|  |  |
| --- | --- |
| « **Использование математических игр на плоскостное моделирование для развития детского творчества в среднем дошкольном возрасте**». | E:\Larisa\Larisa2\ФОТОГРАФИИ\Ларочкины фотографии РАЗНОЕ\File0017.jpg |

Содержание.

1. Актуальность использования математических игр на плоскостное

моделирование.

2. Методика отбора игр и сопровождение детской деятельности.

3. Перспективные план работы по плоскостному моделированию на год.

4. Таблица «Использование игр на плоскостное моделирование в разных возрастных группах».

*Актуальность темы.*

*Психологические особенности детей 4-5 лет.* Дети начинают отличать учебную и игровую деятельности. У детей появляются навыки учебной деятельности, элементы планирования, развивается любознательность. Дети начинают осознавать цель учебной деятельности, поэтому она становится более устойчивой и достигается детьми. К 4-м годам появляется потребность в общении со сверстниками, возникает совместная деятельность. Ребенок учится общению: слушать другого, высказывать свое мнение, прислушиваться к советам сверстников. Ребенок учится согласовывать свои действия с действиями товарищей, упражняется в правильных поступках (оказывать помощь слабому). Оценка, которую дети дают товарищам повторяет оценку взрослого. У детей этого возраста волевые проявления во многом зависят от благоприятности ситуации ( цель достигается лишь если деятельность ребенка складывается благоприятно).

В этом возрасте речевые указания взрослого приобретают устойчивое значение. Получив инструкцию и поняв ее, ребенок сразу выполняет действие правильно, не нуждаясь в отдельном указании для каждого движения. Собственная речь ребенка начинает применяться для планирования действий, но регуляция действий еще не совершенна.

В 4-5 лет дети сравнивают геометрическую форму с предметом (овал – огурец. Следовательно необходимо воспитывать у детей культуру восприятия для этого давать обследовать предметы, включать в работу все анализаторы и обращать внимание на характерные, главные признаки в предмете.

На 5-м году у детей меняется характер наглядно-действенного мышления, меняется соотношение между речью и действием. Во время действия эгоцентричная речь, которая контролирует действия ребенка (начинает допускать меньше ошибок). Образное мышление становится ведущим: увеличивается количество образов, большинство действий выполняется образно. Конкретность образного мышления проявляется тогда, когда ребенок слышит иносказательные выражения (которые воспринимаются буквально). Поэтому умозаключения ребенка могут быть нелепы. Мыслительные операции протекают в уме. Появляется большое количество обобщенных слов (мебель, посуда, одежда, обувь).

К 4-5 годам в нервной системе детей возбуждение и торможение уравновешиваются, увеличивается роль коры больших полушарий, возрастает роль II сигнальной системы. отсюда активно развивается произвольное внимание (ребенок начинает управлять своим вниманием), но ведущим остается непроизвольное внимание. Поэтому очень важно заинтересовать ребенка деятельностью. Повышается объем внимания ( 2 объекта, если предметы хорошо знакомы, то – 3).Появляется распределение внимания в тех ситуациях, где есть навыки.

Образы воображения детей 4-5 лет многообразны, богаче по содержанию, чем у малышей, более устойчивы (не меняется темы рисунка, нет быстрой смены ролей). Воображение возникает до деятельности, начинает существовать, как самостоятельный психический процесс. Может быть без внешних действий. На ряду с воссоздающим есть и творческое воображение.

*Развитие творческих способностей детей.* Само понятие творчество определяется как деятельность, в результате которой ребенок создает новое, оригинальное проявляя воображение, реализуя свой замысел, самостоятельно находя средство для его воплощения.(«Художественное творчество и ребенок» / Под редакцией Н.А. Ветлугиной. М. 1972 г.). Формирование творческой личности начинается уже в дошкольном возрасте. Игнорирование или формальный подход к проблеме творчества в дошкольном детстве чреваты невосполнимыми потерями в развитии личности в последующие годы. Это объясняется тем, что дошкольный возраст благоприятен для развития образного мышления, воображения, психических процессов, составляющих основу творческой деятельности. Поэтому творчество, развитие творческости – одна из главных задач дошкольного воспитания. В концепции дошкольного образования на этом сделан особый акцент.

Воображение является высшей формой психической функцией и отражает действительность. Основная задача воображения – представление ожидаемого результата до его осуществления. Фантазия у детей еще очень неустойчива, не подчинена определенной задаче, а ведь именно умение направить свои представления в нужную сторону, подчинить их определенным целям и характеризует продуктивное творческое воображение. Важно, чтобы ребенок творил не без цели (то, что получится), а учился последовательно реализовывать замысел, приводя к выполнению задуманного, к созданию творческого произведения. Ведь неумение управлять своими идеями, подчинять их своей цели, приводит к тому, что лучшие замыслы гибнут, не находя воплощения. Поэтому важнейшая линия в развитии воображения детей – это развитие направленности воображения.

Ряд современных психолого – педагогических исследований направлены на раскрытие характеристик творческих способностей, которые оказались универсальны и едины для детей и взрослых. К творческим способностям отнесены: реализм воображения, умение видеть целое раньше частей, надситуативно – преобразовательный характер творческих решений, экспериментирование.

Общепризнанна возможность творческого развития детей во всех видах деятельности, и в первую очередь в игре. Поэтому свою работу я старалась проводить в игровой форме.

Многие игры из использованных мной рекомендуются для детей старшего дошкольного возраста. В своей работе учитывала исследования психологов о том,

что для детей среднего дошкольного возраста характерен поиск решения в процессе самой деятельности. Получив задание, дети не пытаются сначала подумать, как и что сделать. Нередко можно встретить взрослых людей, которые действуют совершенно так же, как и ребенок. Думать над заданием он начинает только тогда, когда сделает целую кучу ошибок. Поэтому не стоит рассчитывать на то, что когда ребенок вырастет, то постепенно научится сначала думать, а потом действовать, а попытаться помочь формировать у них это очень полезное качество. Овладение детьми внешними формами замещения и моделирования, выступающими в виде условных обозначений, чертежей или схематических рисунков, ведет к способности

употреблять заместители и модели «в уме», решать задачи «про себя», то есть во внутреннем плане. Как раз то, что дети пока не умеют делать. Это помогает детям подняться на более высокий интеллектуальный уровень.

Анализ разработок по математическим развивающим играм помог создать свою программу развития творчества у детей, которая позволяет в дальнейшем использовать имеющиеся знания при конструировании из бумаги способом оригами. Например, игры с «Квадратом Воскобовича» знакомят детей со сложением по диагонали, пополам, учат отгибать углы у квадрата. Игры «Волшебный квадрат» Никитина, «Монгольская игра», «Танграм» помогают детям закрепить знания знакомых геометрических форм и классифицировать их по размеру, знакомят с понятием четырехугольники, многоугольники.

Я считаю, что главная ценность ребенка заключается не в знании, которое он приобретает, а в той уникальности, которую он воплощает. Развитие индивидуальности каждого ребенка, учет индивидуальных различий, выявление отстающих и одаренных детей, создавая благоприятные условия для развития, педагог создает условия для развития творчества всех детей без исключения. Работа над этой темой позволила выявить несколько противоречий.

Первое из них – это противоречие между творческостью и технологичностью. С одной стороны, воспитание творчества должно стать во главе современного образования. С другой стороны, образование – это всегда определенная технология, которая зачастую отодвигает творчество на второй план.

Второе противоречие - это противоречие между необходимостью индивидуального подхода и массовостью обучения и воспитания. Возможности индивидуального подхода иногда сводятся к варьированию объема информации и скорости ее усвоения.

Пути решения этих проблем заключаются в том, что необходимо учитывать индивидуальность каждого ребенка, его отношение к знаниям, и к тому, что его окружает.

В связи с выше сказанным основными задачами в освоении детьми плоскостного моделирования считаю:

1. Способствовать развитию и реализации каждым ребенком собственной индивидуальности, проявления творчества в плоскостном моделировании.

2. Формировать у детей эмоционально – личностное отношение к плоскостному моделированию и конструктивной деятельности.

Решить поставленные задачи по развитию творчества и индивидуальности каждого ребенка можно при соблюдении ряда условий.

1.Создание такой среды, которая бы служила пусковым механизмом для творчества.

2. При формировании творческих способностей важно учитывать индивидуальные особенности каждого ребенка.

3. Создание «Атмосферы творчества», содержательной жизни ребенка, обогащение ее яркими впечатлениями, обеспечение эмоционально-интеллектуального опыта.

*Условие 1. Создание развивающей предметно - пространственной среды.*

Для создания «атмосферы творчества2 мной организована соответствующая развивающая среда, которая дает возможность каждому ребенку проявить свои индивидуальные особенности, возможности.

Организация предметной среды направлена на решение следующих задач:

- обеспечение чувства психологической защищенности – доверия к миру, радости существования;

* формирование творческого начала в личности ребенка;
* развитие индивидуальности ребенка;

- формирование знаний, навыков и умений как средства развития личности, а не цели;

- активизация демократических способов общения с детьми (понимание, признание, принятие личности ребенка).

Разнообразие среды позволяет ребенку вести поисковую, исследовательскую деятельность, решать любые вопросы по-своему, активизируют самостоятельную деятельность.

Создание материальных условий для проявления творчества

Учебно-методическое обеспечение

##### Развивающая предметно - пространственная среда

###### **Центр математики**

Все оборудование расположено так, чтобы обеспечить свобод-ный доступ детей к необходи-мым материалом, что позволяет каждому ребенку проявить са-мостоятельность в их выборе.

Подбор методической

литературы

Конспекты образовательной деятельности, индивидуальная работа в утренний и вечерний отрезок времени.

Отбор авторских игр и разработка собственных игр на плоскостное моделирование

*Условие 2. Систематическая работа по созданию условий для проявления индивидуальности каждого ребенка.*

Выполняя это условие, важно так построить учебно-воспитательной процесс и его психологическое обеспечение, чтобы любые индивидуальные особенности детей не прошли мимо внимания, реализовывались и выращивались.

Здесь важна система работы как со всеми детьми, так и теми которые имеют опережающее развитие, или какие-либо отклонения. Каждому ребенку даю возможность понять, что нет одинаковых людей: у каждого есть что-то свое, что-то, что выделяет его из общей массы и делает уникальным. Внимание, оказываемое как проблемному, так и одаренному ребенку должно быть для него и окружающих совершенно естественным, вписываться в образ мира любого малыша.

В системе работы провожу занятия по математике с использованием игр на плоскостное моделирование со всеми детьми. Но предпочтение отдаю подгрупповой форме работы, которая позволяет осуществлять индивидуальный подход в освоении игр на плоскостное моделирование. Учитывая то, что творчество детей невозможно без исполнительства, провожу большую работу по формированию умений и навыков. По результатам занятий провожу индивидуальную работу с теми детьми, которые испытали затруднения во время выполнения задания. Для систематизации работы составила картотеку игр и игровых упражнений по обучению детей. Данные упражнения, помогают ребенку, в игровой форме справиться с возникшими трудностями.

*Условие 3. Создание «атмосферы творчества», содержательной жизни ребенка.*

«Атмосфера творчества», создаваемая в детском саду невозможна без поддержания родителей. Освоение детьми программных задач проходит наиболее продуктивно, если со стороны родителей встречается понимание, что во многом связано с педагогической грамотностью. В процессе работы стремлюсь раскрыть родителям значение математических игр для развития ребенка. Объяснить на каком уровне находится деятельность их детей; какие задачи решаются на конкретном занятии, в чем трудности, чем могут и должны помочь родители. Рассказывать родителям об условиях, которые следует создавать для развития творчества. Регулярно обращаю внимание на продвижение и успехи ребенка, не сравнивая его деятельность с успехами других детей.

*Методика отбора игр и сопровождение детской деятельности.*

В результате диагностики в начало учебного года детей было выявлено, что у 5 детей низкий уровень, у 5 детей высокий уровень, у 9 детей средний уровень.

Так как в 4-5 лет развитие воображения и образного мышления являются главными направлениями умственного развития, то целесообразно было остановиться на развитии воображения и формировании способности к наглядному моделированию в разных видах деятельности: при ознакомлении с художественной литературой; при ознакомлении детей с природой, на занятиях по рисованию, конструированию. Эти виды деятельности привлекают детей, соответствуют их возрасту.

Важным условием было выбрать оптимальную форму занятий, которая могла бы обеспечить результативность работы, главная цель которой – развитие интеллектуальных способностей детей, их умственное развитие. И основным при этом будет овладение различными средствами решения познавательных задач. Развитие будет происходить только в тех случаях, когда ребенок оказывается в ситуации наличия – именно для него – познавательной задачи и решает ее успешно.

Можно, например, объяснить ребенку, что для того, чтобы посчитать сколько куколок в домике, не обязательно перебирать самих куколок, но можно обозначить их палочками или кружками и посчитать эти палочки- заместители куколок. Для решения более сложной задачи можно предложить детям построить чертеж, который бы помог представить условие задачи и решить на основе данного графического изображения. В среднем возрасте такие чертежи делает педагог, постепенно усложняя их (делая их более условными). Постепенно, запоминая этот принцип, дети могут уже как бы нарисовать данные обозначения (палочки, схемы) в уме. При целенаправленной работе дети оказываются в состоянии заранее «видеть» возможные результаты собственных действий.

Отбор игр проводила на основе знаний и умений детей, учитывая основные принципы: 1. Принцип доступности. Учет индивидуальных особенностей каждого ребенка (выравнивание возможностей детей с низкого на средний уровень и давать возможность детям с высоким уровнем развивать свои способности ).

2.Принцип систематичности и последовательности. Обеспечение преемственности в знаниях, умения , впечатлениях детей.

3.Принцип научности (называть правильно геометрические фигуры детям, но не добиваться зазубривания детьми названий).

4.Принцип наглядности, как эффективный способ поисковой и исследовательской деятельности (например, при сильном затруднении ребенка в выполнении работы можно предложить проанализировать ошибки на расчлененном образце в случаях, как доказательство выполняемости задания) .

5.Принцин сознательности и активности (создание проблемных ситуаций, которые дети должны решить самостоятельно).

6.Принцип прочности (повторение ранее изученного материала на новых пособиях).

7.Принцип теории и практики (плоскостное моделирование выявляет трудности детей, т.к. задание дается каждому ребенку индивидуально и это задание он должен сделать сам).

8. Принцип воспитывающего и развивающего содержания. Ранее уже отмечалось, что игры на плоскостное моделирование помогают развитию:

* умственных способностей,
* умения создавать образ и оперировать им,
* рассуждать, выявлять противоречия,
* внимания,
* сосредоточенности,
* усидчивости.

В начале учебного года использовались игры уже знакомые детям, но с небольшим усложнением (Логико - математическая игра З.А. Михайловой, Блоки Дьенеша).

Затем была выбрана игра Никитина «Сложи квадрат», где каждый квадратик находится в своем конвертике и можно предложить ребенку тот конверт, который немного опережает его возможности, заставит подумать как правильно выполнить работу. Например, одному ребенку приходится подумать над квадратом № 3, а другому можно сразу предложить квадрат № 9. Для повышения интереса к игре сделала домики с окнами в виде квадрата, где живут дедушка и бабушка и предложила задание: «Сильный ветер разбил стекло в домике, собери стеклышки так, чтобы в стекле не было щелей и в домике опять стало тепло ».

«Квадрат Воскобовича», как отмечалось ранее, помогают познакомить детей с разными видами сложения квадрата: по диагонали, пополам, отгибать углы у квадрата. Игры со счетными палочками позволяют детям составлять сначала по заданиям предметные изображения, а затем придумывают их сами. Позже составляют геометрические фигуры: квадраты, треугольники, прямоугольники и четырехугольники разных размеров и с различным соотношением сторон.

Когда дети освоили игры со счетными палочками, целесообразно предложить им игры с палочками Кюизенера. Эта игра предполагает варьирование длинны деталей предметов, а счетные палочки всегда одной длинны. С помощью палочек Кюизенера дети получают возможность творческого подхода к знакомым заданиям. Например, из счетных палочек раньше делали домик квадратный или прямоугольный, а теперь есть возможность создавать домики более разнообразные.

«Рамки и вкладыши Монтессори» знакомят детей с разнообразием геометрических фигур и учат детей ориентироваться в пространстве.

«Лото со схемами» знакомит ребенка со схемой и соотнесением ее с реальным изображением предмета.

«Тетрис» знакомит детей с многообразием геометрических форм, развивает способность группировать фигуры по определенному признаку (цвету, форме, величине),игра хороша тем, что ее можно использовать разнообразно: «налить» с стакан молоко, «Продолжи ряд», где дети осваивают закономерности выполняемого задания, составление и придумывание симметричных узоров и фигур.

Игра «Дроби» знакомит детей с тем, что целое состоит из частей, способы манипуляции с частями (из разных частей можно составить целое). Дает возможность для развития творчества детей : составлять по схеме и придумывать самим знакомые предметы (зонтик, бабочка, человечек и т.д.).

«Монгольская игра» , на мой взгляд, проще «Танграма», т.к. имеет хорошо знакомые детям квадраты, треугольники, прямоугольники разной величины. Дети уже умеют составить квадрат из треугольников («Квадрат», «Прозрачный квадрат» Воскобовича, «Сложи квадрат» Никитина) и в игровой форме они учатся составлять изображения предметов.

Игра «Сложи узор» позволяет детям овладевать навыками анализа и синтеза,

развивают способности комбинирования, которые необходимы для конструкторской работы. Использовали узоры СУ- А (№3-15), СУ – Б (№1- 12).

Игра «Танграм» содержит квадрат, треугольники разного размера и параллелограмм.

Нужно отметить, что детям разрешалось играть в различные знакомые игры в то время, когда они знакомились с новыми. В моей группе детям больше всего нравиться составлять изображение предметов из Блоков Дьенеша, «Монгольская игра», «Сложи квадрат», «Магнитная геометрическая мозаика», «Тетрис», и раскладывать на перегонки геометрические фигуры из игры «Рамки и вкладыши Мантессори».

*Перспективный план работы по плоскостному моделированию в средней группе.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Месяц | Познавательно-исследовательская деятельность | Продуктивная  деятельность | Работа с родителями |
| **1** | **2** | **3** | **4** |
| Сентябрь | Логико- математическая игра с блоками Дьеныша,  (Михайлова),  Магнитная геометрическая мозаика. | Рассматривание с детьми простых схем для построек, побуждать детей пытаться пользоваться схемой во время строительных игр.  Вырезание круга из квадрата. | Индивидуальные беседы с роди-телями на тему: «Ваши любимые игры с ребенком дома» (указываются конкретные родителей детей группы). |
| Октябрь | Блоки Дьеныша,  Сложи квадрат - №1(Никитин)  (№ 3 – № 16)  Кирпичики (№ 1 – 5). | Обучение детей возводить постройки по простой схеме.  Рисование и аппликация в квадрате «Придумай узор из геометрических фигур» (аппликация- готовые фи-гуры). | Рекомендация для родительского уголка:  «Поиграем с ребенком». |
| Ноябрь | Квадрат (Воскобович),  Игры со счетными палочками. | Поэтапные пооперацион-ные карты для совместной и самостоятельной продуктивной деятельности детей (схема).  Внесение в центр «Художественно-эстетичес-кого творчества» альбома с поэтапным показом вариантов рисования животных. | Индивидуальные рекомендации по тематике математических игр для родителей (указываются конкретные родителей детей группы) |
| **1** | **2** | **3** | **4** |
|  |  | Придумывание узоров в треугольнике (аппликация, рисование). |  |
| Декабрь | Палочки Кюизинера,  Рамки - вкладыши Монтессори. | Поэтапные пооперацион-ные карты для совместной и самостоятельной продуктивной деятельности детей (схема).  Побуждать детей возводить постройки по схемам (усложнение).  Вырезание геометрических фигур по контуру: круги по контуру, квадраты- разрезание полосы. | Рекомендация для родительского уголка: «Поможем ребенку развивать способность анализировать плоские фигуры». |
| Январь | «Лото со схемами»,  Геометрическая мозаика. | Поэтапные пооперацион-ные карты для совместной и самостоятельной продуктивной деятельности детей (схема).  Внесение в группу нового конструктора, обучение способам работы с ним. Придумывание узоров в круге из треугольников (вырезанных детьми) и квадратов. | Выставка мате-матических игр для родителей.  Фото выставка «Как мы играем в математические игры». |
| Февраль | Тетрис,  «Сложи узор»  (СУ – А № 3-№15) | Поэтапные пооперацион-ные карты для совместной и самостоятельной продуктивной деятельности детей (схема).  Аппликация: «Вырежи  круги из квадратов и придумай из них узор в круге.» (совместная и самостоятельная деятель-ности). | Родительское собрание на тему: «Как играть с детьми в игры с математическим содержанием или математика – это не только цифры». |
| Март | Монгольская игра,  Геоконт. | Поэтапныепооперационные карты для совместной и самостоятельной продук-тивной деятельности детей (схема).  Оформление открытки к 8 марта с помощью геометрических фигур. | Рекомендация для родительского уголка: «По-играйте с ребен-ком!» (самодель-ные игры). |
| Апрель | Дроби,  Сложи квадрат -№2. | Поэтапные пооперацион-ные карты для совместной и самостоятельной продуктивной деятельности детей (схема).  Упражнять и активизи- ровать умение детей в раз- | Открытое меро-приятие для родителей: «Математика – это интересно». |
| **1** | **2** | **3** | **4** |
|  |  | резании квадрата на треугольники. |  |
| Май | Танграм, Сложи узор (СУ –Б № 1-12). | Поэтапные пооперацион-ные карты для совместной и самостоятельной продуктивной деятельности детей (схема).  Творческая аппликация: «Придумай животное или предмет из геометрических фигур» | Консультация на тему: «Матема-тические игры с природным материалом». |

*Использование игр на плоскостное моделирование в разных возрастных группах.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Младшая группа | Средняя группа | Старшая группа | Подготовительная группа |
| 1.Блоки Дьенеша.  2.Логико – матема-тическая игра.  3.Магнитная геометрическая мозаика (с вариан-тами простых изоб-ражений предме-тов).  4.Простые игры со счетными палочка-ми.  5. «Сложи узор» ( СУ – А №1- №10). | 1.Блоки Дьенеша.  2.Логико – матема-тическая игра.  3. Магнитная гео-метрическая мозаи-ка.  4.«Сложи квадрат». 5. Квадрат  Воскобовича.  6. Игры со счет-ными палочками.  7. Палочки Кюизенера.  8. Рамки – вклады-ши Монтессори.  9. Геометрическая мозаика.  10. «Тетрис».  11. «Монгольская игра».  12. «Дроби».  13. «Сложи узор».  (СУ – А № 3- 15; СУ –Б № 1-12)  14. «Танграм». | 1. « Сложи квадрат».  2. «Монгольская игра».  3. Разнообразные  геометрические мозаики.  4. Квадрат  Воскобовича.  5. Рамки – вклады-ши Монтессори.  6. «Танграм».  7.Игры со счетны-ми палочками.  8. «Тетрис» (сос-тавление на быст-оту, с вязанными глазами).  9. Игры с палочка-ми Кюизенера  10. «Дроби».  11. «Сложи узор»  (СУ –А № 16-22,  СУ – Б №.10- 24,  СУ- В №1-15).  12.«Прозрачный квадрат».  13.«Волшебный квадрат». | 1.Разнообразные геометрические мозаики.  2. «Танграм».  3. «Сложи узор»  (СУ – В, СУ – Г, СУ- Д).  4. Игры со счетны-ми палочками.  5. «Дроби» (знакомство с понятием дроби).  6. «Квадрат» Воскобовича.  7. «Прозрачный квадрат».  8. Палочки Кюизенера.  9.«Волшебный квадрат».  10.«Вьетнамская игра».  11.«Колумбово яйцо».  12. «Пифагор».  13.«Пентамино». 14.«Волшебный круг». |

*Картотека игр на плоскостное моделирование.*

Логические блоки Дьенеша.

*Цель игры.*Учить детей составлять изображение предметов из геометрических фигур используя схемы; развивать умение различать, правильно называть, группировать геометрические фигуры; развивать воображение и творческое мышление у детей, желание придумывать новые варианты изображения предметов из геометрических фигур.

Логико-математическая игра.

*Цель игры.* Развивать умение у детей самостоятельно составлять схематические изображения, разнообразя их по цвету, форме и размеру; сравнивать и группировать по размеру (большие и маленькие); Выявлять количественные отношения; переносить действия на основе схемы на реальные геометрические фигуры определять цветы, размеры и их сочетания.

*Материал.* Комплект логических блоков Дьенеша; схематические изображения человечков (8 детей и 1 взрослый) на отдельных карточках: мальчики с квадратным туловищем и большой головой; девочки с прямоугольным туловищем и маленькой головой; «взрослый» - с прямоугольным туловищем и большой головой.

Магнитная геометрическая мозаика.

*Цель игры.* 1. Учить детей составлять изображение предмета из геометрических фигур (целое из частей) по образцу или по собственному замыслу, развивать логическое мышление, сенсорные умения и способности аналитического восприятия.

2. Развивать умение различать, правильно называть, группировать геометрические фигуры.

Цветные палочки Кюизенера.

*Цель игры.* Пособие предназначено для развития умения у детей различать и называть цвета, сравнивать предметы по длине, ширине, высоте; развивает сенсорные процессы, восприятие, мышление, воображение детей.

Тетрис.

*Цель игры.* 1. Развивать у детей логическое мышление, умение группировать геометрические фигуры по определенному условию (цвет, форма, величина) ; 2. Развивать навыки счета у детей.

3. Учить детей определять закономерности и продолжить ряд, ориентируясь на чередование свойств.

4. Учить детей составлять узоры по схематичному изображению и по собственному замыслу.

Геометрическая мозаика.

*Цель игры* Развивать у детей ориентировку в пространстве, умение различать и группировать геометрические фигуры, составлять из них изображение знакомых предметов по чертежам и по своему замыслу.

Сложи квадрат.

*Цель игры.* Учить детей складывать квадрат из частей, иногда неизвестной формы; закреплять умение перед началом работы переворачивать кусочки на лицевую сторону и группировать их по цветам и по оттенкам цветов; развивать логическое мышление, внимание, терпение, умение доводить начатое дело до конца.

Танграм.

*Цель игры.* 1.Развивать у детей умение сравнивать и группировать геометрические фигуры: четырехугольники и треугольники, составлять из треугольников новые геометрические фигуры.

2. Развивать у детей логическое мышление, пространственное воображение, конструктивное мышление, комбинаторские способности, сообразительность, сенсорные способности, творческое воображение.

Рамки и вкладыши Монтессори.

*Цель игры.* 1. Развивать у детей умение узнавать и различать форму плоских фигур и их положение на плоскости (зрительно и на ощупь); знакомить детей с геометрической терминологией – названием фигур: квадрат, круг, треугольник равносторонний, эллипс, прямоугольник, ромб, трапеция, четырехугольник неправильный, параллелограмм, треугольник равнобедренный, шестиугольник, звезда, пятиугольник, треугольник разносторонний.

2. Развивать у детей ориентировку в пространстве, умение различать и группировать геометрические фигуры, сенсорные умения и способности аналитического восприятия.

Монгольская игра.

*Цель игры.* 1. Развивать у детей умение сравнивать и группировать геометрические фигуры: прямоугольники, треугольники, квадраты.

2. Развивать у детей логическое мышление, пространственное воображение, конструктивное мышление, комбинаторские способности, сообразительность, сенсорные способности, творческое воображение.

Дроби.

*Цель игры.* Познакомить детей с понятием целое и части; учить детей составлять целое из частей. Развивать сенсорные способности у детей, память внимание, логическое мышление.

2. Учить детей составлять узоры из деталей игры по схематичным изображениям и по собственному замыслу.

Игры со счетными палочками.

*Цель игры* Учить детей составлять геометрические фигуры и узоры из геометрических палочек, пользуясь схематичным изображением (словесным заданием - позднее); учить отсчитывать нужное количество палочек; упражнять в умении высказывать предположения о правильном решении поставленной задачи.

Квадрат Воскобовича.

*Цель игры.* Учить детей складывать квадрат в разных направлениях; развивать у детей логику, внимание, пространственное воображение, конструктивное мышление, сообразительность, сенсорные способности, творческое воображение.

Мелкий геометрический конструктор.

*Цель игры.* Развивать способность у детей различать и называть геометрические фигуры (кубик, призма, конус, кирпичик, пластина).

Учить использовать их с учетом конструктивных свойств (устойчивости, формы, величины).

Крупный плоскостной геометрический конструктор.

*Цель игры.* Учить детей узнавать и называть геометрические фигуры (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник, овал), умение группировать фигуры (по цвету, форме, величине) составлять знакомые предметы из геометрических фигур; развивать сенсорные способности, внимание, восприятие, память, логическое мышление, творческое воображение, сообразительность, конструктивные навыки.

Геоконт. Умелые лапки.

*Цель игры.* Способствует сенсорному развитию (эталоны цвета, формы, величины, тренирует тактильно – осязательные анализаторы); развивает мелкую моторику рук; развивает внимание, память, творческое воображение и пространственное мышление, формирует умение анализировать, сравнивать, объединять признаки и свойства.

Составь картинку из геометрических фигур.

*Цель игры.* Игра способствует освоению детьми эталонов формы, выполняя задания игры, ребенок учится считать, отсчитывать нужное количество геометрических фигур, знакомится с пространственными отношениями и величиной, развивает мышление, внимание, сообразительность, усидчивость, творческое воображение.

Лото со схемами.

*Цель игры.* Познакомить детей со схематичным изображением знакомых предметов, учить детей узнавать по схемам предмет, правильно его называть и находить его реальное изображение; развивать у детей умение в ориентировке в пространстве; развивать память, внимание, мышление.