давайте поможем нашей пушистой подружке, выберите нужную карточку с цифрой 3 (дети показывают цифру 3) Молодцы! (воспитатель определяет на доске картинку с тортами) давайте посчитаем вместе, не ошиблась ли наша белочка? Одна коробка, две, три (считаем хором с детьми). Молодцы! А на какую геометрическую фигуру похожи эти коробки? Выберите пожалуйста из тех, что лежат на столе и покажите. Правильно - прямоугольник! Белочка отправляется к домику ёжика (убираем белочку и картину с тортами с доски), а тем временем ёжику встречается еще один друг, но сначала мы поиграем с вами в игру, все встаем из-за стола:У медведя дом большой! Ой-ой-ой! (тянутся руками вверх)А у зайки маленький! Ай-ай-ай! (приседают)Мишка сам пошел домой! Ой-ой-ой (шагают на месте)И запрыгал заинька! (прыгают на месте), (повторяем 2 раза)Воспитатель: ну вот мы отдохнули и можете сказать кого же встретил наш ежик?Дети: медведя!Воспитатель: Правильно (добавляем на доску картинку с мишкой). Ёжик пригласил в гости и мишку тоже. Миша очень воспитанный и знает, что с пустыми руками в гости не ходят, он решил взять с собой 4 баранки, но совсем забыл как выглядит цифра 4. Поможем мишке?Дети: да! (дети самостоятельно, уже без подробного указания действий находят цифру 4 и показывают над головой).Воспитатель: молодцы! (закрепляем картинку с баранками рядом с медведем). Давайте вместе посчитаем баранки: одна, две, три, четыре баранки (считаем хором с детьми)! Скажите дети, а на какую геометрическую фигуру похожи мишкины баранки?Дети: на круг!Воспитатель: поднимите эту фигуру над головой, покажите мишке.Дети: показывают фигуру…… |  |
| **Заключительная часть****В**оспитатель: теперь, когда ёжик пригласил всех зверей, которых встретил в лесу, ему пора отправляться домой готовить гостям вкусный и ароматный чай. Там его уже ждут его друзья (убираем с доски всех зверей и вешаем большую картинку, где они всем вместе пьют чай). Что важного и нужного мы закрепили во время путешествия в лес вместе с нашими лесными жителями? Правильно, мы закрепили цифры, которые уже знаем и геометрические фигуры. Вам понравилось наше занятие? Хотите поиграть?**Д**ети: да!Воспитатель: Машенька, хочешь быть ёжиком?Маша: да!Воспитатель: Маша будет ёжиком и будет ждать к себе гостей! И вы все можете отправиться в гости! |  |

Конспект НОД по ФЭМП в средней группе «В гостях у ёжика Пыха в саду »

Цель: Освоение детьми понимания количественных соотношений предметов.

Задачи:

• закреплять умения считать до 5.

• учить соотносить предметы по количеству.

• воспитывать у детей умение слушать своих товарищей, не перебивать.

• развивать мелкую моторику, зрительную координацию.

•учить детей правильно отвечать на вопросы: Сколько? Который по счёту?

Предварительная работа:

- Беседа об Осени. Закреплять знания овощей и фруктов.

- Практическая работа детей – усвоение правильного положения руки и пальцев при письме.

Оборудование: дидактические, игровые материалы; листы с заданием на каждого ребенка, карандаши, ежик, таблички с цифрами.

Ход занятия

Воспитатель:

Ребята, какое сейчас время года? *(Осень.)* А что люди собирают осенью? *(Урожай.)* Правильно, овощи и фрукты. Какие овощи вы знаете (ответы детей, а какие фрукты? *(Ответы детей.)*

Животные в лесу тоже собирают урожай на зиму. К нам пришел сегодня ежик и просит помочь собрать урожай. Чтобы его семье хватило запасов на зиму. Поможем ежику? *(Да.)* А какой урожай? Мы узнаем, если картинку обведем по точкам.

У каждого ребенка листы, где нарисованы яблоко и гриб точками.

Воспитатель: Я по точкам обведу и картинку получу.

Дети выполняют задание. Воспитатель смотрит о правильности посадки ребенка при письме и правильности постановке руки.

Пальчиковая гимнастика.

Мы писали, мы писали *(сжимание и разжимание ладоней в кулаки)*

Наши пальчики устали.

Мы немножко отдохнем *(катание карандаша ладонями)*

И опять писать начнем.

Постучим, потопаем, *(по столу стучим кулаками, топаем пальчиками)*

Погладим и похлопаем *(гладим стол, хлопаем в ладоши)*

Воспитатель: Какой урожай мы собрали? *(грибы и яблоки)*

Давайте посчитаем, сколько грибов получилось. *(5)* а теперь посчитаем яблоки *(4)*

Соедините дорожкой так, чтобы у каждого ежа был один гриб. Всем ли ежатам хватит грибов? *(всем)*. А теперь проверим, всем ли ежам достанется яблоко. Соедините дорожкой яблоко с ежом. *(Не всем хватило)*. Яблок меньше или больше ежиков. *(Яблок меньше, чем ежей.)* Давайте дорисуем яблоко последнему ежу. А теперь всем хватило? *(да, поровну)*. Молодцы, ребята, вы помогли ежику собрать урожай на зиму.

Воспитатель: А теперь ежик хочет научить вас новой игре.

Дети встают в круг, взявшись за руки, и повторяют за воспитателем песню.

Хороводная подвижная игра *«Маленький ежик»*

Маленький ежик, четверо ножек,

На спине листок несет,песенку поет:

Фуфты-фуфты-фуфты-фу, на спине листок несу,

Самый сильный я в лесу, и боюсь одну лису.

Как только песенка заканчивается воспитатель показывает цифру *(1,2 или 3)*. Дети собираются в **группы** по количеству указанной цифры.

Дидактическая игра «Украсим коврик»

**Задачи:** уточнить пространственные представления детей – справа, слева, внизу, вверху. Продолжать учить правильно называть углы и стороны прямоугольного листа бумаги: верхний правый угол, нижний правый угол и т. д., уточнить знания детей о геометрических фигурах – круг, квадрат, прямоугольник, треугольник. Развивать мелкую моторику. Развивать внимание, учить выполнять работу всем одновременно. Воспитывать самостоятельность, ответственное отношение к организации своего рабочего места.

**Подготовка к упражнению:** воспитатель предлагает детям проверить свои цветные карандаши, а именно: красный, синий, зелёный, оранжевый, жёлтый. Если есть необходимость, заменить их.

**Материал:** половина альбомного листа, цветные карандаши.

**Ход упражнения.**

Воспитатель предлагает украсить коврик, нарисовать:

В правом верхнем углу – красный круг,

В правом нижнем углу – синий квадрат,

В левом верхнем углу – зелёный треугольник,

В левом нижнем углу – оранжевый прямоугольник,

В центре коврика – жёлтое солнце с лучами.

Дидактическая игра «Домики для медвежат»

**Дидактическую игру**"**Домики для медвежат** мы используем как на НОД по ФЭМП, так и в утреннее время для индивидуальной работы с детьми.

Цель игры: развивать умение детей сравнивать два предмета по величине, активизировать в речи детей слова *«большой,поменьше, маленький»*. Перед началом игры мы разыгрываем игровую ситуацию. Я говорю "Ребята, я вам сейчас расскажу интересную историю. Жили – были три **медвежонка**, и вот однажды они решили построить себе **домики**. Взяли стены и крыши для **домиков**, но только не поймут, что делать дальше. Давайте мы им поможем сделать **домики**. Посмотрите, какие у нас по величине **медвежата**? Какой этот **медвежонок по величине**, большой,поменьше или маленький? Какой мы ему будем делать **домик**? Какую ты возьмешь стену? Какую надо взять крышу? А этот **медвежонок какой по величине**? Какой ему надо сделать **домик**? Какую ты возьмешь крышу? Какого она цвета? **Медвежата очень рады**, что вы им помогли. "