**Консультация для воспитателей**

**по образовательной области «Познавательное развитие»**

**с применением цифровых образовательных ресурсов.**

**Тема: «Развивающие игры математического содержания».**

**Цели:**

* Совершенствование воспитательно – образовательного процесса по расширению и уточнению представлений о разных видах развивающих игр математического содержания, о материалах, необходимых для работы;
* Поиск педагогических идей по пробуждению любознательности детей, интересу к развивающим играм;
* Построение модели современного познавательного занятия при ознакомлении дошкольников с развивающими играми.
* Освоение и последующее активное применение технологии в практической деятельности педагога – воспитателя.

Каждый дошкольник — маленький исследователь, с радостью и удивлением открывающий для себя окружающий мир. Наша с вами задача, задача воспитателей — помочь ему сохранить и развить стремление к познанию, удовлетворить детскую потребность в активной деятельности, дать пищу уму ребёнка. Эффективное развитие умственных способностей детей дошкольного возраста — одна из актуальных проблем современности.

Для детей, а особенно для детей дошкольников, **самая лучшая форма обучения, это обучение с помощью игры.** Ребёнку кажется, что он просто развлекается, но на самом деле он тренирует воображение, мышление, развивает свои творческие способности*.* Показ слайда № 2

Я считаю, что среди всех методов развития умственных способностей наиболее оптимальным являются развивающие игры, так как они создают своеобразный микроклимат для развития математических представлений дошкольника.

Развивающие игры математического содержания:

• Знакомят детей с геометрическими фигурами, формой предметов, размером;

• Развивают мыслительные умения: сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию;

• Помогают усвоить элементарные навыки алгоритмической культуры мышления;

• Развивают познавательные процессы: восприятие, память, внимание, воображение, волю;

• Развивают интеллектуальные и творческие способности детей.

Показ слайда № 3

По моему мнению, такие игры, как кубики Никитина, блоки Дьенеша, цветные палочки Кюизенера и игры Воскобовича учат детей понимать схемы, распознавать реальные предметы в абстрактных рисунках; способствуют развитию логического мышления; создают благоприятные условия для формирования такого ценного качества мышления, как самостоятельность. Показ слайда № 4

Познакомимся с ними поближе.

**Никитин Борис Павлович** — один из основоположников методики раннего развития, [педагогики сотрудничества](https://www.google.com/url?q=https%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fwiki%2F%25D0%259F%25D0%25B5%25D0%25B4%25D0%25B0%25D0%25B3%25D0%25BE%25D0%25B3%25D0%25B8%25D0%25BA%25D0%25B0_%25D1%2581%25D0%25BE%25D1%2582%25D1%2580%25D1%2583%25D0%25B4%25D0%25BD%25D0%25B8%25D1%2587%25D0%25B5%25D1%2581%25D1%2582%25D0%25B2%25D0%25B0&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGFIR-EDf3a92f8z6Ud0vntV5_Byg) разработал  систему развивающих игр. Каждая игра Никитинапредставляет собой набор задач, которые ребёнок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из дерева или пластика, деталей конструктора - механика и т.д. Задачи даются ребёнку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка, рисунка в изометрии, чертежа, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации. Решение задачи предстаёт перед ребёнком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т.е. в виде видимых и осязаемых вещей. Это позволяет сопоставлять наглядно «задание» с «решением» и самому проверить точность выполнения задания. Показ слайда № 5

Большинство творческих развивающих игр Никитина не исчерпывается предлагаемыми заданиями, а позволяет детям составлять новые варианты заданий и даже придумывать новые развивающие игры, т.е. заниматься творческой деятельностью более высокого порядка.

Рассмотрим некоторые из них:

* Игра **«Сложи узор»** состоит из 16 одинаковых кубиков, все 6 граней которых окрашены по - разному в 4 цвета. Это позволяет составлять из них 1-, 2-, 3-, и даже 4-цветные узоры в громадном количестве вариантов. Данная игра способствует развитию пространственного мышления и логики; Показ слайда № 6
* **«Уникуб»** - набор для конструирования, состоящий из 27 кубиков с красными, синими и жёлтыми гранями. Эти универсальные кубики вводят ребёнка в мир трёхмерного пространства, развивают логику, целостное восприятие объекта; Показ слайда № 7
* Фигурки игры **"Кубики для всех"** обладают почти неисчерпаемыми возможностями разнообразных сочетаний и позволяют составлять громадное количество различных моделей или разных вариантов одной и той же модели. Например, уложить все 7 фигурок в куб можно несколькими десятками способов! Правила игры похожи на правила игры в "Уникуб". "Кубики для всех" учат мыслить пространственными образами (объемными фигурами), умению их комбинировать и является значительно более сложной, чем игры с обычными кубиками, развивает способности к комбинаторике и пространственному мышлению, учит мыслить "объемными фигурами". Игра помогает овладеть графической грамотностью, понимать уже до школы план, карту, чертёж. Показ слайда № 8

Б.П. Никитин рекомендует начинать играть в его игры с полутора лет.

Бельгийский учитель начальной школы **Джордж Кюизенер** разработал универсальный дидактический материал «Счётные палочки» для развития у детей математических способностей. Палочки Кюизенера – это счётные палочки, которые еще называют «числа в цвете», цветными палочками, цветными числами, цветными линеечками. Они  позволяют моделировать числа, свойства, отношения, вызывают живой интерес у детей, развивают активность и самостоятельность в поиске способов действия с материалом, путем решения мыслительных задач. Работая с палочками, дети знакомятся со своеобразной цветной алгеброй. Палочки можно предлагать детям с трёх лет для выполнения наиболее простых упражнений. Цель использования палочек Кюизенера: развитие способности группировать предметы по цвету, величине, освоение способов измерения с помощью условной мерки, способность различать количественный и порядковый счёт, устанавливать равенство и неравенство двух групп предметов, развитие умения различать и называть в процессе моделирования геометрические фигуры, силуэты, предметы. Палочки Кюизенера, в основном, предназначаются для занятий с  детьми от 1 года до 7 [лет](http://letu.ru/). Показ слайда № 9

**Логические блоки**, разработанные венгерским психологом и математиком **Дьенешем**  - хорошее пособие для подготовки мышления детей к усвоению математики. Каждая фигура характеризуется четырьмя свойствами: цветом, формой, размером и толщиной. В процессе разнообразных действий с логическими блоками дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как в плане предматематической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. В специально разработанных играх и упражнениях с блоками у малышей развиваются элементарные навыки алгоритмической культуры мышления, способность производить действия в уме. С помощью логических блоков дети тренируют внимание, память, восприятие. Сначала предлагаются самые простые игры: **«Цепочка»** (от произвольно выбранной фигуры необходимо построить как можно более длинную цепочку при соблюдении условия. Например, чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины); **игра «Второй ряд»** (выложить в ряд 5-6 фигур и построить под ним второй ряд, но так, чтобы, например, под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура такой же формы, но другого цвета (размера). Затем предлагаются новые игры и упражнения с блоками: игры, где свойства блоков изображены на карточках; игры с обручами, которые формируют у детей чёткое представление о внутренней и внешней области по отношению к некоторой замкнутой линии. Блоки Дьенеша — это интересный дидактический материал, который предназначен для детей от 3х лет. Показ слайда № 10

Хочу рассказать про игровую технологию **Вячеслава Вадимовича Воскобовича** «Сказочные лабиринты игры. Это технология интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей 3–7 лет», направленная на развитие мышления, памяти, внимания.  Основным принципом педагогической технологии «Сказочные лабиринты игры» является развитие детей в игре, с помощью которой выстраивается почти весь процесс обучения ребёнка-дошкольника. По словам В.В.Воскобовича: «Это — не просто игра, это — познавательная деятельность». «Умные квадраты» — один из «инструментов» замечательной коллекции развивающих игр педагога-изобретателя Вячеслава Воскобовича. Они умеют превращаться в разные предметы и попутно «сообщают» детям о различных геометрических свойствах фигур. В играх с «Квадратом» совершенствуются внимание и память. Показ слайда № 11

* **«Двухцветный квадрат»** - игра – головоломка, в процессе которой дошкольники осваивают приёмы конструирования геометрических фигур и алгоритмы сложения предметных форм. Этот волшебный квадрат можно превратить по желанию во что угодно - в домик, в лодочку или в конфету. Всё, что хочет сделать сообразительный малыш: летучую мышь, конверт, семафор, мышку, ёжика, звёздочку, башмачок, лодку, рыбку, самолёт, птичку, подъемный кран, черепаху… Это неполный перечень только тех "превращений" Квадрата Воскобовича, которые есть в инструкции. А ведь можно и самим что-то придумать! Игра «Двухцветный квадрат» способствует развитию тонкой моторики руки, пространственного мышления и творческого воображения, умения сравнивать, анализировать, сопоставлять. Показ слайда № 12
* **«Четырёхцветный квадрат»**  - это наиболее сложная модификация двухцветного квадрата. В процессе выполнения игровых заданий ребёнок складывает многоцветные фигуры. Схемы сложения не являются пооперационными, а представляют собой конечный результат конструирования. Навыки, приобретённые в игре с двухцветным квадратом, помогают ребёнку быстрее освоить четырёхцветный квадрат, так как приёмы сложения фигур остаются неизменными.

Показ слайда № 13

* Играя с головоломками **«Чудо–крестики»**, дошкольники знакомятся с сенсорными эталонами формы, цвета и величины. Правильному восприятию эталонов помогают включения в процесс познания обследовательских действий с помощью тактильно – двигательных, зрительных, осязательных ощущений. Можно складывать дорожки и башни, человечков, драконов и многое другое. Эта игра намного интереснее современных «одноразовых» пазлов, а главное полезнее, так как эти головоломки развивают познавательные и творческие способности детей. В игре совершенствуются процессы логического мышления, свойства внимания и пространственное мышление. Показ слайда № 14

Одна и та же игра привлекает детей и трёх, и семи лет. Это возможно потому, что в ней есть упражнения в одно-два действия для малышей и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

**Чтобы развить интерес у детей к развивающим играм рекомендую**:

* На начальном этапе использовать кубики Никитина, палочки Кюизенера и блоки Дьенеша как игровой материал. Дать детям возможность играть с ними, как с обычными кубиками, палочками, [конструктором](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fveseloshagat.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNFNk4saD4zqq-zPGa1iMmBi1qdjfg), по ходу игр и занятий, знакомясь с цветами, размерами и формами.
* Первые занятия должны быть лёгкими для восприятия: содержать игровую ситуацию, сюрпризный момент. Главное – вызвать интерес у детей!
* Занятия должны проводиться регулярно, с постепенным усложнением материала.
* Обращать внимание на связь вчерашней игры с сегодняшней и сегодняшней с завтрашней. Пользоваться методом «ледокола», т.е. каждую следующую игру начинать, отступив немного назад.
* Упрощать задания, если ребёнку трудно их выполнять или вернуться к предыдущему занятию для закрепления пройденного материала (провести индивидуальную работу с ребёнком).
* Обучение должно проходить в занимательной форме, желательно использовать слайды, презентации для детей.
* Для поддержания интереса ребёнка к занятиям рекомендую на каждом этапе разработанного перспективного плана использовать такие типы заданий как:
* Дети самостоятельно выполняют задания;
* Проверяют правильность их выполнения;
* Самостоятельно придумывают аналогичные задания.
* Для расширения сказочного пространства вводить новые персонажи.
* Время проведения занятий не должно превышать допустимого для данного возраста регламента обычных занятий.

Показ слайда № 15

**Спасибо за внимание! Творческих вам успехов!** Показ слайда № 16