МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«ДЕТСКИЙ САД № 204»

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Консультация для воспитателей

**Использование игровых технологий в образовательной деятельности по ФЭМП**

Подготовила Масленникова Е.В.

I квалификационная категория

Всем известно, что детский сад всегда выполнял и до сих пор выполняет важную функцию подготовки детей к школе. Во многом успешность дальнейшего обучения ребенка, будет зависеть от того, насколько качественно и своевременно будет подготовлен он к школе.

Математика – это мощный фактор интеллектуального развития ребенка, формирования его познавательных и творческих способностей. Известно и то, что от эффективности [математического развития ребенка в дошкольном](https://www.maam.ru/obrazovanie/matem-podgotovit) возрасте зависит успешность обучения в школе. 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](https://www.maam.ru/obrazovanie/zanyatiya-po-matematike) немыслимо без **использования дидактических игр**. Их **использование хорошо помогает восприятию** материала и потому ребенок принимает активное участие в познавательном процессе.

Не зря Василий Александрович Сухомлинский сравнивает игру с искрой, которая разжигает огонек пытливости и любознательности. Именно игра с элементами обучения, интересная ребенку, поможет в развитии познавательных способностей дошкольника.

Чтобы увлечь ребенка математикой уместно **использовать игровые технологии в образовательной деятельности**.

Что же такое **игровая технология**?

**Игровая технология** – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

**Игровые технологии – это игровые** формы взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета *(игры, сказки, спектакля)*. Другими словами, понятие *«****игровые технологии****»* включает достаточно большую группу [методов и приемов организации педагогического](https://www.maam.ru/obrazovanie/metodicheskie-razrabotki) процесса в форме различных педагогических игр.

Применение **игровых технологий на занятиях в ДОУ** :

- делает ребёнка более активным;

- повышает познавательный интерес;

- развивает память, мышление и внимание;

- способствует развитию творческих способностей, выработке речевых умений и навыков.

Материал, усвоенный во время игры, откладывается в детской памяти на более продолжительное время. Помимо этого, по ФГОС, обучение в такой форме:

- развивает логическое и критическое мышление;

- формирует навык выстраивания причинно-следственных связей;

- **воспитывает** креативный подход к решению поставленных задач;

- поощряет проявление инициативы;

- способствует физическому развитию.

Основная цель **игровых технологий** математического развития - формирование представлений, способов действий, развитие мыслительных операции.

Одной из наиболее эффективных **технологий** является проблемно - **игровая технология**. В основе лежит активный осознанный поиск ребенком способа достижения результата на основе принятия им цели **деятельности** и самостоятельного размышления по поводу предстоящих практических действий, ведущих к результату.

Целью этой **технологии** является развитие познавательно - творческих способностей детей в логико-математической **деятельности**.

**Проблемно-игровая технология** представляется в системе следующих средств : логико-математические игры, логико-математические сюжетные игры (занятия, проблемные ситуации и вопросы, творческие задачи, вопросы и ситуации, экспериментирование и исследовательская **деятельность**). **Технология** позволяет ребенку овладеть средствами *(речь, схемы и модели)* и способами познания (сравнением, классификацией, накопить логико-математический опыт.

На примере рассмотрим **игровую технологию** по формированию элементарных математических представлений у детей в возрасте 2-3 года.

Необходимым условием для развития познавательного интереса к первоначальным математическим представлениям направлен на формирование у детей основных сенсорных функций и активизацию их практических действий с предметами. В процессе организации практических действий необходимо стимулировать детей, обозначать в речи названия предметов, их величину, форму, количество.

Внедрение развивающей *«****Игровой технологии****»* осуществляется в соответствии с принципом *«от простого - к сложному»* и личностно - ориентированной моделью обучения. Игра или элементы игры придают учебной задаче конкретный, актуальный смысл, мобилизуют мыслительные, эмоциональные и волевые силы детей, ориентируют их на решение поставленных задач. Игра – одно из замечательных явлений жизни. Обучение математики в форме игры может и должно быть интересным, **разнообразным**, занимательным, но не развлекательным.

Игры для детей в возрасте 2-3 года

Количество

"Собираем мячи в корзину", "Сколько матрешек пришло в гости", "Игра с флажками *(листочками)*", "Разноцветные мячи", "Сколько больших, сколько маленьких", "Покажи один, покажи много", "Построим матрешек в ряд", "Сколько спряталось игрушек".

Величина

"Найди пару", "Найди такой же", "Покажи и назови", "Спрячь большой, спрячь маленький", "Собираем матрешек *(пирамидки, формочки, ведерки)*", "Строим домики *(башенки, столбики)*", "Пойдем по следам".

Форма

"Сделаем куклам бусы", "Кто найдет такой же", "Прокати такой же шарик", "Что ты достал", "Что в мешочке", "Назови предмет", "Найди пару", Строим мебель для куклы", игры с вкладышами разной формы.

Ориентировка в пространстве

"Поможем Зайчику найти его игрушки", "Догоняем мяч", "Едем, едем, едем. "

Попевки, потешки, поговорки, при чтении которых закрепляется умение ориентироваться в частях собственного тела *("Ладушки, ладушки", "Водичка, водичка")*

*«Палочки Кюизенера»*

На начальном этапе занятий палочки Кюизенера **используются как игровой материал**. Дети играют с ними, как с обычными кубиками, палочками, **конструктором**, по ходу игр и занятий, знакомясь с цветами, размерами и формами.

Игры и занятия с палочками Кюизенера:

1. Раскладываем палочки по цвету, длине.

2. "Найди палочку того же цвета, что и у меня. Какого они цвета?"

3. "Положи столько же палочек, сколько и у меня".

4. "Выложи палочки, чередуя их по цвету: красная, желтая, красная, желтая" *(в дальнейшем алгоритм усложняется)*.

5. Выложите несколько счетных палочек Кюизенера, предложите ребенку их запомнить, а потом, пока ребенок не видит, спрячьте одну из палочек. Ребенку нужно догадаться, какая палочка исчезла.

6. Выложите несколько палочек, предложите ребенку запомнить их взаиморасположение

и поменяйте их местами. Малышу надо вернуть все на место.

7. Выложите перед ребенком две палочки: "Какая палочка длиннее? Какая короче?" Наложите эти палочки друг на друга, подровняв концы, и проверьте.

8. Выложите перед ребенком несколько палочек Кюизенера и спросите: *«Какая самая длинная? Какая самая короткая?»*

*«Блоки Дьенеша»*

Логические блоки Дьенеша помогут ребенку познать окружающий предметный мир, выявлять свойства предметов - цвет, форму, размер. Накладывая цветные блоки на **изображение в альбоме**, Ваш ребенок сможет неоднократно испытать радость созидателя, наблюдая, как под его руками плоскостные **изображения** превращаются в объемные предметы.

*«Один — много»*

Цель: закрепление понятия один- много.

Ход: Лежит два обруча и корзина с шарами. Ребенок должен перенести в один обруч один шар в другой много шаров.

*«Разложи фигуры в домики»*

Цель: развивать зрительное **восприятие** формы плоскостных фигур;

формировать умение различать и правильно называть некоторые

геометрические фигуры, сравнивать их по величине; закреплять знания цветов.

Оборудование: карточки-домики разного цвета, геометрические фигуры разного цвета и размера (круги, квадраты, треугольники, овалы, прямоугольники, звездочки, шестиугольники).

**Игровое правило** : брать только по одной геометрической фигуре и класть в нужный домик в соответствии с указанием **воспитателя**.

Ход игры: **Воспитатель** раскладывает перед ребенком домики и набор геометрических фигур. Затем предлагает: «Рассмотри домики и фигуры. Фигуры – это жильцы, которые должны поселиться в домиках».

Размести *«жильцов»* в домики.

*«Ориентировка в пространстве»*

Цель: Учить ориентируется на себе, изучая схему своего тела, определяя его границы. Учить осознавать, что у пространства есть верх и низ, предметы могут находиться далеко и близко, слева и справа от него.

*«Найди предмет такого же цвета»*

Цель: Формировать умение детей различать и называть основные цвета (красный, желтый, синий умение выделять цвет предметов, сравнивать предметы по цвету, выбирать из группы предметы заданного цвета и распределять их по группам. Развивать у детей речь, внимание, логическое мышление, мелкую моторику.

Наглядный материал: карточки с **изображениями** предметов разных по цвету, такие же разрезные предметы.

Ход игры: Детям предлагается по одной большой цветной карточке с **изображениями предметов**, каждый ребенок из предложенных картинок выбирает **изображение того предмета**, который соответствует его цвету.

*«Лото с геометрическими фигурами»*.

Цель игры: закреплять знания детей о геометрических фигурах, умения различать и находить нужную геометрическую фигуру.

Ход игры: Играющим раздаются карточки с фигурами, ведущий достает из мешка фигуру, отдает **игроку**, у которого есть такая фигура на карточке. Выигрывает тот, кто быстрее закроет всю карточку.

*«Светофор»*

Цель: Развивать пространственные представления: *«внизу»*, *«вверху»*, *«посередине»*; упражнять в цвете.

Ход игры: Пред каждым ребенком лежит карточка и три круга *(зеленый, красный, желтый)*

**Воспитатель** предлагает выполнить задание: «Положите на карточку желтый круг, над желтым кругом положите красный круг, под желтым кругом –зеленый круг. Что получилось? *(Светофор.)*

-Какого цвета у светофора глаз наверху? *(Красный)*

-Где у светофора находится желтый круг? *(В середине.)*

-Какого цвета глаз в низу? *(Зеленый)*

-На какой цвет можно идти? Какой цвет запрещает идти *(Ответы детей.)*