**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное**

**учреждение «Раздольненский детский сад № 1 «Звёздочка»**

**Раздольненского района Республики Крым**

**Отчет**

**по самообразованию**

**на тему: «Развитие математических способностей детей дошкольного возраста посредством дидактический игр»**



**Подготовила воспитатель: Гончар О.В.**

**2023-2024 учебный год**

Развитие элементарных математических представлений - это исключительно важная часть интеллектуального и личностного развития дошкольника.  В соответствии с ФГОС дошкольное образовательное учреждение является первой образовательной ступенью и детский сад выполняет важную функцию подготовки детей к школе. И от того, насколько качественно и своевременно будет подготовлен ребенок к школе, во многом зависит успешность его дальнейшего обучения.

**Актуальность**

Математика обладает уникальным развивающим эффектом.  «Математика- царица всех наук! Она приводит в порядок ум!». Ее изучение способствует развитию памяти, речи, воображения, эмоций; формирует настойчивость, терпение, творческий потенциал личности. Считаю что, обучение детей математике в дошкольном возрасте способствует формированию и совершенствованию интеллектуальных способностей: логике мысли, рассуждений и действий, гибкости мыслительного процесса, смекалки и сообразительности, развитию творческого мышления.

В своей работе применяю идеи и рекомендации следующих авторов:Т.И. Ерофеева «Математика для дошкольников», З.А. Михайлова «Математика от 3 до 7», Т.М. Бондаренко «Дидактические игры в детском саду», И.А. Помораева, В.А. Позина «ФЭМП» и др.

Изучив литературу по формированию у дошкольников элементарных математических представлений, учитывая, что игровая деятельность является ведущей для детей дошкольного возраста, пришла к выводу, что максимального эффекта при ФЭМП можно добиться, используя дидактические игры, занимательные упражнения, задачи .

Для определения эффективности своей работы провожу педагогическую диагностику формирования элементарных математических представлений у детей посредством дидактических игр. Основная цель которой: выявить возможности игры, как средства формирования усвоенного материала в образовательной деятельности формировании элементарных математических представлений у дошкольников.

Проанализировав результаты диагностики, выявила, что у детей достаточно низкий уровень усвоения знаний элементарных математических представлений. Решила, что для того, чтобы дети лучше усваивали программный материал, нужно сделать так, чтобы материал был интересен детям. Помня о том, что основной вид деятельности детей дошкольного возраста – игровая, пришла к выводу, что для повышения уровня знаний детей их нужно использовать большее количество дидактических игр и упражнений. Поэтому, в рамках работы по самообразованию углубленно изучила тему «Формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста посредством  дидактических игр».

**Система работы.**

Как говорилось выше основной формой работы с дошкольниками и ведущим видом их деятельности является игра. В. А. Сухомлинский в своих работах отмечал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»

Именно игра с элементами обучения, интересная ребенку, поможет в развитии познавательных способностей дошкольника. Такой игрой и являются дидактическая игра.

Считаю, что дидактические игры необходимы в обучении и воспитании детей дошкольного возраста. Дидактическая игра – это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой воспитанники глубже и ярче постигают явления окружающей действительности и познают мир. Они позволяют расширять знания дошкольников, закреплять их представления о количестве, величине, геометрических фигурах, учат ориентироваться  в пространстве и во времени.

А.В. Запорожец, оценивая роль дидактической игры, подчеркивал: «Нам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребенка».

Работая по данной теме, поставила перед собой **цель:** развитие памяти, внимания, воображения, логического мышления средствами дидактических игр математического содержания.

Реализация поставленной цели предполагает решение следующих задач:

1. Создать условия для развития у детей памяти, внимания, воображения, логического мышления средствами дидактических игр математического содержания.
2. Разработать перспективный план по использованию дидактических игр в образовательной деятельности и режимных моментах.
3. Сделать подборку дидактических игр для развития математических представлений у дошкольников.

Большое значение в процессе формирования элементарных математических представлений уделяю дидактическим играм. Это связано прежде всего с тем, что их основная цель обучающая. Систематизируя игры, разработала перспективный план по формированию элементарных математических представлений с использованием дидактических игр. (приложение 1)

Образовательно - воспитательный процесс по формированию элементарных математических способностей выстраиваю с учётом следующих принципов:

1) Доступность - соотнесение содержания, характера и объёма учебного материала с уровнем развития, подготовленности детей.

2) Непрерывность - на сегодняшнем этапе образование призвано сформировать у подрастающего поколения устойчивый интерес к постоянному пополнению своего интеллектуального багажа.

3) Целостность-формирование у дошкольников целостного представления о математике.

4) Научность.

5) Системность – этот принцип реализуется в процессе взаимосвязанного формирования представлений ребёнка о математике в различных видах деятельности и действенного отношения к окружающему миру.

Проанализировав имеющиеся дидактические игры по формированию математических представлений разделила их на 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

Задание предлагаю 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 и дидактические игры, познакомила детей с понятиями «один-много», путем сравнивания равных и неравных групп предметов(дидактические игры «Белочки и орешки», «Рассели животных в домики»); «широкий –узкий», « короткий –длинный», используя приемы наложения и сравнения двух групп предметов(дидактические игры « Покажи дорогу зайчику», «Рассели медвежат в домики»). Сравнивая две группы предметов, располагала их то на нижней, то на верхней полоске счетной линейки. Делала это для того, чтобы у детей не возникало ошибочное представление о том, что большее число всегда находится на верхней полосе, а меньшее на - нижней.

Дидактические игры, такие как «Составь табличку», «Кто первый назовет, чего не стало? «Бабочки и цветы» и многие другие использую в свободное время, с целью развития у детей внимания, памяти, мышления.

Такое разнообразие дидактических игр, упражнений, используемых на занятиях и в свободное время, помогает детям усвоить программный материал.

2. Игры – путешествие во времени использую для знакомства детей с днями недели, названиями месяцев, их последовательностью ( дидактическая игра «Когда это бывает»).

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 (дидактические игры «Назови где», «Кто за кем»).

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?», «Найди схожую по форме», «На что похоже**».**

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.

Решение вопроса о том, как использовать дидактические игры в процессе дошкольного обучения, во многом зависит от самих игр: как в них представлены дидактические задачи, какими способами они решаются и какова в этом роль воспитателя.

Дидактическая игра подвластна воспитателю. Зная общие программные требования, своеобразие дидактической игры, творчески создаю новые игры, включаемые в фонд педагогических средств. Каждая игра, повторенная несколько раз, может быть проведена детьми самостоятельно. Такие самостоятельно организуемые и проводимые игры поощряю, незаметно оказывая детям помощь. Следовательно, руководство дидактической игрой состоит в организации материального центра игры – в подборе игрушек, картинок, игрового материала, в определение содержание игры и ее задач, в продумывание игрового замысла, в объяснении игровых действий, правила игры, в налаживании взаимоотношение детей, в руководстве хода игры, в учете ее воспитательного воздействия.

В средней группе обучаю детей, одновременно играя с ними, стремясь вовлечь всех детей, постепенно подводя их к умению следить за действиями и словами товарищей. В этом возрасте подбираю такие игры, в процессе которых дети должны вспомнить и закрепить определенные понятия. Задача дидактических игр заключается в упорядочении, обобщении, группировке впечатлений, уточнении представлений, в различении и усвоении названий форм, цвета, величины, пространственных отношений, звуков.

В заключение можно сделать следующие вывод: использование дидактических игр в формировании элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста способствует развитию познавательных способностей и познавательного интереса дошкольников, что является одним из важнейших вопросов воспитания и развития ребенка дошкольного возраста. От того, насколько будут развиты у ребенка познавательный интерес и познавательные способности, зависит успех его обучения в школе и успех его развития в целом. Ребенок, которому интересно узнавать что-то новое, и у которого это получается, всегда будет стремиться узнать еще больше – что, конечно, самым положительным образом скажется на его умственном развитии.

*Приложение №1*

**ЛИЧНЫЙ ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ПЛАН**

**ПО САМООБРАЗОВАНИЮ НА 2023-2024 УЧЕБНЫЙ ГОД**

**Сроки проведения итогов по теме самообразования 2023-2024 г.г.**

**Форма и место подведения итогов – МБДОУ «Раздольненский детский сад №1 «Звёздочка»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Месяц** | **Направления работы** | **Способы достижения** | **Анализ достижений** |
| Сентябрь | **Работа с документацией.**  Изучение закона «Об образовании», других нормативных документов | Знакомство и анализ документации. |  |
|  | Планирование работы  с детьми на новый учебный год. | Изучение литературы по проблеме, создания плана работы. |  |
| Октябрь | Планирование работы с воспитанниками, требующими особого внимания. | Изучение литературы по проблеме, создания плана работы. |  |
|  | Подбор литературы по теме самообразования. | Работа с личной библиотекой, интернетом. |  |
| Ноябрь | Изучение теории по теме: «Использование развивающих игр при формировании элементарных математических представлений у дошкольников». | Знакомство с литературой по данной тематике. |  |
| Декабрь | Работа над модернизацией группы. | Оформление уголка группы |  |
|  | Работа над созданием методических папок. | Подбор материала по темам. |  |
| Январь | Разработка плана на месяц, год. | Подбор материала. |  |
|  | Изучение теории обучения детей элементарным математическим представлениям на основе занимательного материала у детей средней группы раздела образовательной программы: область «Познание» | Знакомство с литературой. |  |
| В течении года | Изготовление дидактический игр по ФЭМП | Подбор материала, изготовление |  |
| Апрель | Разработка картотек игр по ФЭМП | Подбор материала |  |
| Май | Разработка плана по самообразованию на новый учебный год. | Подбор методической литературы. |  |

**КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕКИХ ИГР ПО ФЭМП**

# **Тема 1. Величина**

***Кто скорее свернет ленту?***

**Цель:** продолжать формировать отношение к величине как значимому признаку, обратить внимание на длину, знакомить со словами «длинный», «короткий».

**Материалы и оборудование:** две ленты, закрепленные одним концом на палочках: одна из них длинная (50 см), а другая короткая (20 см); ленты одинаковой ширины и одного цвета.

**Правила игры:** вызванные дети по сигналу сворачивают ленту, вот так (показ воспитателя); выигрывает тот, кто скорей свернёт ленту.  
Ход игры: педагог предлагает детям научиться свертывать ленту, показывает, как это делать, дает каждому попробовать. Затем предлагает поиграть в игру «Кто скорее свернет ленту». Вызывает двоих, дает одному длинную, другому короткую ленту и просит всех посмотреть, кто первый свернет свою ленту. Естественно, побеждает тот, у кого лента короче. После этого педагог раскладывает ленты на столе так, чтобы разница их длин была хорошо видна детям, но ничего не говорит. Затем дети меняются лентами. Теперь выигрывает другой ребенок. Когда дети сядут на место, педагог вызывает других детей и предлагает одному из них выбрать ленту. Спрашивает, почему он хочет эту ленту. После ответов детей называет ленты «короткая», «длинная» сразу обоим детям и обобщает действия детей: «Короткая лента свертывается быстро, а длинная медленно».

***Дидактическая игра "Раз, два, три - ищи!"***

**Цель:** научить детей строить образ предмета заданной величины и использовать его в игровых действиях.

**Материалы и оборудование:** одноцветные пирамидки (жёлтые и зелёные), с количеством колец не менее семи. 2-3 пирамидки каждого цвета.

**Правила игры:** внимательно рассмотреть полученное колечко-образец, постараться запомнить его величину и оставить колечко на стульчике. Искать колечко разрешается только по сигналу «Ищи!». Искать можно колечко любого цвета, но точно такого размера, как образец. Прежде чем показать найденное колечко группе, нужно убедиться в правильности выполнения задания (наложить его на колечко-образец).

**Ход игры:** дети усаживаются на стульчики полукругом. Воспитатель раскладывает на 2-3 столах пирамидки, перемешивая колечки. Две пирамидки ставит на маленький столик перед детьми и разбирает одну из них. Затем вызывает детей и каждому ин них даёт по колечку одного размера и просит найти пару к своему колечку. "Посмотрите внимательно на свои колечки и постарайтесь запомнить, какого они размера, чтобы не ошибиться. Какое у тебя колечко, большое или маленькое? Если ребёнок затрудняется   
с ответом, В. предлагает подойти к собранной пирамидке и приложить своё колечко к колечку такой величины. Затем детям предлагает оставить свои колечки на стульчиках и отправиться на поиски других колечек такой же величины. Искать колечки нужно только после того, как все дети скажут такие слова» Раз, два, три - ищи!" Выбрав колечко, каждый ребёнок возвращается на место и накладывает его на свой образец, который остался на стульчике. Если ребёнок ошибся, ему разрешается исправить ошибку, заменив выбранное колечко на другое. Для разнообразия при повторении   
игры можно использовать как образец пирамидку другого цвета.

***"Три медведя"***

**Цель:** дети учатся дифференцировать предметы по величине, соотносить предметы учитывая их величину. Развивается способность у детей сопоставлять, сравнивать, наблюдать.

**Материалы и оборудование:** три плюшевых медведя (или трафареты) - большой, поменьше, маленький, три стула, три миски, три ложки, три кровати соответствующей величины.

**Правила игры:** участникам игры раздаются карточки с изображениями медведей. Задача ребёнка правильно по размеру предмета определить и рассказать, кому из медведей она принадлежит. Самая большая тарелка - папе - медведю, поменьше - маме-медведице, самая маленькая - медвежонку, и обратный ряд: маленькая, побольше и самая большая.

**Ход игры:** воспитатель рассказывает сказку о трёх медведях. Дети должны распределить три медведя в соответствии с величиной все предметы.

***Дидактическая игра «Сбор фруктов»***

**Цель:** развивать глазомер при выборе по образцу предметов определённой величины.

**Материалы и оборудование:** яблоки образцы (вырезанные из картона) трёх величин большие, поменьше, маленькие; три корзины большая, поменьше, маленькая; дерево с подвешенными картонными яблоками такой же величины, что и образцы.

**Правила игры:** вызвать троих детей, каждому раздать по яблоку образцу и предложить им сорвать по одному такому же яблоку с дерева.  
Ход игры: воспитатель показывает дерево с яблоками, корзины и говорит, что маленькие яблоки надо собрать в маленькую корзиночку, а большие в большую. Одновременно вызывает троих детей, каждому даёт по яблоку образцу и предлагает им сорвать по одному такому же яблоку с дерева. Если яблоки сорваны правильно, педагог просит положить их в соответствующие корзинки. Затем задание выполняет новая группа детей. Игру можно повторить несколько раз.

***«Широкое - узкое»***

**Цель:** формировать представление «широкое - узкое».

**Материалы и оборудование:** ленточки широкие, одной длины, картонные полоски (широкие и узкие).

**Ход игры:** занятие проводится аналогичным образом, но теперь дети учатся различать ширину предметов, т. е. широкие и узкие ленточки одной и той же длины. При создании игровой ситуации можно использовать следующий игровой прием. На столе выкладываются две картонные полоски - широкая и узкая (одинаковой длины). По широкой полоске (дорожке) могут пройти кукла и мишка, а по узкой - только один из них. Или можно проиграть сюжет с двумя машинами.

**Тема 2. Геометрические фигуры**

***«Подбери по величине»***

**Цель:** развитие умения классифицировать геометрические фигуры по одному признаку (размер).

**Материалы и оборудование:** геометрические фигуры (квадраты, прямоугольники, круги и т.д.) двух размеров - большие и маленькие.

**Правила игры:** положить около маленького круга-маленькие фигуры, а около большого-большие фигуры.

**Ход игры:** педагог кладет на стол два круга. Около большого круга дети кладут большие фигуры. Около маленького круга - маленькие.

***«Назови одним словом»***

**Цель:** развитие умения называть геометрические фигуры одного вида обобщающим словом.

**Материалы и оборудование:** геометрические фигуры одного вида (большие и маленькие квадраты; разноцветные треугольники и т.д.).

**Правила игры:** назвать фигуры, одним словом.

**Ход игры:** перед ребенком выкладываются 4 карточки с изображением геометрических фигур одного вида. Ребенок должен назвать фигуры, одним словом.

***«Чудесный мешочек»***

**Цель:** обследование геометрической формы предметов, упражняясь в различении форм.

**Материалы и оборудование:** непрозрачный мешок, предметы (должны соответствовать определённой теме)

**Правила игры:** ребенку предлагают засунуть руку в мешочек выбрать любую вещь и угадать вслепую, какой предмет ему «попался». Затем вытаскивают предмет из мешка и проверят – угадал или нет.

**Ход игры:** 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.

***«Где какие фигуры лежат»***

**Цель:** ознакомление с двумя свойствами, классификацией фигур (цвету и форме).

**Материалы и оборудование:** набор фигур.

**Правила игры:** играют только 2 человека, у каждого набор фигур. Делают ходы поочередно. Каждая фигура кладется в соответствующую клеточку таблицы. За каждую ошибку в расположении фигур или ответах на вопросы зачисляется штрафное очко. Выигрывает тот, кто набрал их меньше.

**Ход игры:** играют двое. У каждого набор фигур. Делают ходы поочередно. Каждый ход состоит в том, что кладется одна фигура в соответствующую клеточку таблицы. Можно еще выяснить, сколько рядов (строк) и сколько столбцов имеет эта таблица (три строки и четыре столица), какие фигуры расположились в верхнем ряду, среднем, нижнем; в левом столбце, во втором справа, в правом столбце.

***«Найди лишнюю фигуру»***

**Цель:** развитие умения сравнивать геометрические фигуры между собой, выявлять фигуру, отличную от других.

**Материалы и оборудование:** квадрат, треугольник, прямоугольник, круг, цифры: «2», «3», «4», «5», «6».

**Правила игры:** найти лишнюю фигуру и назвать оставшиеся фигуры.

**Ход игры:** ребенку дается задание – найти лишнюю фигуру. (Круг, он без углов). Теперь среди оставшихся фигур найти лишнюю. (Треугольник, у остальных фигур по четыре угла). А как называются оставшиеся фигуры? (Четырехугольники). Из чисел «2», «3», «4», «5», «6» выбрать те, которые подходят к этой группе фигур. (Три четырехугольника, четыре – у каждой фигуры по четыре угла).

**Тема 3. Множество**

***"Помоги цыплятам"***

**Цель:** учить детей умению устанавливать соответствие между множествами.

**Материалы и оборудование:** морковки, зайчики, утки, курочка, цыплята.

**Ход игры:** зайчики ели вкусные морковки и увидели на озере утят. Воспитатель выясняет с детьми: «Кто плавает по озеру? (Утка с утятами). Сколько уточек? Кто стоит на берегу? (Курочка с цыплятами). Курочка с цыплятами хочет перейти на другой берег, но не умеют плавать. Как им помочь? (Просят утят перевести цыплят)». Выясняют, смогут ли утята выполнить просьбу цыплят. Считают количество тех и других. В. читает стихотворение Д. Хармса: "Речку переплыли ровно в полминутки:

Цыпленок на утенке, цыпленок на утенке, цыпленок на утенке, а курица на утке!"

***«Половинка к половинке».***

**Цель:** закреплять счетные умения, продолжать учить соотносить два множества по количеству предметов.

**Материалы и оборудование:** карточки с предметами

**Правила игры:** разложить разобранные картинки изображением вверх. Возьмите одну деталь и спросите, что на ней написано. Предложите ребёнку найти не достающую половинку. Сложить все детали вместе- они должны соединиться в целое изображение.

**Ход игры:** рассмотреть карточки, разрезанные на 2 части, посчитать количество предметов на них. Предложить детям соединить части карточки так, чтобы слева и справа было одинаковое количество предметов, объяснить свой выбор.

***«Морковки для зайчат»***

**Цель:** формировать умение детей сравнивать две группы предметов на основе счета, устанавливать равенство и неравенство двух множеств.

**Материалы и оборудование:** зайчик, морковка

**Правила игры:** разложить зайчатам морковки и посчитать сколько у каждого зайчонка морковок.

**Ход игры:** ребята, к нам в гости пришли зайчики. Давайте угостим их морковками. Каждому зайчику надо дать по морковке. Зайчиков раскладывайте правой рукой слева направо, между ними оставляйте окошки. Всем зайчикам хватило морковок? Сколько зайчиков? Сколько морковок? Что надо сделать, чтобы их стало поровну? По сколько зайчиков и морковок?

***«Бабочки и цветы»***

**Цель:** формировать умение детей сравнивать две группы предметов на основе счета, устанавливать равенство и неравенство двух множеств.

**Материалы и оборудование:** бабочки, цветы

**Правила игры:** все дети бабочки, по сигналу каждой бабочке нужно занять цветочек, цветочки – это будут домики для бабочек.

**Ход игры:** дети, посмотрите, какие красивые бабочки. Они хотят с вами поиграть. Сейчас вы станете бабочками. Наши бабочки живут на цветочках. У каждой бабочки свой домик – цветочек. Сейчас вы будете летать по полянке, а по моему сигналу найдете себе домик – цветочек. Бабочки, летите! Бабочки, в домик! Всем бабочкам хватило домиков? Сколько бабочек? Сколько цветочков? Их поровну? Как еще можно сказать?

***«Жучки на листиках»***

**Цель:** формировать умение детей сравнивать две группы предметов на основе счета, устанавливать равенство и неравенство двух множеств.

**Материалы и оборудование:** жучки, листик(картинка)

**Правила игры:** все дети жучки, по сигналу листочек каждому жучку нужно занять свой лепесток.

**Ход игры:** дети, посмотрите, какие красивые жучки. Они хотят с вами поиграть. Сейчас вы станете жучками. Наши жучки живут на листиках. У каждого жучка свой домик – листик. Сейчас вы будете летать по полянке, а по моему сигналу найдете себе домик – листик. Жучки, летите! Жучки, в домик! Всем жучкам хватило домиков? Сколько жучков? Сколько листиков? Их поровну? Как еще можно сказать? Жучкам очень понравилось с вами играть.

**Тема 4. Счет**

***«Читаем и считаем»***

**Цель:** помочь усвоить понятия «много», «мало», «один», несколько», «больше», «меньше», «поровну», «столько», «сколько»; развивать умение сравнивать предметы по величине.

**Материал и оборудование:** счетные палочки.

**Правила игры:** дать установку детям, посчитать сколько зверей они услышат в сказке и выложить столько счётных палочек, сколько зверей они услышали.

**Ход игры:** читая ребенку книжку, попросить его отложить столько счетных палочек, сколько, например, было зверей в сказке. После того как сосчитали, сколько в сказке зверей, спросить, кого было больше, кого - меньше, а кого - одинаково. Сравнивать игрушки по величине: кто больше - зайка или мишка? Кто меньше? Кто такого же роста?

***«Счетная мозаика»***

**Цели:** познакомить с цифрами; учить устанавливать соответствие количества с цифрой.

**Материал и оборудование:**счетные палочки.

**Правила игры:** количество играющих не должно превышать 4-5 человек. Играть вместе, не мешать друг другу. Отобрать нужное количество палочек и построить из них цифру. Выигрывает тот, кто смог самостоятельно справиться с игровой задачей, правильно передать образ цифры.

**Ход игры:** вместе с ребенком составлять цифры или буквы с помощью счетных палочек. Предложить ребенку рядом с поставленной цифрой поместить соответствующее ей количество счетных палочек.

***«Правильный счет»***

**Цель:** помочь усвоению порядка следования чисел натурального ряда; закреплять навыки прямого и обратного счета.

**Материал и оборудование:** мяч.

**Правила игры:** передавая мяч, каждый называет свой номер, а затем бросают мяч в рассыпную и тот, кто поймает, должен назвать свой номер.

**Ход игры:** дети встают в круг. Перед началом договариваются, в каком порядке (прямом или обратном) будут считать. Затем бросают мяч и называют число. Тот, кто поймал мяч, продолжает счет, перебрасывая мяч следующему игроку.

***«Бабочки и цветы»***

**Цель:** формировать умение детей сравнивать две группы предметов на основе счета, устанавливать равенство и неравенство двух множеств.

**Материалы и оборудование:** бабочки, цветы

**Правила игры:** все дети бабочки, по сигналу они бегут в свои домики-на стульчики.

**Ход игры:** Дети, посмотрите, какие красивые бабочки. Они хотят с вами поиграть. Сейчас вы станете бабочками. Наши бабочки живут на цветочках. У каждой бабочки свой домик – цветочек. Сейчас вы будете летать по полянке, а по моему сигналу найдете себе домик – цветочек. Бабочки, летите! Бабочки, в домик! Всем бабочкам хватило домиков? Сколько бабочек? Сколько цветочков? Их поровну? Как еще можно сказать?

**«Сколько?»**

**Цель:** упражнять в счете, нахождении соответствующей цифры.

**Материалы и оборудование:** фланелеграф; наборное полотно с картинками или счетная лесенка с игрушками; раздаточный материал — набор цифр, фишки.

**Правила игры:** посчитать картинки и показать советующую цифру.

**Ход игры:** педагог показывает какое-либо число одним из способов: на фланелеграф, наборном полотне или счетной лесенке. Дети пересчитывают картинки или игрушки, показывают цифру, соответствующую количеству картинок. Педагог проверяет правильность ответов у каждого ребенка. Если ребенок ошибается, то получает штрафную фишку. В конце игры подводится итог: можно похвалить самых внимательных и умных детей, поаплодировать им.

**Тема 5. Сравнение**

***«Сравни и заполни»***

**Цель:** умение осуществить зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур; закрепление представлений о геометрических фигурах.

**Материалы и оборудование:** набор геометрических фигур.

**Правила игры:** каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаками вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Игру можно повторить, расположив по-другому фигуры и знаки вопроса.

**Ход игры:** играют двое в соответствии с правилами.

***«Заполни пустые клетки»***

**Цель:** закрепление представлений о геометрических фигурах, умений сопоставлять и сравнивать две группы фигур, находить отличительные признаки.

**Материалы и оборудование:** геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники) трех цветом.

**Правила игры:** каждый игрок должен изучить расположение фигур в таблице, обращая внимание не только на их форму, но и на цвет (усложнение по сравнению с предыдущей игрой), найти закономерность в их расположении и заполнить пустые клеточки со знаками вопроса. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Затем игроки могут поменяться табличками. Можно повторить игру, по-иному расположив в таблице фигуры и знаки вопроса.

**Ход игры:** играют двое в соответствии с правилами.

***«Дорожки»***

**Цель:** развитие умений выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.

**Материалы и оборудование:** логические блоки, три домика (макеты или изображения домиков, или их условные обозначения).

**Правила игры:** как построить первую дорожку, предлагает взрослый. Например, так, чтобы в ней рядом не было фигур одинакового цвета.

Дети по очереди выкладывают блоки. Тот, кто заметит ошибку, забирает «ошибочный» блок себе. Ребенок, собравший наибольшее число таких блоков, получает право первым начать строительство. Он выбирает, между какими домиками будет строиться следующая дорожка.

**Ход игры:**

Вариант 1. На полу по кругу на расстоянии не менее метра один от другого расставлены три домика — дома Наф-Нафа, Ниф-Нифа и Нуф-Нуфа. Между ними нужно проложить дорожки так, чтобы поросятам удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам. Каждую новую дорожку желательно строить по новому правилу. Дорожки можно выкладывать так, чтобы рядом не было фигур одного размера, или одной толщины, или одной формы.' Для поддержания интереса детей взрослый меняет игровые задачи: построить мост через речку, сделать из фигур праздничную гирлянду, составить поезд из блоков-вагончиков и т.д. (В старшем дошкольном возрасте дети могут не выкладывать, а рисовать в тетрадях дорожки, цепочки, мостики из фигур.)

Усложняются правила построения дорожек. Требуется, чтобы дети при выполнении задания ориентировались сразу на два свойства: построить дорожку так, чтобы рядом. Тот, кто первым выложит все фигуры, становится ведущим и делает первый ход в следующей игре. Правила меняются: ходить фигурами другой формы или другого размера.

Вариант 2. В правилах игры указываются два свойства, которые должны учитывать игроки. Например, прикладывать фигуры другого цвета и размера или другие по цвету и форме; другие по размеру и форме; такие же по цвету, но другие по форме; такие же по размеру, но другие по цвету и т.д.

При повторении игры правило выкладывания фигур обязательно меняется.

Вариант 3. В правилах игры указываются три свойства: ходить фигурами такого же цвета, но другими по размеру и форме, или фигурами такого же размера, но другими по цвету и форме; фигурами другого цвета, размера и формы и т.д.

***Дидактическая игра «Матрешки»***

**Цель:** развитие внимания и наблюдательности у детей.

**Материалы и оборудование:** матрёшки

**Правила игры:** нужно внимательно посмотреть на рисунки и указать различия у матрешек. Так как дошкольнику трудно сравнивать сразу четыре предмета, то вначале можно провести игру по вопросам, выясняя, почему ребенок дает именно такой ответ.

**Ход игры:** одинаковые ли волосы у матрешек? Одинаковые ли платочки? Одинаковые ли ножки матрешек? Одинаковые ли у них глазки? Одинаковые ли губки? И т. д.

При повторном возвращении к игре можно предлагать указывать различия уже без вопросов.

**Тема 6. Число**

***Дидактическая игра: «Отгадай число»***

**Цель:** способствовать подготовке детей к элементарным математическим действиям сложения и вычитания; помочь закрепить навыки определения предыдущего и последующего числа в пределах первого десятка.

**Материалы и оборудование:** числовой ряд.

**Правила игры:** загадать число, так чтобы остальные догадались.

**Ход игры:** спросить, например, какое число больше трех, но меньше пяти; какое число меньше трех, но больше единицы и т.д. Задумать, например, число в пределах десяти и попросить ребенка отгадать его. Ребенок называет разные числа, а воспитатель говорит больше или меньше задуманного названное число. Затем можно поменяться с ребенком ролями.

***Дидактическая игра «Счетная мозаика»***

**Цель:** познакомить с цифрами; учить устанавливать соответствие количества с цифрой.

**Материалы и оборудование:** счетные палочки.

**Правила игры:** загадать число или букву, а игроки должны выложить из счетных палочек соответствующую цифру или букву.

**Ход игры:** вместе с ребенком составлять цифры или буквы с помощью счетных палочек. Предложить ребенку рядом с поставленной цифрой поместить соответствующее ей количество счетных палочек.

***Дидактическая игра: «Много-мало»***

**Цель:** помочь усвоить понятия «много», «мало», «один», «несколько», «больше», «меньше», «поровну».

**Материалы и оборудование:** карточки разног цвета

**Правила игры:** положить перед ребенком карточки разного цвета. Пусть зеленых карточек будет-7, а красных -5. Спросить каких карточек больше, каких меньше. Добавить еще 2 красные карточки. Что теперь можно сказать?

**Ход игры:** попросить ребенка назвать одиночные предметы или предметы, которых много (мало). Например: стульев много, стол один, книг много, животных мало.

***«Живые числа»***

**Цель:** упражнять в счете(прямом и обратном) в пределах 10.

**Материал и оборудование:** карточки с цифрами от 1 до 10.

**Правила игры:** раздаются карточки, выбирается водящий. По сигналу нужно построиться в прямом или обратном порядке (как задаст водящий).

**Ход игры:** дети получают карточки. Выбирается водящий. Дети ходят по группе. По сигналу водящего: *«Числа! Встаньте по порядку!»*- они строятся в шеренгу, называя свое число. *(Один, два, три и т. д.)* Дети меняются карточками. И игра продолжается.

Вариант игры. *«Числа»* строятся в обратном порядке от 10 до 1, пересчитываются по порядку.

***«Сосчитай правильно»***

**Цель:** упражнять в счете предметов по осязанию.

**Материал и оборудование:** карточки с пуговицами от 1 до 10.

**Правила игры:** каждому раздать карточки, которые передают друг другу. По сигналу «Стоп» - перестают передавать.

**Ход игры:** ведущий раздает детям по одной карточке. По сигналу дети передает друг другу слева направо карточки. По сигналу *«Стоп!»* - перестают передавать карточки. Затем ведущий называет числа, а дети, у которых карточка с таким же числом пуговиц показывают ее. *(считать пуговицы можно только за спиной)*

**Тема 7. Ориентировка во времени**

***«Наш день»***

**Цель:** закрепить представление о частях суток, научить правильно потреблять слова «утро», «день», «вечер», «ночь».

**Материл и оборудование:**кукла бибабо, игрушечные кровать, посуда, гребешок и т. д.; картинки, на которых показаны действия детей в разное время суток.

**Правила игры:** с помощью игрушки показать различные действия, связанными с временем суток, остальные должны догадаться, какое время суток продемонстрирован.

**Ход игры:** дети сидят полукругом. Педагог при помощи куклы производит различные действия, по которым дети должны определить часть суток: кукла встает с постели, одевается, причесывается (утро), обедает (день) и т. д. Затем В. называет действие, например: «Кукла умывается», предлагает ребенку выполнить его и назвать часть суток, соответствующую этому действию (утро или вечер). Педагог читает отрывок из стихотворения Петрушиной: Кукла Валя хочет спать.

Уложу ее в кровать.

Принесу ей одеяло,

Чтоб быстрее засыпала.

Дети укладывают куклу спать и говорят, когда это бывает. Педагог показывает картинки во временной последовательности и спрашивает, в какую часть суток происходят эти действия. Затем перемешивает картинки и вместе с детьми располагает их в порядке следования действий суток. Дети раскладывают свои картинки в соответствии с картинками В.

***«Назови пропущенное слово»***

**Цель:** активизация словаря детей за счёт слов-названий частей суток.

**Материалы и оборудование:** мяч.

**Правила игры:** катая друг другу мяч, продолжить предложение, связанное с временим суток (например: днем ты обедаешь, а ужинаешь….

**Ход игры:** Дети образуют полукруг. Воспитатель катит кому-нибудь из детей мяч. Начинает предложение, пропуская названия частей суток: - Мы завтракаем утром, а обедаем …… (дети называют пропущенное слово) - Утром ты приходишь в детский сад, а уходишь домой …

***«Когда это бывает»***

**Цель:** учить называть временные отрезки: утро, день, вечер, ночь.

**Материалы и оборудование:** картинки, фотографии, изображающие деятельность детей и взрослых в разные отрезки времени.

**Правила игры:** рассмотреть картинки, и рассказать о признаке данного времени суток.

**Ход игры:** с детьми рассматривают картинки, фотографии, изображающие деятельность детей и взрослых в разные отрезки времени. Иллюстрации должны быть такими, чтобы на них были явно видны признаки, характерные для данного отрезка времени. Воспитатель выясняет, что делают дети (взрослые), нарисованные на картинке, когда они это делают. Предлагает вопросы: «А ты что делал утром? Днем?» Или: «А ты когда играешь? Гуляешь? Спишь?» Затем дети подбирают картинки, на которых нарисовано то, что делают дети или взрослые, например, утром, днем или вечером.

***«Что ты сейчас делаешь?»***

**Цель:** активизация словаря детей за счёт слов-названий частей суток.

**Материалы и оборудование:** картинки с временами суток

**Правила игры:** загадать определенный отрезок суток, остальные должны догадаться о каком времени суток идет речь. И наоборот загадать определенное время суток, а остальные должны рассказать, что делают в это время суток.

**Ход игры:** педагог называет отрезок времени и перечисляет соответствующие ему виды деятельности детей: «Сейчас утро. Мы сделали гимнастику, умылись и теперь будем завтракать». Или: «Мы уже позавтракали, позанимались. Сейчас уже день. Скоро будем обедать». Ребенка спрашивают, например: «Сейчас утро. Что ты делаешь утром? Когда ты встаешь?» И т. п. Постепенно слова утро, день, вечер, ночь наполняются конкретным содержанием, приобретают эмоциональную окраску. Дети начинают ими пользоваться в своей речи.

***«Что за чем?»***

**Цель игры:** формирование представлений о последовательности частей суток.

**Материалы и оборудование:** мяч.

**Правила игры:** бросая мяч, спросить, что за чем? (например: стул, а что за ним? День, а что за ним?

**Ход игры:** дети образуют круг. Воспитатель в центре круга. Он бросает кому-нибудь из детей мяч, задаёт вопрос: - Утро. А за ним? (Поймавший отвечает на него – день, и бросает мяч воспитателю. т.д.

**Тема 8. Ориентировка в пространстве**

***«Кто где»***

**Цель:** учить различать положение предметов в пространстве (впереди, сзади, между, посредине, справа, слева, внизу, вверху).

**Материалы и оборудование:** игрушки.

**Правила игры:** расставить игрушки, спросить, что находиться впереди, позади, рядом, далеко и т. д.

**Ход игры:** расставить игрушки в разных местах комнаты. Спросить ребенка, какая игрушка стоит впереди, позади, рядом, далеко и т. д. Спросить, что находится сверху, что снизу, справа, слева и т. д.

***«Спрячем и найдем»***

**Цель:** учить ориентироваться в пространстве помещения, последовательно осматривать его; развивать внимание и запоминание; учить выделять из окружающего предметы, находящиеся в поле зрения.

**Материалы и оборудование:** разные игрушки.

**Правила игры:** спрятать игрушку, при е поиске говорить, что за, перед, справа, слева от предмета.

**Ход игры:**

Вариант 1.

Педагог показывает детям яркую, красочную игрушку. Говорит, что они сейчас спрячут ее, а потом будут искать. Вместе с детьми обходит комнату, рассматривая и обсуждая все, что там стоит: «Вот стол, за которым вы смотрите книжки. А вот стеллаж с игрушками. Пойдем дальше. Здесь шкаф. Тут и можно спрягать нашу игрушку на полке с книгами. Поставим ее на полку (полка должна быть открытой). А теперь пойдем играть». Педагог проводит несложную подвижную игру, например, «Делай как я». Через некоторое время предлагает найти игрушку. Фиксирует результат: «Игрушка была на полке». В следующий раз прячут неяркую игрушку, а комнату осматривают с другой стороны. Когда дети научаться находить игрушку, расположенную на уровне их глаз, ее прячут сначала выше, а затем и ниже уровня глаз ребенка.

Вариант 2.

Игрушку прячут дети, а находит ее педагог, который медленно, последовательно обследует комнату и находящиеся в ней предметы. Дети должны освоить последовательность поиска как способ ориентирования в пространстве. Обходя комнату, педагог называет направление, в котором движется и предметы, встречающиеся у него на пути. Например: «Вот окно. Пойду от окна к двери. Здесь шкаф. Посмотрю наверх - наверху нет, посмотрю вниз - внизу нет. Пойду дальше» и т. п.

***«Зайчики-мячики»***

**Цель:** [формирование умения ориентироваться на листе бумаги](https://vscolu.ru/pismo/podgotovka-ruki-k-pismu.html): находить пространственные положения: вверху, внизу, справа, слева; формирование умения сравнивать группы предметов по количеству (без счета), отвечать на вопросы «Чего больше?», «Чего меньше?» выражениями «столько, сколько», «больше», «меньше», «поровну».

**Материалы и оборудование:** 3 карточки, по-разному разделенные на клетки; 6 изображений мячей: один большой, два немного меньше, три самых маленьких.

**Правила игры:** надо «показать» игру зайчиков с мячиками, положив мячики в клетки около зайчиков, согласно инструкции взрослого.

**Ход игры:**взрослый рассказывает о том, что зайчик (зайчики) захотел(и) поиграть с мячиком (мячиками). Предлагает ребенку подобрать мячик (мячики) соответствующей величины: большой зайчик — большой мячик. Спрашивает: «Чего больше? Чего меньше?» Побуждает к ответу выражениями «столько, сколько», «больше», «меньше», «поровну». Рассказывает о том, как зайчик (зайчики) играл(и) с мячиком (мячиками): подбрасывал(и) его (их) вверх, вниз, бросал(и) вправо, влево. Дети показывают то место, куда попадали мячики: кладут мяч (мячики) вверху, внизу, справа, слева от зайчика (зайчиков).

**Дидактическая игра «Мальчики»**

**Цель:** Закрепить счет и порядковые числительные. Развивать представления: «высокий», «низкий, «толстый», «худой», «самый толстый», «самый худой», «слева», «справа», «левее», «правее», «между». Научить ребенка рассуждать.

**Материалы и оборудование:** картинки, палочки Дьёныша.

**Правила игры:** игра делится на две части. Вначале дети должны узнать, как зовут мальчиков, а затем ответить на вопросы.

**Ход игры:** Как зовут мальчиков?

В одном городе жили-были неразлучные друзья: Коля, Толя, Миша, Гриша, Тиша и Сева. Посмотри внимательно на картинку, возьми палочку (указку) и покажи, кого как зовут, если: Сева —самый высокий; Миша, Гриша и Тиша одного роста, но Тиша — самый толстый из них, а Гриша — самый худой; Коля — самый низкий мальчик. Ты сам можешь узнать, кого зовут Толей. Теперь покажи по порядку мальчиков: Коля, Толя, Миша, Тиша, Гриша, Сева. А теперь покажи мальчиков в таком порядке: Сева, Тиша, Миша, Гриша, Толя, Коля. Сколько всего мальчиков?

Кто теперь ты знаешь, как зовут мальчиков, и можешь ответить на вопросы: кто стоит левее Севы? Кто — правее Толи? Кто стоит правее Тиши? Кто — левее Коли? Кто стоит между Колей и Гришей? Кто стоит между Тишей и Толей? Кто стоит между Севой и Мишей? Кто стоит между Толей и Колей? Как зовут первого слева мальчика? Третьего? Пятого? Шестого? Если Сева уйдет домой, сколько останется мальчиков? Если Коля и Толя уйдут домой, сколько останется мальчиков? Если к этим мальчикам подойдет их друг Петя, сколько будет мальчиков тогда?

**Список литературы**

Е. В. Колесникова «Математика для детей 4-5 лет» учебно-методическое пособие к рабочей тетради «Я считаю до пяти» - М. 2015, -80 с.

Е. В. Колесникова Геометрические фигуры для детей 4-5 лет

Е. В. Колесникова парциальная программа «Математические ступеньки» М.: ТЦ Сфера, 2010. – 64 с.

В. П. Новикова «Математика в детском саду». Сценарий занятий с детьми 4-5 лет. – М.: Мозайка-синтез, 2015. – 80 с.

И. А. Помараева, В. А. Позина формирование элементарных математических представлений: средняя группа. – М.: Мозайка-синтез, 2015. – 64 с.

Е. В. Колесникова Математические прописи для детей 4-5 лет. – М.: ТЦ Сфера, 2015

Интернет – ссылки:

Дидактические игры по математике «Величина» во второй младшей и средних группах//Международный образовательный портал URL: https://www.maam.ru/detskijsad/didakticheskie-igry-po-matematike-velichina-vtoraja-mladshaja-i-srednja-grupa.html

Сборник дидактических игр по разделу «Геометрические фигуры»// Копилка уроков – сайт для учителей URL:https://kopilkaurokov.ru/doshkolnoeObrazovanie/prochee/sbornik\_didaktichieskikh\_ighr\_po\_razdielu\_gieomietrichieskiie\_fighury

Сборник дидактических игр по разделу «Количество и счёт» // Копилка уроков – сайт для учителей <URL:https://kopilkaurokov.ru/doshkolnoeObrazovanie/prochee/sbornik_didaktichieskikh_ighr_po_razdielu_kolichiestvo_i_schiet>