

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение муниципального образования город Краснодар  
«Детский сад комбинированного вида № 234»



## Встречи с математикой

Методические рекомендации для работы с родителями

Краснодар 2023

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное  
учреждение муниципального образования город Краснодар  
«Детский сад комбинированного вида № 234»

**ВСТРЕЧИ С МАТЕМАТИКОЙ**  
**Методические рекомендации**  
**для работы с родителями**

Краснодар 2023 год

**УДК 74.262.21**

**ББК 22.1**

**К 53**

**Авторы:**

**Кулакова Ольга Николаевна**

заведующий МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад №234»

**Миненко Ирина Сергеевна**

воспитатель МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад №234»

**Осипова Алена Васильевна**

воспитатель МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад №234»

**Рецензент:**

**Лейла Эдуардовна** кандидат педагогических наук, доцент,  
ведущий специалист отдела развития образования МКУ КНМЦ.

Все дети без исключения любят играть. Играя, ребёнок учится, развивает речевые и социальные навыки, получает новые знания. В книге собраны занимательные игры, в которых можно использовать любые подручные материалы и предметы, имеющиеся в каждом доме. Именно такие игры способствуют развитию творческого начала и познавательной активности у дошкольников и учат их находить нестандартное применение обычным вещам. Формат этих игр позволяет играть в любом месте, где бы вы ни находились: в квартире, на прогулке.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

<b>Пояснительная записка.....</b>	
<b>I. ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ЖИЗНИ ДЕТЕЙ.....</b>	<b>5</b>
1.1. Игры со «Счетными палочками Кюизенера» .....	5
1.2. Игры с логическими блоками Дьенеша .....	13
1.3. Игры с «Математическим планшетом» .....	17
1.4. Игры на развитие наблюдательности, внимания, глазомера .....	20
<b>II. КИНЕЗИОЛОГИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ.....</b>	<b>32</b>
<b>III. ГРАФИЧЕСКИЕ ОРНАМЕНТЫ .....</b>	<b>37</b>
<b>IV. ДЕТСКОЕ ДЕКОРАТИВНОЕ РИСОВАНИЕ .....</b>	<b>39</b>
<b>V. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ВЗРОСЛОГО И РЕБЕНКА В ИГРЕ.....</b>	<b>43</b>
<b>VI. ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....</b>	<b>46</b>
<b>VII. СПИСОК ИСТОЧНИКОВ.....</b>	<b>47</b>

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Много трудностей у нас, взрослых, в воспитании детей, а ведь с помощью игр можно легко сделать детей активными полноправными «реализаторами» всех наших воспитательных задач. Если игра ребенку интересна, он отдается ей целиком, преодолевая трудности, развивая свои способности и умения.

Развивающие игры – одно из средств развития способностей, и оно будет тем действеннее и полезнее, чем меньше будет противоречий, которые легли в основу этих игр, и принципами, на которых строится вся система общения с детьми в семье. Там, где ребенку стараются дать простор для исследований и деятельности, там развивающие игры органично войдут в уклад семьи и смогут стать мощным стимулом развития творческих и умственных способностей ребенка.

В данном пособии мы расскажем вам о играх, с помощью которых можно решить множество дидактических задач.

В игре ваш ребенок сможет овладевать числом, счетом, измерением, простейшими вычислениями, постигнет состав числа, научится замещать и моделировать свойства предметов. С помощью игр можно заложить у детей основу для дальнейшего формирования и развития у них геометрических и пространственных представлений.

Вы узнаете, как с помощью простейших графических орнаментов можно закреплять математические представления и понятия, подготовить будущих школьников к письму. Как декоративное рисование может активизировать математическую деятельность детей на практике.

Игры развивают наблюдательность, внимание, глазомер, воспитывают самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.

Предлагаемые игры можно проводить и на воздухе, и в помещении. Некоторые игры рассчитаны на двух – трех детей, а некоторые даже на большую группу. Немало игр, которыми ребенок может заняться один, самостоятельно выполняя игровые задания.

Если ребенок не справляется с каким – либо заданием, его необходимо временно отложить. Следует помнить, что существенное значение имеет степень развития малыша и его опыт. Лучше вернуться к игре через некоторое время и результат обязательно будет достигнут.

## I. ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ЖИЗНИ ДЕТЕЙ

### 1.1. Игры со «Счетными палочками Кюизенера»

Применение игр из дидактического пособия «Счетные палочки Кюизенера» позволяет разнообразить занятия с детьми, познакомить со сложными, абстрактными математическими понятиями в доступной форме. Палочки Кюизенера – одна из универсальных технологий, разработанная бельгийским математиком Х. Кюизенером. Эти палочки иногда называют цветными числами, счетными палочками, цветными палочками, цветными линеечками.

Основные особенности этого дидактического материала – абстрактность, универсальность, высокая эффективность. Используя цветные числа, реализуется один из важнейших принципов дидактики – принцип наглядности. Важны они для накопления чувственного опыта, развития желания овладеть числом, счетом, измерением, простейшими вычислениями.

С математической точки зрения, палочки Кюизенера – это множество, на котором легко обнаруживаются отношения эквивалентности и порядка.

Цветные числа дают возможность сконструировать модель изучаемого математического понятия и решать следующие задачи:

- ✓ Познакомить с понятием цвета (различать цвет, классифицировать по цвету).
- ✓ Познакомить с понятием величины, длины, высоты, ширины (упражнять в сравнении предметов по высоте, длине, ширине).
- ✓ Познакомить детей с последовательностью чисел натурального ряда.
- ✓ Осваивать прямой и обратной счет.
- ✓ Познакомить с составом числа (из единиц и двух меньших чисел).
- ✓ Усвоить отношения между числами (больше – меньше, больше – меньше на...), пользоваться знаками сравнения  $<$ ,  $>$ .
- ✓ Помочь овладеть арифметическими действиями сложения, вычитания, умножения и деления.
- ✓ Научить делить целое на части и измерять объекты.
- ✓ Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.
- ✓ Познакомить со свойствами геометрических фигур. Развивать пространственные представления (слева, справа, выше, ниже и т.д.).
- ✓ Развивать логическое мышление, внимание, память.

✓ Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.

Палочки Кюизенера выполняют роль наглядного материала, который заставляет работать детскую логику и вырабатывать навыки счета, измерений. Комплект цветных чисел состоит из пластмассовых призм 10 различных цветов и размеров. Каждая палочка представляет собой прямоугольный параллелепипед с поперечным сечением, равным 1 см. Каждая палочка – это число, выраженное цветом и величиной, то есть длиной в сантиметрах.



Научившись понимать все это, у ребенка закладывается прочная основа для дальнейших математических достижений. Занятия с палочками Кюизенера ускоряют процесс интеллектуально-творческого развития, помогают учиться фантазировать, тренируют память и наконец, развивают мелкую моторику пальцев.



### **«Зоопарк»**

**Цели:** убедиться в соответствии цвета и длины цветных палочек.

Детям даются наборы цветных палочек. Эта игра может проводиться по образцу (схематичные рисунки животных), а может полностью полагаться на детскую фантазию. Важно, чтобы другие дети угадали, какого животного изобразил ребенок с помощью палочек.

### **«Разноцветные вагончики»**

**Цели:** убедиться в соответствии цвета с длиной и числом.

У каждого ребенка одинаковый набор палочек: 5 голубых, 5 желтых, 1 розовая. Предлагаем детям построить из палочек поезд. Для этого берем розовую палочку (это паровоз) и рядом с ней по порядку чередуем голубую палочку и желтую. Проверяем, правильно ли построен поезд, спрашиваем, сколько голубых вагончиков, а сколько желтых. Сравниваем, чей поезд длиннее (одинаково).

### **«Веселый поезд»**

**Цели:** учиться строить все возможные комбинации из трёх цветов с помощью перестановок.

Предложите ребенку рассмотреть картину с изображением поезда. Что изображено на картине, какой поезд, из чего он состоит (*колеса, вагоны*).

Затем предложить детям построить поезд из цветных палочек или полосок. Взрослый выстраивает поезд на ковролине из цветных полосок (*белой, розовой, голубой, синей и т. д.*) и объясняет свои действия. Можно использовать любые комбинации палочек. Дети на столе самостоятельно выстраивают свои поезда. Затем рассматривают, что у кого получилось.



Взрослый играет с детьми в поезд. Дети выстраиваются друг за другом — они вагончики, взрослый во главе - паровоз, и ездят по комнате.

Паровоз кричит: «*Ду-ду, я иду, иду, иду*».

А колеса стучат, а колеса говорят:

«*Так-так-так!*»

Вот поезд наш едет, колеса стучат,

А в поезде нашем ребята сидят.

Чу-чу-чу-чу-чу! Бежит паровоз.

Далеко-далеко ребят он повез.

**«Бусы»**

**Цели:** учить детей классифицировать предметы по длине; сравнивать группы предметов по количеству входящих в них элементов; обозначать словами результат сравнения: больше - меньше, столько – сколько.

**«Скворечник»**

**Цели:** закреплять знание чисел в пределах 5; умение сравнивать предметы по длине; преобразовывать конструкцию предмета.

Детям даются палочки: 2 желтые, 2 красные, 2 голубые, 1 черная и 1 белая. Педагог предлагает построить (сложить) домик из палочек. Для этого сначала нужно вспомнить, сколько стен, где пол и потолок, что должно быть одинаковой длины (пол и потолок, стены), какая бывает крыша. Дети делают домик так, чтобы в основе был квадрат.

Взрослый загадывает загадку про скворечник и показывает рисунок. Предлагает изменить домик так, чтобы получился скворечник (укоротить пол и потолок). Считаем палочки, сравниваем длину.

**«Дачный поселок»**

**Цели:** учить детей сравнивать предметы по высоте с помощью условной мерки; закреплять умение ориентироваться в пространстве, используя слова: слева, справа, выше, ниже, далеко, близко.

Каждый ребенок получает «участок земли» (карточку) и строительный материал (палочки) и строит свой домик в деревне: дом, забор, сарай и гараж, сажает дерево и т.д. Важно, чтобы ребенок рассказал, что он построил, что слева, что справа, что за домом. Карточки объединяются, и получается деревня. А вот теперь можно сравнить, чей дом (дерево, забор) выше (ниже), длиннее. В спорных ситуациях учим детей пользоваться условной меркой – самой маленькой палочкой – белой, которая обозначает число «один».

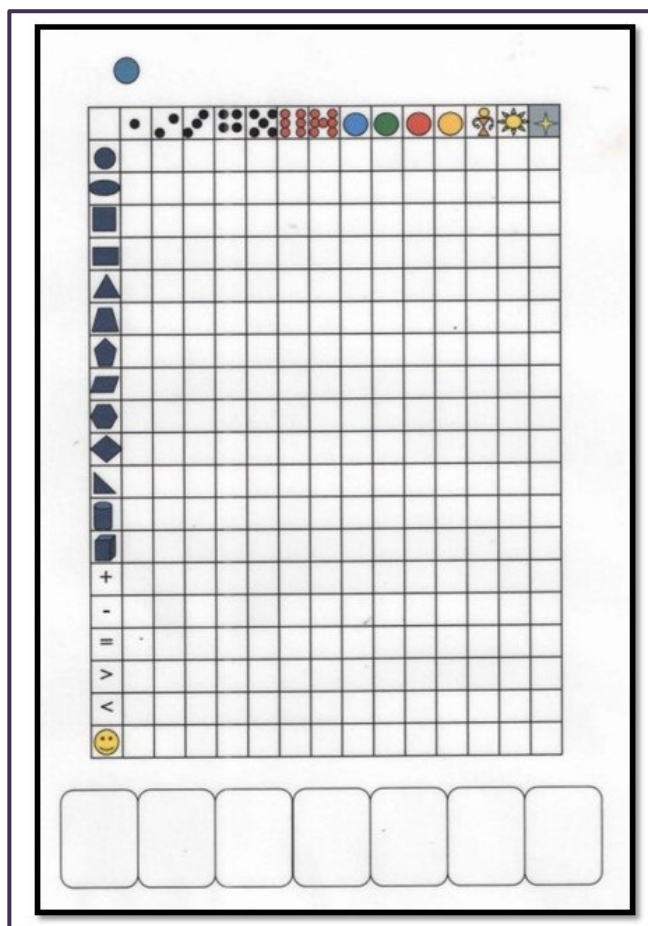
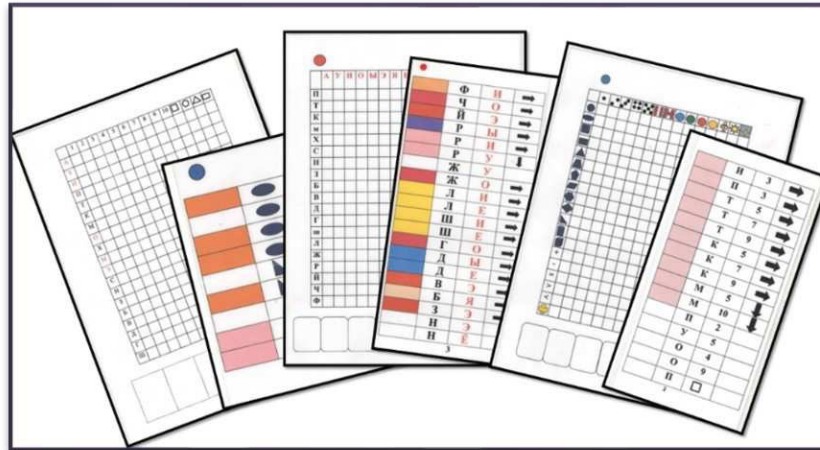


На начальном этапе палочки Кюизенера можно использовать как игровой материал. Дети играют с ними, как с обычными кубиками, палочками, конструктором. В ходе игры знакомятся с цветами, размерами, количеством



На втором этапе палочки уже выступают как пособие для маленьких математиков. И тут дети учатся постигать законы загадочного мира чисел и других математических понятий.

На основе палочек Кюизенера и модели «Системы координат» (О.М. Дьяченко) мы разработали игру «Зашифрованное слово».



Для игры мы разработали игровое поле, которое разбито на 266 равных по размеру клеточек (квадратов) 14 по горизонтали и 19 по вертикали. На вертикальной линии расположены геометрические фигуры и математические знаки. На горизонтальной - условные знаки.

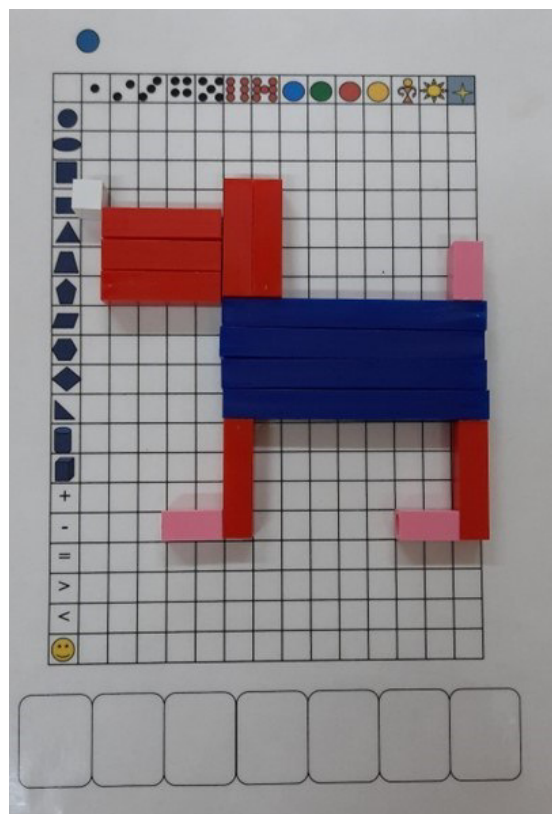
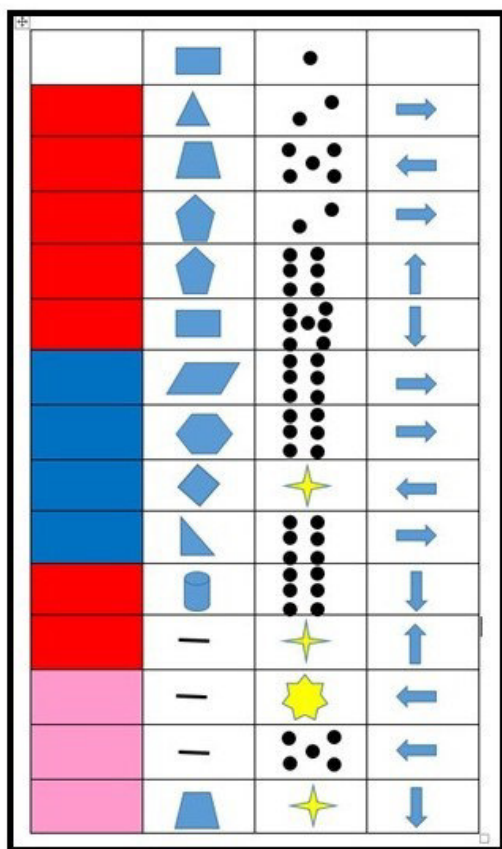
Каждая клетка имеет свой адрес – это пересечение вертикальной и горизонтальной линий.

Карточка-схема состоит из 4 колонок.

Первая колонка обозначает цвет палочки, которую надо взять

2 - 3 колонки адрес клетки «начала»

4 – направление палочки (вертикальное или горизонтальное, вверх или вниз, вправо или влево)



Следуя схеме у ребёнка, получаются разнообразные картинки

В дальнейшем возможно усложнение задания. На игровом поле по вертикале располагаем согласные буквы, по горизонтали гласные. Соответственно, изменяем и карточку с заданиями. Дети выкладывают картинку и составляют слово.

Третий вариант игры. На игровом поле по вертикали располагаем буквы, по горизонтали цифры и геометрические фигуры. Соответственно изменяем и карточку с заданиями. Дети выкладывают картинку и составляют слово.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	□	○	△	□
А														
У														
И														
П														
Т														
К														
М														
О														
Х														
Ы														
Э														
С														
Н														
З														
Б														
В														
Д														
Г														
Ш														

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

	И	3	→
	П	3	→
	Т	5	→
	Т	7	→
	Т	9	→
	К	5	→
	К	7	→
	К	9	→
	М	5	↓
	М	10	↓
	П	2	
	У	5	
	О	4	
	О	9	
	П	□	

2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	□	○	△	□
А														
У														
И														
П														
Т														
К														
М														
О														
Х														
Ы														
Э														
С														
Н														
З														
Б														
В														
Д														
Г														
Ш														

О Л Е Н Ь

	А	У	И	О	Ы	Э	Я	Е	Е	Ю	●	●	●	●
П														
Т														
К														
м														
Х														
С														
Н														
З														
Б														
В														
Д														
Г														
ш														
Л														
Ж														
Р														
Й														
Ч														
Ф														

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

	Ф	И	→
	Ч	О	→
	Й	Э	→
	Р	Ы	→
	Р	И	→
	Р	У	↓
	Ж	У	↓
	Ж	О	→
	Л	И	→
	Л	Е	→
	Ш	И	→
	Ш	Е	→
	Г	О	→
	Д	Ы	→
	Д	Е	→
	В	Э	→
	Б	Я	→
	З	Э	→
	Н	Э	→
	Н	Е	→

3

	А	У	И	О	Ы	Э	Я	Е	Е	Ю	●	●	●	●
П														
Т														
К														
м														
Х														
С														
Н														
З														
Б														
В														
Д														
Г														
ш														
Л														
Ж														
Р														
Й														
Ч														
Ф														

С А М О В А Р

## 1.2. Игры с логическими блоками Дьенеша

Логические блоки Дьенеша – это набор, состоящий из 48 объемных геометрических фигур. Геометрические фигуры в наборе различаются:

- ✓ по форме (объемные геометрические фигуры в форме круга, квадрата, треугольника и прямоугольника);
- ✓ цвету (фигуры раскрашены в 3 основных цвета – красный, желтый и синий);
- ✓ размеру (большие и маленькие);
- ✓ толщине (толстые и тонкие).

Следовательно, каждая геометрическая фигура в наборе характеризуется по четырем признакам: форме, цвету, размеру и толщине. В наборе нет даже двух фигур одинаковых по свойствам. Логические блоки Дьенеша – это своего рода уникальный конструктор для:

- ✓ ознакомления детей с формой предметов, цветом, размером и толщиной;
- ✓ развития мыслительных умений: сравнивать, анализировать, классифицировать;
- ✓ усвоения элементарных навыков алгоритмической культуры мышления;
- ✓ развития познавательных процессов восприятия, памяти, внимания, воображения;
- ✓ развития творческих способностей.

Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки, на которых условно изображены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина).

11 карточек подтверждают наличие у фигуры того или иного свойства. 11 карточек - указывают на отрицание какого-либо свойства.

Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них.



**Материалы:** Логические блоки Дьенеша; кодовые карточки к блокам Дьенеша; «Демонстрационный материал» к счетным палочкам Кюизенера и логическим блокам Дьенеша; три обруча.

**Игры для развития умений выявлять и абстрагировать свойства «Группы».**

Распределить фигуры между мамой и ребенком таким образом, чтобы маме достались все круглые, а малышу все желтые блоки. Блоки складываются в два обруча или отмеченные веревкой круги. Но как поделить круг желтого цвета? Он должен находиться на пересечении двух кругов.

**«Уберем кубики».**

Мама убирает в коробку только прямоугольные блоки, а ребенок все красные, затем мама убирает только тонкие фигуры, а ребенок – большие и т.д.

**Игры для развития умений сравнивать предметы по их свойствам «Что лишнее?»**

Выложить три фигуры. Ребенку нужно догадаться, какая из них лишняя и по какому принципу (по цвету, форме, размеру или толщине). Ребенок должен объяснить, почему он думает, что эта фигура лишняя.



**«Найди такие же (не такие)».**

Положить перед ребенком любую фигуру и попросить его найти все фигуры, которые не такие, как эта, по цвету (размеру, форме, толщине).

**Игра с одним обручем**

На полу лежит обруч. У каждого ребенка в руке один блок. Дети располагают блоки в соответствии с заданием родителя. Например, внутри обруча - все красные блоки, а вне обруча - все остальные. Детям задают вопросы:

Какие блоки лежат внутри обруча? (Красные). Какие блоки оказались вне обруча? (Не красные). Верен именно такой ответ, т. к. важно лишь то, что внутри обруча лежат все красные блоки, и никаких других там нет, а свойство блоков вне обруча определяется через свойство тех, которые лежат внутри.

### **Игра с двумя обручами**

На полу два разноцветных обруча (синий и красный), обручи пересекаются, поэтому имеют общую часть. Воспитатель предлагает родителям поручить детям встать внутри синего обруча, внутри красного обруча, внутри обоих обручей, вне красного обруча, внутри синего, но вне красного, внутри красного, но вне синего, вне синего и красного обручей.

Затем дети располагают блоки так, чтобы внутри синего обруча оказались все круглые блоки, а внутри красного обруча - все красные. На первых порах вызывает затруднение проблема, куда положить красные и круглые блоки. Их место в общей части двух обручей.

После выполнения практической задачи по расположению блоков дети отвечают на четыре вопроса:

- ✓ Какие блоки лежат внутри обоих обручей?
- ✓ Внутри синего, но вне красного обруча?
- ✓ Внутри красного, но вне синего?
- ✓ Вне обоих обручей?

### **Игра с тремя обручами**

В процессе игры с тремя обручами решается более сложная, чем в игре с двумя обручами, задача классификации блоков по трем свойствам.

Воспитатель показывает, как необходимо положить на пол три разноцветных (красный, синий, желтый) обруча, т. е. чтобы образовалось 8 областей.

После того как эти области соответствующим образом названы по отношению к обручам (внутри всех трех обручей, внутри красного и синего, но вне желтого и т. д.), предлагается расположить блоки, например, так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные блоки, внутри синего - все квадратные, а внутри желтого - все большие.

После выполнения практической задачи дети отвечают на восемь (стандартных для любого варианта игры тремя обручами) вопросов, которые им задают их родители:



Какие блоки лежат:

- ✓ внутри всех трех обручей;
- ✓ внутри красного и синего, но вне желтого обруча;
- ✓ внутри синего и желтого, но вне красного обруча;
- ✓ внутри красного и желтого, но вне синего обруча;
- ✓ внутри красного, но вне синего и вне желтого обруча;
- ✓ внутри синего, но вне желтого и красного обруча;
- ✓ внутри желтого, но вне красного и вне синего обруча;
- ✓ вне всех трех обручей?

В игре с тремя обручами моделируется разбиение множества на восемь классов (попарно непересекающихся подмножеств) с помощью трех свойств (быть красным, быть квадратным, быть большим).

### 1.3. Игры с «Математическим планшетом»

Применяя дидактическое пособие «Математический планшет», мы закладываем у детей основу для дальнейшего формирования и развития у них геометрических, в том числе пространственных представлений. Математический планшет – это поверхность с воткнутыми штырьками. С помощью специальных резиночек на ней можно рисовать геометрические фигуры. Поэтому приспособление еще называют геометрический или математический планшет.

Математический планшет представляет собой резиночный конструктор. На квадратном поле расположено 25 штырьков (5 рядов и 5 столбцов). На них натягиваются цветные резиночки, и на поле возникают всевозможные силуэтные изображения - от букв и цифр до сюжетных картинок. Можно дополнить линии геометрическими фигурами - и эти изображения станут еще более разнообразными и яркими.

В процессе игры ребенок понимает, что любую фигуру можно трансформировать в другую путем несложных манипуляций.

Игры с математическим планшетом - это развитие:

- ✓ мелкой моторики и координации движений обеих рук, их ловкости, умелости и подготовки к письму
- ✓ кругозора
- ✓ фантазии
- ✓ логического и пространственного мышления
- ✓ математических представлений (длина, фигуры и т.д.)
- ✓ умения моделировать на плоскости
- ✓ умения создать изображение по образцу

Также в результате игр с математическим планшетом ребенок знакомится с изображением на плоскости различных фигур, букв и цифр, знакомится с понятиями площади, периметра, угла, равных и подобных фигур, симметрии, учится счету, ориентации на плоскости, понятиям направления «справа, слева, вверху, внизу».

**Материалы:** математический планшет, набор маленьких резинок, схемы цифр.

### **Игра "Заборчик"**

**Цель:** знакомить детей с понятием вертикальные линии. Учить натягивать резинки сверху вниз. Закреплять умение сравнивать предметы по высоте.

**Описание игры:** Детям предлагается выложить заборчик на планшет, с помощью вертикальных линий. Обратить внимание детей, что линии должны быть ровные. В конце работы предложить ребенку посчитать, сколько резинок он использовал и какого цвета.

### **Игра "Дорожка"**

**Цель:** знакомить детей с понятием горизонтальные линии. Учить детей натягивать резинки слева направо. Обратить внимание детей, что линии должны располагаться на одном уровне.

**Описание игры:** дети располагают дорожку на планшете помощью горизонтальных линий.

### **Игра «Узнай кто это»**

**Цель:** учить детей узнавать знакомые предметы развивать моторику рук, творческого воображения, внимания ребенка

**Описание игры:** на планшете взрослый схематично рисует изображения разных предметов, а ребенку предлагает угадывать, что изображено.

### **Игра «Продолжи узор»**

**Цель:** развивать мелкую моторику рук, фантазию, воображение.

**Описание игры:** взрослый выкладывает несложный узор из нескольких фигур или элементов и предлагает ребенку продолжить последовательность или выложить узор на оставшейся поверхности по образцу.

### **Игра «Сравни»**

**Цель:** закреплять представления о величине предметов, развивать мелкую моторику рук, фантазию, воображение.

**Описание игры:** взрослый изображает на математическом планшете маленький домик, елочку, снежинку, и ребенку предлагает рядом изобразить большой домик, елочку, снежинку и т. д.

### **Игра «Нарисуй цифру»**

**Цель:** закреплять знание цифр, продолжить учить работать со схемой, развивать моторику рук, творческого воображения, внимания ребенка.

**Описание игры:** Детям предлагается вспомнить, какие цифры они знают. Задумать любую из цифр. Выложить ее на планшете одним цветом.



### **Игра «Часть и целое»**

**Цель:** развивать глазомер; формировать понятие о том, что предмет можно разделить на несколько равных частей; формировать умение называть части, полученные от деления, сравнивать целое и части, понимать, что целый предмет больше каждой своей части, а часть меньше целого.

**Описание игры:** взрослый выкладывает на планшете большую фигуру, включающую несколько рядов гвоздиков, например трапецию, прямоугольник, треугольник. Затем предлагает ребенку поделить ее на равные части, проводя «линии» резиночками или разделить на максимальное количество частей назвать эти кусочки - геометрические фигуры.

### **Игра «Сколько гвоздиков внутри»**

**Материал:** математический планшет, набор маленьких резинок для творчества, геометрические плоские фигуры.

**Цель:** упражнять в объединении, дополнении множеств, удалении из множества части или отдельных его частей.

**Описание игры:** родитель дает задание ребенку «нарисовать» резинками фигуру, внутри которой будет один гвоздик. Теперь такую фигуру, в которой будет два гвоздика. Теперь пусть ребенок придумает самые разные фигурки, внутри которых только один, не занятый резинками гвоздик.

**Другое задание:** придумать фигуру, внутри которой ни одного гвоздика.

## 1.4. Игры на развитие наблюдательности, внимания, глазомера

Развитие наблюдательности у детей дошкольного возраста является важной задачей, поскольку именно наблюдательность способствует формированию более сложных и развитых форм мыслительной деятельности. Наблюдательность проявляется не только способностью к наблюдениям, но и предполагает любознательность, пытливость, постоянное стремление узнавать новую информацию о предметах и явлениях. Наблюдательность не является врожденным психическим свойством человека, она развивается в процессе выполнения различных видов деятельности, но ее обязательно нужно тренировать, используя разнообразные способы взаимодействия с детьми.

Когда говорят о развитии внимания, то подразумевают формирование таких его показателей, как:

- ✓ концентрация, то есть способность сосредоточиться на определенном объекте или явлении;
- ✓ интенсивность, определяемая интересом к тому или иному виду деятельности;
- ✓ переключаемость, то есть способность переносить внимание с одной деятельности на другую;
- ✓ устойчивость или способность заниматься изучением какой-либо проблемы долгое время.

Полноценное становление личности невозможно без развития сенсорного, двигательного и интеллектуального внимания — в этом и состоит важная миссия обеспечения условий для тренировки этой формы организации познания.

Осуществление миссии по созданию условий для формирования всех видов внимания у дошкольников требует комбинации используемых методов. Единицей их воплощения является приём — элемент практической деятельности, требующий использования оборудования предметно-развивающей среды — средств, а также упражнений и игр.

Глазомер — одно из могучих средств формирования представления о величине у детей, воспроизводящее окружающую нас действительность. Развитие глазомера способствует становлению интеллектуальной стороны ребенка, развивает основы его представлений о величине, оказывает влияние на общее развитие ребенка.

Величина является свойством предмета и воспринимается различными анализаторами. Умение выделить величину как свойство предмета и дать ей название необходимо не только для познания каждого предмета в отдельности, но и для понимания отношений между ними. Это оказывает существен-

ное влияние на формирование у детей более полных знаний об окружающей действительности.

### Кто больше увидит геометрических фигур

#### Задача 1

Внимательно рассмотри свою одежду и обувь. Есть ли на них геометрические фигуры? Возможно, несколько геометрических фигур успело спрятаться у тебя в кармане?

#### Задача 2

Давай вместе рассмотрим, что лежит у тебя в пенале: ручка, карандаш, резинка... в некоторых предметах спряталась одна геометрическая фигура. А вот, например. В стирательной резинке спряталось 6 прямоугольников; а в карандаше сразу и треугольник, и круг! Попробуй найти их все.

#### Задача 3

Вспомни, каких домашних животных ты знаешь. Какие геометрические фигуры спрятались в них?

#### Задача 4

Рассмотри и вспомни как мама готовит салат, блины, яичницу... Какие геометрические фигуры прячутся в блюдах, которые готовит мама?

#### Задача 5

Вспомни, где ты отдыхал летом. Какие геометрические фигуры ты видел?

#### Задача 6

Вспомни, какие растения растут в огороде. На какие геометрические фигуры они похожи? Какие геометрические фигуры прячут овощи под землей? Где д землей или над землей?



### Задача 7

Накрой на стол для трех гостей так, чтобы на нем было как можно больше: кругов, прямоугольников, треугольников. Сколько разных вариантов ты смог придумать?



### Задача 8

Попробуй накрыть стол к чаю, чтобы на нем не было ни одного круга (квадрата, треугольника) ... Без какой геометрической фигуры накрыть стол невозможно? Объясни свой ответ.

## **Игры с разноцветными крышками от бутылок**

### **«Крышки рассыпались. Разложи их по цвету»**

Задачи: закреплять знание цвета, развивать мелкую моторику рук.

Средства: крышки разного цвета.

Предложить детям разложить крышки по цветам.



### **«Найди пары одинаковых крышек»**

Задачи: учить детей подбирать пары крышек на основе сходного сенсорного признака, развивать мелкую моторику пальцев рук.

Средства: коллекция крышек.

Родитель предлагает детям внимательно рассмотреть крышки. Затем предлагает детям подобрать пары одинаковых крышек. Можно уточнить у детей, какого они цвета, формы и размера.

### **«Чередование крышек по заданию»**

Задачи: развивать внимание, логическое мышление, мелкую моторику рук.

Средства: крышки двух цветов.

Родитель начинает строить цепочку из крышек двух цветов и предлагает ребёнку продолжить ряд, соблюдая последовательность.

### **«Найди лишнюю крышку»**

Задачи: развивать логическое мышление детей.

Средства: 5 крышек, 1 из которых отличается по цвету

Взрослый выкладывает в ряд 4 крышки одного цвета и среди них другого цвета. Затем предлагает ребёнку убрать лишнюю крышку или заменить её на нужную по цвету.



Можно разложить крышки одинаковые по размеру (например, большие красные) и среди них одну маленькую красную крышку. Предложить выполнить то же самое задание.

### **«Мозаика»**

Задачи: закреплять знание цвета, развивать мелкую моторику рук, воображение.

Средства: коллекция крышек.

Взрослый предлагает детям выложить из крышек несложные предметы, например, цветок, флажок, домик. Затем интересуется, какого цвета крышки дети использовали. Можно попросить детей выложить геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник. В старшем возрасте это могут быть цифры и буквы.

### **Варианты игры в старшем дошкольном возрасте**

- предъявить детям рисунок или схему на некоторое время, по истечении которого дети по памяти выкладывают изображение;

- выложить узор по словесному описанию (например, в правом верхнем и левом нижнем углу — красный цвет, в правом нижнем и левом верхнем — желтый, в центре — белый и т. п.):

- «Волшебный телевизор» показывает какое-либо изображение (узор), программа «переключается» (ребенок должен заметить изменения и внести их в свою «программу»).

### **Строим пирамиду**

Крышки выкладывать можно не только в ряд, но и в высоту. Можно поиграть в игру: кладем крышки по очереди, сначала воспитатель, потом ребенок, на чьем ходе башня рухнула, тот проиграл. Можно играть командой.

### **«Крестики-нолики»**

На листе от руки расчерчиваем «поле», берем несколько крышек двух цветов и играем!

### **Задания**

1. высыпать крышки и складывать по одной обратно в коробку;
2. выкладываем в линеечку;
3. выбрать только красные;
4. разложить по цветам;
5. Продолжи ряд (два цвета);
6. Продолжи ряд (три и более цветов);
7. Положи столько зеленых, сколько красных;
8. Положи зеленых на одну больше, чем красных;
9. Положи белую одну, а красных много;

10. Положи зеленую сверху, красную снизу, черную справа, белую слева;

11. Закрой глаза (одну убрать). Какой не стало?

12. Выложи цветок по образцу;

13. Выложи цветок без образца;

14. Выложи по трафарету (бесцветные и цветные трафареты).

### **Составь картинку**

**Задачи:** научить детей быстро ориентироваться; делить изображение предмета на составные части и воссоздать сложную форму из частей, развивать внимание, зрительное восприятие, воспитывать усидчивость.

### **Ход игры:**

**1 вариант:** Готовые целые картинки раздаются детям. Им даётся время рассмотреть их внимательно. Затем детям раздаются наборы крышек, предлагается собрать точно такую же картинку.

**2 вариант:** Детям раздаются наборы крышек, и предлагается собрать изображение.

### **Варианты игровых заданий**

1. Выкладывание разных по цвету дорожек.

2. Выкладывание дорожек разной длины, ширины.

3. Выкладывание разноцветных дорожек с чередованием цвета крышек: для детей младшего возраста — чередование двух цветов; для детей старшего дошкольного возраста — более сложные варианты из двух, трех и более цветов (например, 1 красная — 2 желтые — 1 синяя — 2 желтые — 1 красная — 2 желтые и т.д. или 1 синяя — 1 синяя перевернута — 1 белая 1 белая перевернута и т. д.).

4. Найди такую же крышку, как у меня.

5. Прокати крышку, например красного цвета.

6. Подуй и прокати.

7. «Найди свой домик», «Мамины помощники»: разложить крышки в коробочки соответствующего цвета.

8. Для младшего возраста: собирание башенок различной высоты одного цвета и разных по цвету.

Для детей старшего дошкольного возраста:

- из 6 крышек составь 3 башни разной высоты;

- составь 3 башни красного, желтого и зеленого цвета так, чтобы желтая башня была выше красной, но ниже зеленой;

- красная башня выше желтой, а желтая выше зеленой — составь башни;

- составь башню из 4 крышек — красной, желтой, синей и зеленой, где красная крышка будет находиться не в самом верху, не в самом низу и не рядом с желтой; желтая — наверху, а синяя — между красной и желтой.



### **Выкладываем ряды**

Работаем с цветом и размером. Простые ряды — выкладывание одинаковых крышек в ряд. Посложнее — последовательности из 2-3 разных крышек (желтая-зеленая, белая-синяя-красная). Для усложнения добавляем второй признак (маленькая белая — большая синяя).

### Отыщите по контурам

На большом листе бумаги расставьте 8 – 10 предметов разной величины и формы. Их контуры обведите цветным карандашом или фломастером. Затем, перемешав все предметы, уберите их на край стола.

Пригласите ребенка. Он должен отыскать предметы и поставить их на контуры.



### Что здесь нарисовано

Подберите картинку 15x15 см или открытку. В середине альбомного листа вырежьте кружок диаметром 1,5 – 2 см. Этим листом прикройте картинку...

Играющие должны рассматривать картинку только через это отверстие, не поднимая листа, а постепенно водя его по всей картинке. Каждый рассматривает картинку в течение одной минуты. Затем играющие подробно рассказывают, что нарисовано на картинке. Кто точнее описал картинку, тот и считается победителем.



### Узнай по звуку

Выберите 10 – 15 различных предметов (стакан, деревянный кубик, кастрюля, глиняные фигурки, книжка, мыльница и т.п.). играющие прислушиваются, как звучит каждый предмет при постукивании по нему

карандашом или деревянной палочкой. Затем предметы поставьте за ширму или завяжите глаза играющим.

После этого по очереди играющие определяют, по какому предмету постучал ведущий.

Тот, кто лучше справится с заданием, считается победителем.

### **Назовите действие**

Участников игры посадите спиной к ведущему. Ведущий производит разными предметами действия:

- бросает на пол линейку, мяч, ручку;
- ударяет предметом о предмет;
- перелистывает книгу;
- мнет, рвет бумагу;
- размешивает воду в стакане;
- пересыпает из стакана в стакан крупу, переливает воду.

Игроки должны узнать это действие, поднять руку и назвать его, не поворачиваясь.

### **Узнай, не видя**

Играющему завяжите глаза и наденьте толстые варежки (можно две – три пары).

Затем дайте ему в руки предмет, который он на ощупь должен узнать.



### **Что изменилось?**

Выйдите из комнаты и быстро измените что – либо в своем облике:

-расстегните пуговицу;

-перемените обувь;

-накрасьте губы;

-возьмите в руки какой – нибудь предмет и т.п.

Вернитесь в комнату и предложите играющим назвать все изменения, которые они заметили. Каждый верный ответ оценивается жетоном. Побеждает набравший большее количество жетонов.

### **Соберите быстро**

Перед каждым игроком на столе разложите десять кучек по 3 (или 4) счетные палочки. Играющие одной рукой должны собрать палочки. Засеките время. У кого ушло на выполнение задания более 15 или 20 секунд, выбывают из игры.

После каждого раунда добавляйте в кучки по одной счетной палочке.

Выигрывает тот, кто затратил меньше времени.

Можно предложить играющим другой вариант. Разложите на столе счетные палочки из нескольких коробок. По просьбе ведущего играющие должны брать одной рукой по 10 палочек (или по 7, 8) и складывать перед собой в три кучки. ведущий пересчитывает палочки и объявляет, кто допустил меньше ошибок и затратил меньше времени.

### **Кто больше и быстрее**

Приготовьте для участников игры несколько заданий (нанизывать бусы, пуговицы на леску, завязывать на веревочке узелки, писать числа подряд, начиная с единицы и т.д.).

Дайте сигнал к началу выполнения одного из заданий и засеките время. Через минуту дайте второй сигнал. Играющие должны прекратить работу. Ведущий определяет, кто сделал больше за одну минуту. Следует помнить и о качестве выполнения заданий!

### **Необычные «пробки»**

На картонках сделайте небольшие отверстия – круглые, квадратные, прямоугольные, треугольные.

Попросите играющих вырезать из бумаги «пробки», которые точно закрывали бы эти отверстия.

Примерять «пробки» нельзя, надо пользоваться только глазомером.

Побеждает тот, чьи «пробки» наиболее точно закроют отверстия.

### **Точные промежутки**

Для игры необходимы 8 – 10 одинаковых монет. Положите в ряд три монеты плотно друг к другу и уберите среднюю. Это образец, которого будут придерживаться играющие.

Дети должны положить остальные монеты по прямой линии так, чтобы между ними были такие же промежутки, как между двумя первыми. Точность промежутков проверьте монетой.

### **Сколько нужно предметов**

Предложите играющим расположить 2 кубика на таком расстоянии один от другого, чтобы между ними вплотную поместилось 4, 7, 11 и т.д. кубиков.

Вместо кубиков можно использовать пуговицы, монеты, спички.

Выигрывает тот, кто наиболее точно определит расстояние.

### **Считайте ногами**

Нарисуйте на полу квадрат со стороной, равной 1 метру. Вызовите двоих игроков и поставьте их в квадрат друг против друга. Завяжите им глаза и попросите выполнить команды: «Кругом!», «6 шагов вперед!», «2 прыжка на левой ноге вправо!», «Кругом!», «А теперь вернитесь в квадрат и пожмите друг другу руки». Побеждает пара, сумевшая правильно рассчитать весь путь.

### **Мячи и пуговицы**

Понятия пространственного расположения легко усваиваются в игре с мячом: мяч над головой (вверху, мяч у ног (внизу, бросим вправо, бросим влево, вперед-назад. Задание можно и усложнить: ты бросаешь мяч правой рукой к моей правой руке, а левой рукой - к моей левой. В действии малыш гораздо лучше усваивает многие важные понятия.

### **Счет на кухне**

Кухня - отличное место для постижения основ математики. Ребенок может пересчитывать предметы сервировки, помогая вам накрывать на стол. Или достать из холодильника по вашей просьбе три яблока и один банан. Угадай, сколько в какой руке. В игре могут участвовать двое и больше игроков. Ведущий берет в руки определенное количество предметов, не больше 10 (это могут быть палочки, конфеты, пуговицы, камешки и т. д., и объявляет играющим, сколько всего у него предметов. После этого за спиной раскладывает их в обе руки и просит детей угадать, сколько предметов, в какой руке.

### **Сложи квадрат**

Возьмите плотную бумагу разных цветов и вырежьте из нее квадраты одного размера - скажем, 10 x 10 см. Каждый квадрат разрежьте по заранее намеченным линиям на несколько частей. Один из квадратов можно

разрезать на две части, другой - уже на три. Самый сложный вариант для малыша - набор из 5-6 частей. Теперь давайте ребенку по очереди наборы деталей и предложите ему составить из них фигуру. Разнообразить задания можно до бесконечности.

#### **«Ниже - выше»**

Игра направлена на формирование у ребенка представлений о величине предметов. Например: «Покажи мне самый высокий дом, а теперь покажи дом, который ниже». Можно выбрать любые другие предметы — деревья, скамейки, кусты, заборы и т. д.

#### **«Цвета»**

Игра развивает логическое мышление, наблюдательность. Предложите ребёнку назвать предметы, которые он видит вокруг себя, красного цвета, затем зелёного и так далее.

#### **«Посчитаем вместе»**

Игра развивает логическое мышление. В непринужденной форме у ребенка формируются навыки счета. Вы можете вместе с ребенком посчитать машины, дома, деревья. Можно считать вместе, можно предложить ребенку самостоятельно посчитать, можно считать по очереди. Главное, чтобы это было весело и интересно.

#### **«Геометрические фигуры»**

Игра направлена на формировании у ребёнка представлений о геометрических фигурах. Предложите ребёнку назвать предметы, которые он знает, круглой формы, затем треугольной и так далее.

#### **«Назови лишнее слово»**

Данная игра поможет развить у ребенка математические представления. Взрослый называет слова и предлагает ребенку назвать «лишнее» слово, а затем объяснить, почему это слово «лишнее». Например: 1. Мяч, кубик, солнце, обруч. (Лишнее слово – кубик, потому что он квадратной формы, а все остальные предметы круглой формы). 2. Вишня, огурец, помидор, клубника. (Лишнее слово – огурец, потому что он зелёного цвета, а все остальные – красного).

Представленные игры способствуют не только установлению более тесных отношений между вами и вашим ребенком, но также направлены на развитие памяти, внимания, мышления, восприятия, воображения, речи вашего ребенка.



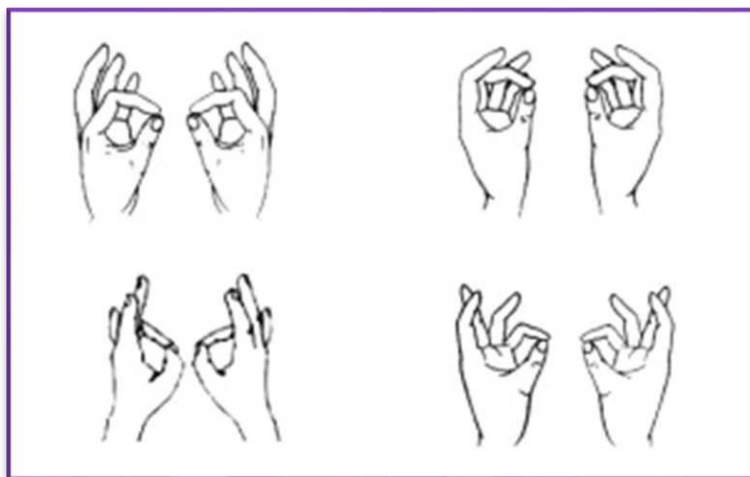
## II. КИНЕЗИОЛОГИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ

Именно они позволяют создать новые нейронные связи и улучшить работу головного мозга, отвечающего за развитие психических процессов и интеллекта. Развитие интеллекта напрямую зависит от сформированности полушарий головного мозга, их взаимодействия. Учитывая этот фактор, очень важно применять на практике весь комплекс упражнений, заданий в игровой форме, что сделает доступной тренировку «мозга» для детей дошкольного возраста.

### Примерный комплекс кинезиологических упражнений

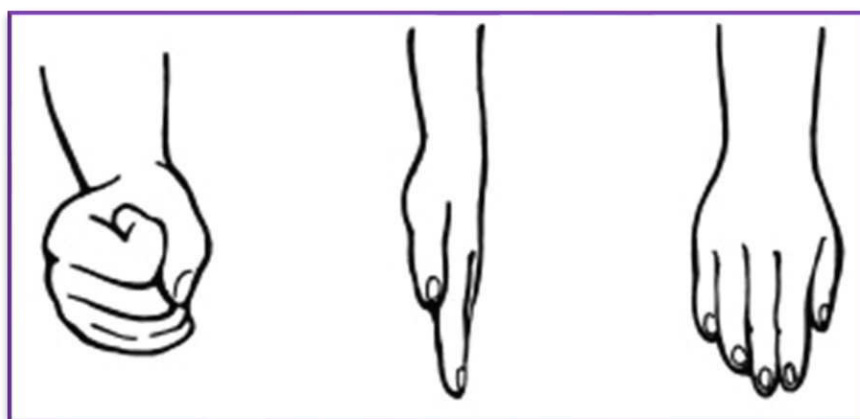
#### *Упражнение “Колечко”.*

Поочередно и как можно быстрее перебирайте пальцы рук, соединяя в кольцо с большим пальцем последовательно указательный, средний и т.д. Проба выполняется в прямом (от указательного пальца к мизинцу) и в обратном (от мизинца к указательному пальцу) порядке. Вначале упражнение выполняется каждой рукой отдельно, затем вместе.



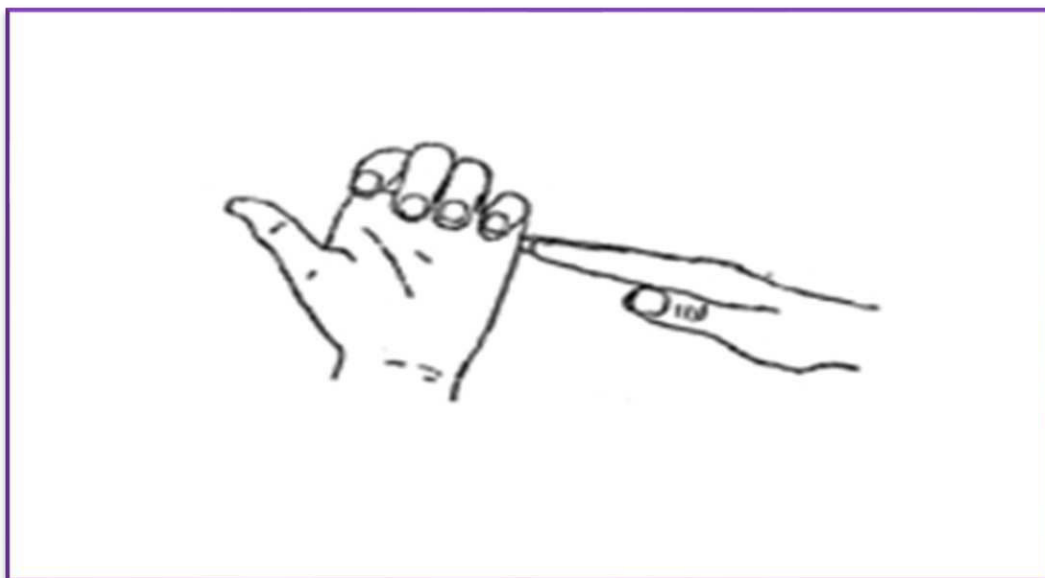
***Упражнение «Кулак—ребро—ладонь».***

Ребенку показывают три положения руки на плоскости стола, последовательно сменяющих друг друга. Ладонь на плоскости, ладонь, сжатая в кулак, ладонь ребром на плоскости стола, распрямленная ладонь на плоскости стола. Ребенок выполняет пробу вместе с педагогом, затем по памяти в течение 8—10 повторений моторной программы. Проба выполняется сначала правой рукой, потом — левой, затем — двумя руками вместе. При усвоении программы или при затруднениях в выполнении педагог предлагает ребенку помогать себе командами («кулак—ребро—ладонь»), произносимыми вслух или про себя.



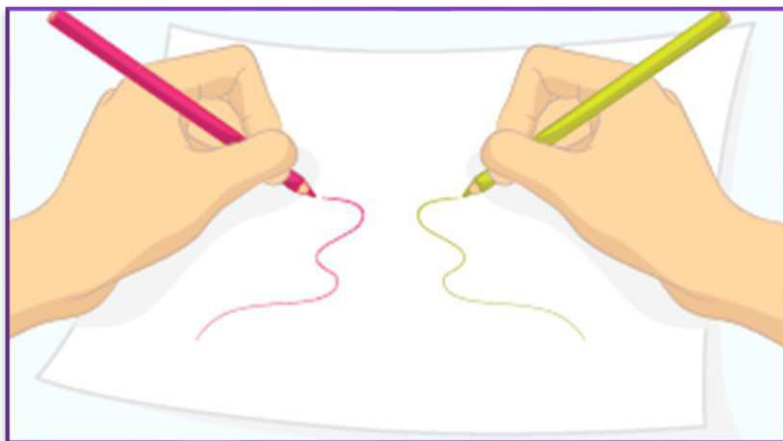
**Упражнение «Лезгинка».**

Левую руку сложите в кулак, большой палец отставьте в сторону, кулак разверните пальцами к себе. Правой рукой прямой ладонью в горизонтальном положении прикоснитесь к мизинцу левой. После этого одновременно смените положение правой и левой рук в течение 6—8 смен позиций. Добивайтесь высокой скорости смены положений.



### ***Упражнение «Зеркальное рисование».***

Положите на стол чистый лист бумаги. Возьмите в обе руки по карандашу или фломастеру. Начните рисовать одновременно обеими руками зеркально-симметричные рисунки, буквы. При выполнении этого упражнения почувствуете, как расслабляются глаза и руки. Когда деятельность обоих полушарий синхронизируется, заметно увеличится эффективность работы всего мозга.



### ***Упражнение «Ухо—нос».***

Левой рукой возьмитесь за кончик носа, а правой рукой — за противоположное ухо. Одновременно отпустите ухо и нос, хлопните в ладоши, поменяйте положение рук «с точностью до наоборот».



### ***Упражнение «Змейка».***

Скрестите руки ладонями друг к другу, сцепите пальцы в замок, выверните руки к себе. Двигайте пальцем, который укажет ведущий. Палец должен

двигаться точно и четко, не допуская синкинезию. Прикасаться к пальцу нельзя. Последовательно в упражнении должны участвовать все пальцы обеих рук.



### III. ГРАФИЧЕСКИЕ ОРНАМЕНТЫ

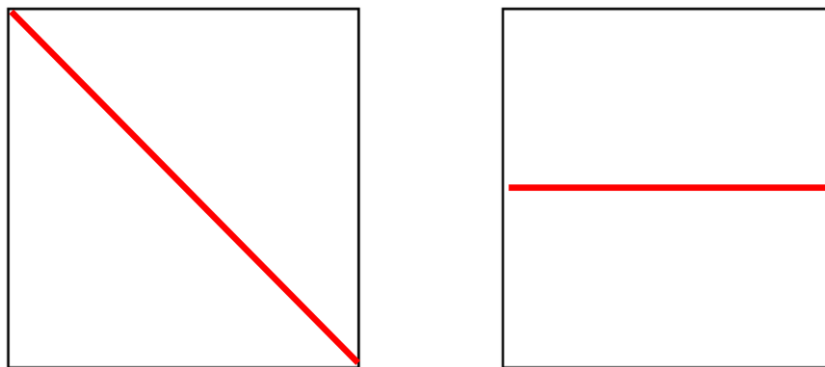
В работе с детьми старшего дошкольного возраста можно использовать графические орнаменты, так как с их помощью можно закреплять математических представления и понятия, а также подготавливать детей к письму.

Этапы работы над графическим орнаментом

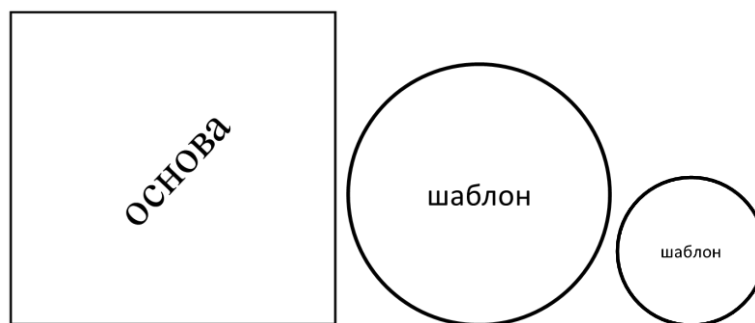
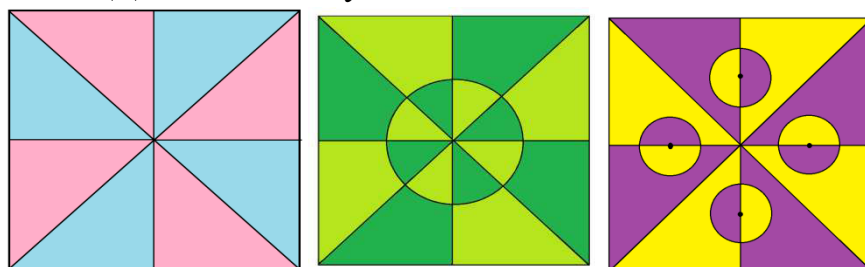
1. Ребенку предлагают образец геометрического рисунка и попросить его повторить точно такой же рисунок, используя шаблоны.

2. Взрослый диктует последовательность действий (сгибания – складывания листа бумаги и дальнейшее раскрашивание), ребенок выполняет работу на слух, а затем сравнивает свое изображение орнамента с образцом.

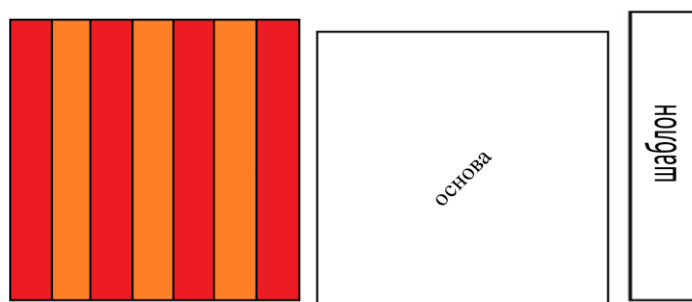
3. При наличии определенных навыков ребенок уже самостоятельно может выполнять графические орнаменты.



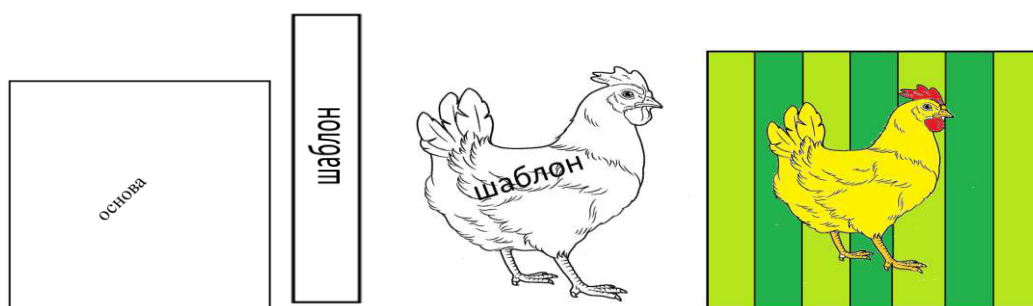
На первом этапе из квадрата путём сгибания-складывания дети учатся делать треугольник, из треугольника треугольник поменьше; из квадрата прямоугольник, из прямоугольника квадрат. Детям дается понятие диагональ, симметрия, средняя горизонтальная линия квадрата, средняя вертикальная линия. Дошкольники учатся находить эти линии по сгибам.



Дети учатся по сгибам выделять равные треугольники и квадраты, знакомятся с понятием ритма на основе чередования цветов, используя цветовой спектр. Для усложнения можно добавить круги, которые увеличат элементы орнамента.



Используя шаблон «полоску», можно делить квадрат на равные части, продолжая упражняться в чередовании цвета.



Также можно использовать шаблоны для закрепления различных тем, например, домашние птицы.

#### IV. ДЕТСКОЕ ДЕКОРАТИВНОЕ РИСОВАНИЕ



Детское декоративное рисование можно условно представить в нескольких направлениях:

Первое направление: ознакомить детей с определенным видом народного декоративно-прикладного искусства, воспитывать умение видеть, любоваться и восхищаться красотой предметов народного творчества, формировать потребности в прекрасном.

Второе направление: обучать декоративному рисованию на основе подлинных предметов народного искусства. Обучать некоторым приемам росписи народных мастеров.

Третье направление: формировать детское декоративное творчество.

Можно при занятиях декоративным рисованием заострить внимание детей еще на одном аспекте – анализе композиции орнамента: соотношения его элементов, их величине, расположения на листе бумаги, симметричности рисунка. Выделение основных форм, близких к геометрическим фигурам, как плоским, так и объемным, умение видеть их в окружающей действительности, сравнивать их по величине, соотносить величину частей изображаемого предмета и их пространственное положение.

Тем самым, можно активизировать математическую деятельность детей на практике.





Дети, знакомясь с декоративным рисованием, учатся ясно, представлять себе, что такое ритм и симметрия, без чего декоративное искусство не может существовать. Учатся выделять средства выразительности: элементы узора, линии прямые и волнистые, их цвет, типичные сочетания, колорит росписи, ритм элементов, цветовых пятен в узоре, чередование, симметричные и асимметричные композиции. В орнаментальной деятельности дети практически познают приемы расположения элементов на плоскости, учатся правильно определять направление линий и движений руки, знакомятся с протяженностями, овладевают умением измерять на глаз.



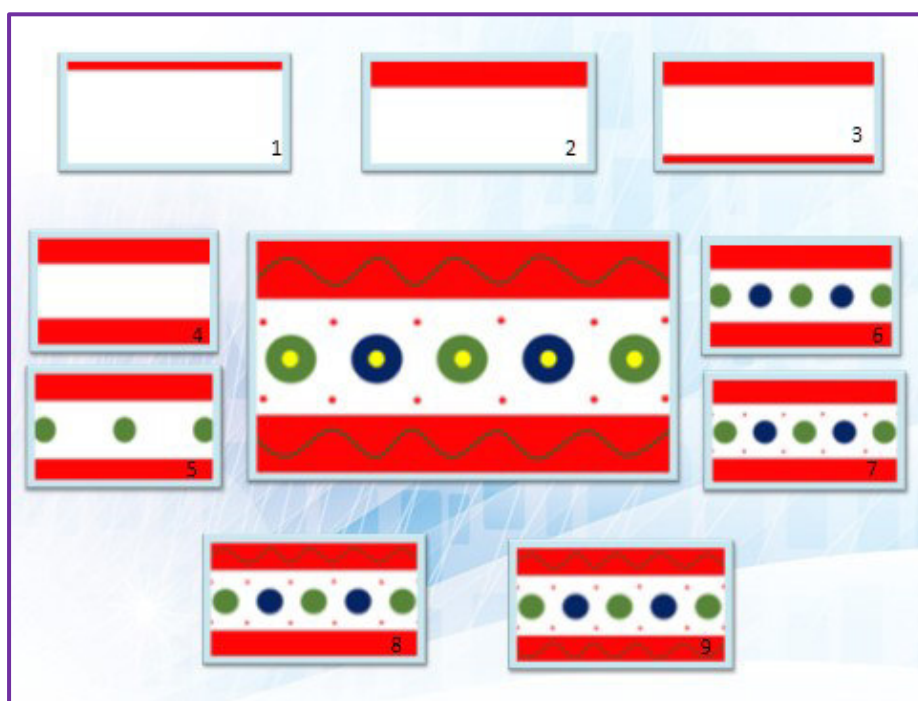
Вначале работы вместе с детьми необходимо сделать анализ образца. Затем приступить к рисованию.

Вверху листа широкой кистью плашмя проводим слева направо линию красного цвета. Под красной линией проводим вторую линию таким же способом. Так же делаем в нижней части листа. Располагаем зеленые круги одного размера и на одинаковом расстоянии друг от друга. Между зелеными кругами рисуем круги синего цвета. Далее ставим точки красного цвета, методом тычка с помощью ватных палочек. Затем проводим концом тонкой кисти волнистую линию, посередине верхней красной полосы.

Так же делаем в нижней части листа. В центре каждого круга концом тонкой кисти дети рисуют маленькие круги желтого цвета.

Со временем ребята смогут анализировать орнамент сами, пытаться воссоздать его по образцу. Важной составляющей такой работы является самоанализ результатов деятельности, выводы о том, почему детский рисунок отличается от образца.

Усложнение на каждом этапе представлено знакомством с новыми росписями, нанесение орнамента на более сложных формах, на объемных игрушках и предметах.



Кульминацией такой работы является самостоятельное создание дошкольником орнамента с заранее продуманной композицией, элементами и цветовым решением.



Под влиянием кинезиологических тренировок в организме происходят положительные структурные изменения. При этом, чем более интенсивна нагрузка (но оптимальна для данных условий), тем значительнее эти изменения. Сила, равновесие, подвижность, пластичность нервных процессов осуществляется на более высоком уровне. Совершенствуется регулирующая и координирующая роль нервной системы. Применение кинезиологических упражнений развивает у ребенка как левое, так и правое полушарие. Данные упражнения позволяют выявить скрытые способности ребенка и расширить границы возможностей деятельности его мозга.

Школьный курс математики вовсе не прост. Зачастую дети испытывают разного рода затруднения при освоении школьной программы по математике. Возможно, одной из основных причин подобных трудностей является потеря интереса к математике как предмету. Следовательно, одной из наиболее важных задач подготовки ребенка к школьному обучению будет развитие у него интереса к математике. Приобщение ребенка к этому предмету в условиях семьи в игровой и занимательной форме поможет им в дальнейшем быстрее и легче усваивать сложные вопросы школьного курса.

## V. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ВЗРОСЛОГО И РЕБЕНКА В ИГРЕ

### ✓ **Хвалите успехи и не за ругайте за ошибки.**

Замечайте все достижения ребенка и не акцентируйте внимание на недостатках. В любом случае не упрекайте малыша за то, что он что-то не умеет, даже если это задание легко выполняют его ровесники.

Не сравнивайте вашего ребенка с ними! Помните, что сравнивать можно лишь вчерашние и сегодняшние успехи ребенка.

С радостью воспринимайте правильные ответы, аргументированные мысли.

Указывать на допущенные ошибки нужно осторожно, начиная с похвалы. Например: «Молодец! Ты пытался действовать правильно, но у тебя еще не все выходит. В следующий раз ты сможешь выполнить задание лучше, чем сегодня».

### ✓ **Не спешите подсказывать.**

Давайте ребенку время поразмышлять, не требуйте быстрого выполнения задания. Не исключено, что ребенку что-то не будет удаваться. Не спешите ему помогать, а попросите выполнить еще раз.

И только после того, как он попробовал, но все же не смог преодолеть проблему, можете вмешаться. Однако в любом случае не давайте готового ответа! Намекните, подскажите, в каком направлении ребенку следует искать решение, то есть попробуйте хотя бы немного облегчить ему задание. Но только немножко. Это, конечно, непросто. Здесь вам понадобятся изобретательность и ловкость (кстати, для вас есть прекрасный случай потренировать эти качества).

### ✓ **Не удастся – пропустите задание, но обязательно вернитесь к нему!**

Может быть и так, что выполнить задание все же не удастся. Тогда не стоит застревать на нем. Отложите выполнение и за день – два вернитесь к нему опять. Это очень важно, потому что следующее может быть сложнее предыдущего. Значит, ребенку нужно разобраться с первым заданием, а не приступать сразу ко второму.

Если, вернувшись к нему повторно, малыш опять не достиг цели, надо обстоятельно объяснить ему способ решения задания и убедиться в том, что он его понял. Тогда со следующим подобным он, вероятно, справится.

Часто, даже полезно вернуться и к успешно решенным заданиям, чтобы повторить и таким способом закрепить усвоенный интеллектуальный способ действия.

✓ **Все удастся – прекрасно! Пусть малыш объяснит или докажет правильность своего решения.**

Если вы видите, что ребенок уверенно и правильно выполняет одно задание за другим, можете за него порадоваться. Попросите малыша объяснить, как он решает задание. Очень важно, чтобы дошкольник осознавал способ решения и умел это объяснить. Если ему это тяжело сделать, объясните сами. Тогда осознанный ребенком способ действия станет универсальным и при необходимости может быть применен в решении других заданий. Если малышу что-то дается слишком легко, предложите ему придумать аналогичное задание самостоятельно (это хорошее упражнение для развития творческих способностей). Попробуйте прибегнуть к такому хитрому способу – скажите, что в его решении есть ошибка, тогда ему придется доказать, что он правильно решил задание.

✓ **Каждая интеллектуальная игра должна вызывать лишь радость!**

Предотвращайте возникновение негативных эмоций! Когда вы заметите, что ребенок все больше отвлекается от игры, чаще допускает ошибки, начинает разговаривать на другие темы, он, очевидно, устал. В таком случае лучше не ожидать, пока малыш сам отбросит альбом с играми и скажет: «Надоело!» Такая реакция может быть связана с появлением негативных эмоций. Пытайтесь предусмотреть такую ситуацию и предварительно переключить внимание малыша на другую деятельность. Тогда интеллектуальные игры будут вызывать у него позитивные эмоции. А это хорошие предпосылки для формирования стойкой мотивации для умственной деятельности.

✓ **Нет – насилию!**

Если малышу что-то не удастся, и он не хочет продолжать игру или выполнять определенное задание, в любом случае не принуждайте его делать это! Даже если вам удастся его принудить, то основная энергия малыша пойдет не на умственную работу, а на преодоление своего нежелания этим заниматься. Принуждение в таких ситуациях способствует возникновению у ребенка страха перед возможным наказанием. Когда малыш выполняет задание как попало, он часто отвлекается, а потому делает много ошибок, соответственно испытывает еще одну неудачу. А это, как правило, вызывает еще больше неудовлетворение у взрослых, что в конечном итоге неминуемо приводит к новым неприятным переживаниям ребенка. Закрепление таких негативных эмоций постепенно порождает стойкое негативное обращение к любой интеллектуальной деятельности, а, следовательно, и к учебе.

Но наиболее разрушительные последствия имеет принуждение, которое сопровождается возгласами наподобие: «Какой же ты ленивый, неаккуратный!» и тому подобное. Такое «педагогическое» влияние способствует формированию у малыша убежденности в своей неспособности, неуверенности в себе. Неуверенность сразу же приносит свои плоды, порождая все новые и новые неудачи. И самостоятельно выйти из этого заколдованного круга ребенок уже не сможет.

✓ **Учитывайте индивидуальные способности малыша!**

Когда ребенок играет, наблюдайте, как он это делает. Если он смелый и уверенный, позаботьтесь о том, чтобы научить его критически оценивать свои ответы. А если ребенок робкий и нерешительный, лучше сначала подбодрите и поддержите любую его инициативу. Если малыш, не задумываясь над заданием, отвечает то, что пришло ему в голову, попробуйте найти способ заинтересовать его, научите обстоятельно анализировать условие задачи, генерировать разные варианты решения, а затем проверять их. Не будьте безразличными и пассивными, попытайтесь увидеть сильные и слабые стороны ребенка.

Когда ребенок имеет свою логику решения задачи, которая часто бывает очень интересной и оригинальной, нельзя останавливать ребенка, лучше спросить: «Почему ты так считаешь?»

Уважаемые, родители, больше играйте с детьми! Поощряйте своего ребенка в желании учиться! Успехов вам и вашим детям!

## VI. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

*Для ребенка мир наполнен таинственными предметами, непонятными событиями, недоступными формами. Само присутствие ребенка в мире – тайна, которую ему еще нужно понять, загадка, которую еще нужно отгадать с помощью вопросов и игр.*

Джанни Родари

Интеллектуальная деятельность дошкольников привязана к чувственному опыту, который, конечно, у малышей связан с игрой. Именно поэтому свой первый математический опыт ребенок воспринимает более глубоко, чем правила и научные понятия.

Элементарные математические представления в дошкольном возрасте, лучше всего усваиваются тогда, когда они становятся неотъемлемой частью интересной игры или деятельности, понятной ребёнку, значимой для него. Осмысление, в этом случае происходит через проживание, практическое усвоение новых знаний, а не через логическое понимание.

Мы полагаем, что очень важно вызвать у детей интерес к размышлению и рассуждению, поиску решений, сформировать основы интеллектуальной культуры, научить детей получать удовольствие от прилагаемых интеллектуальных усилий и получаемого в виде решения проблемы результата.

Благодаря практико-ориентированному подходу к математическому развитию у дошкольников развиваются такие личностные качества, как активность, любознательность, настойчивость в преодолении трудностей, самостоятельность и ответственность. В процессе математического развития происходит общее интеллектуальное и речевое развитие ребенка (доказательной и аргументированной речи, обогащение словаря). А в условиях, активного участия детей в поиске и проверке эффективности игрового действия, нового, неизвестного им способа подхода к решению задачи развивается инициативность и творческие способности.

Образовательный процесс превращается в творческую задачу, одновременно являющуюся познавательной, при этом деятельность каждого ребенка обязательно становится успешной.

## VII. СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Андрианова И.Л. «В мире чисел и цифр» - М.: Просвещение.Союз, 2022. – 125с.
2. Дмитриева В.Г. "Игры, упражнения, тесты для развития интеллекта и мышления у детей дошкольного возраста" Издательство «Корона.Век», 2017. – 320с.
3. Л.В. Воронина, Е.А. Утюмова. Теория и технологии математического образования детей дошкольного возраста: под общ. ред. Л. В. Ворониной. – Екатеринбург: УрГПУ, 2017. – 289 с.
4. Захарова Н.И. «Играем с логическими кубиками Дьенеша». – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2016. – 160с.
5. Жукова М.А. «Тренажер по развитию мозга»
6. Котлякова Т.А. [и др.]. Пестрый мир детских проектов. Дизайн интерьера руками дошкольников: методическое пособие лаборатории развития творческих способностей ребенка / сост. Т. А. – Тольятти: Изд-во ТГУ, 2011. – 170 с.
7. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. – М.: Детство-Пресс, 2014.
8. Михайлова З. А. Математика – это интересно. Парциальная программа / З. А. Михайлова, М. Н. Полякова, И. Н. Чеплашкина. СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО – ПРЕСС», 2017.
9. Михайлова З. А., Е.А. Носова, А.А. Столяр, М. Н. Полякова, А.М. Вербенец «Теории и технологии математического развития для детей дошкольного возраста.» СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО – ПРЕСС», 2008.
- 10.Л.В. Стахович, Е.В. Семенкова, Л.Ю. Рыжановская Методические рекомендации к Программе «Азы финансовой культуры для дошкольников» М.: - издательство «ВИТА-ПРЕСС», 2019 год
- 11.Стеценко И.Б., Машовец М.А. «Очень открытые задачи, или математика для дошкольников» - СПб.: Речь, Образовательные проекты; М.: Сфера, 2012. – 126с.
- 12.Т.И. Тарабарина «50 развивающих игр» - Ярославль ИЗД. «Академия развития», 2009 год



О.Н.Кулакова  
И.С. Миненко  
А.В. Осипова

# ВСТРЕЧИ С МАТЕМАТИКОЙ

Методические рекомендации

Авторская редакция

---

Подписано в печать 24.08.23  
Бумага офсетная  
Усл. печ. л. 2,88  
Уч. – изд. л. 3,44

Формат 60x84/16  
Офсетная печать  
Изд. № 405  
Тираж 200 экз.  
Заказ № 092

---

Общество с ограниченной ответственностью  
«Межрегиональная Академия Профессионального Роста»  
(ООО «МАПР»)

Отпечатано в типографии ООО «ПринтТерра»:  
350002 г. Краснодар, ул. Садовая, 161/2, корп. 2

