**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА - ДЕТСКИЙ САД № 20 «КОЛОСОК» ГОРОДСКОГО ОКРУГА МЫТИЩИ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ**

**Консультация для воспитателей**

**Тема: «Логико – математические игры на занятиях по ФЭМП и в свободное время»»**

 **Подготовила:**

**воспитатель Кострикова Т.К.**

**с. Марфино**

**29.11.2018г.**

 Обучение математике детей дошкольного возраста немыслимо без использования занимательных игр, задач, развлечений. При этом роль несложного занимательного материала определяется с учетом возрастных возможностей детей и задач всестороннего развития и **воспитания**: активизировать умственную деятельность, заинтересовывать математическим материалом, увлекать и развлекать детей, развивать ум, расширять, углублять математические представления, закреплять полученные знания и умения, упражнять в применении их в других видах деятельности, новой обстановке.

Используются **логико-математические игры** и с целью формирования представлений, ознакомления с новыми сведениями. При этом непременным условием является применение системы игр и упражнений.

Дети очень активны в **восприятии задач – шуток**, головоломок, **логических упражнений**. Они настойчиво ищут ход решения, который ведет к результату. В том случае, когда занимательная задача доступна ребенку, у него складывается положительное эмоциональное отношение к ней, что стимулирует мыслительную активность. Ребенку интересна конечная цель: сложить, найти нужную фигуру, преобразовать, которая увлекает его.

Из всего многообразия математического материала в дошкольном возрасте наибольшее применение находят дидактические **игры**. Основное назначение игр - упражнять детей в различении, выделении, назывании множеств предметов, чисел, геометрических фигур, направлений, и т. д. В дидактических играх есть возможность формировать новые знания, знакомить детей со способами действий. Каждая из игр решает конкретную задачу совершенствования математических *(количественных, пространственных, временных)* представлений детей.

**Логико-математические игры** включаются непосредственно в содержание **занятий** как одной из средств реализации программных задач. Место этим играм в структуре **занятия по ФЭМП** определяется возрастом детей, целью, значением, содержанием **занятия**, направленного на выполнение конкретной задачи формирования представлений. В младшей группе, особенно в начале года все **занятие** должно быть проведено в форме **игры**. **Логико – математические игры уместны и в конце занятия с целью воспроизведения**, закрепления ранее изученного. Так, в средней группе на **занятия по ФЭМП** после ряда упражнений на закрепление названий, основных свойств *(наличие сторон, углов)* геометрических фигур может быть использована игра *«найди и назови»*.

В формировании у детей математических представлений широко используются занимательные по форме и содержанию разнообразные дидактические игровые упражнения. Они отличаются от типичных заданий и упражнений необычностью постановки задачи (найти, догадаться, неожиданностью преподнесения ее от имени, какого либо литературного сказочного героя *(Буратино, Чебурашки, Незнайки)*. Они интересны для детей, эмоционально захватывают их. А процесс решения, поиска ответа, основанный на интересе к задаче, невозможен без активной работы мысли. Этим положением и объясняется значение **логико-математических игр**, задач и упражнений в умственном и всестороннем развитии детей. В ходе игр и упражнений с занимательным математическим материалом дети овладевают умением вести поиск решения самостоятельно. **Воспитатель** вооружает детей лишь схемой и направлением анализа занимательной задачи, приводящего в конечном результате к решению. Систематическое упражнение в решении задач таким способом развивает умственную активность, **логическое мышление**, самостоятельность мысли, творческое отношение к учебной задаче, инициативу.

В детском саду в утреннее и вечернее **время можно проводить игры** математического содержания (словесные и с использованием пособий, настольно – печатные, такие, как *«Домино фигур»*, *«Составь картинку»*, *«Арифметическое домино»*, *«Лото»*, *«Найди пару»*, **игры в шашки и шахматы**. При правильной организации и руководстве со стороны **воспитателей эти игры** помогают развитию у детей познавательных способностей, формированию интереса к действиям с числами, и геометрическими фигурами, величинами, решению задач. Таким образом, математические представления детей совершенствуются. Но этого недостаточно для выявления и развития многообразных интересов и склонностей дошкольников. Дидактические **игры** организуются и направляются **воспитателем**. Дети редко играют в них по собственному желанию. В детском саду нужно создавать такие условия для математической деятельности ребенка, при которых он проявлял бы самостоятельность при выборе игрового материала, **игры**, исходя из развивающихся у него потребностей, интересов. В ходе **игры**, возникающей по инициативе самого ребенка, он приобщается к сложному интеллектуальному труду.

Уголок занимательной математики – это специально отведенное, математически оснащенное играми, пособиями и материалами и определенным образом художественно оформленное место. Организовать его можно, используя обычные предметы детской мебели: стол, шкаф, обеспечив **свободный** доступ детей к находящимся там материалам. Этим самым детям предоставляется возможность выбрать интересующую их игру, пособие математического содержания и играть индивидуально или совместно с другими детьми, небольшой подгруппой.

Организуя уголок занимательной математики, надо исходить из принципа доступности игр детям в данный момент и помещать в уголок такие **игры и игровые материалы**, освоения которых детьми возможны на разных уровнях. От усвоения заданных правил и игровых действий они переходят к придумыванию новых вариантов игр. Большие варианты для творчества имеются в играх *«Танграм»*, *«Колумбово яйцо»*, *«Волшебный круг»*, *«Кубики и цвет»*, *«Кубики для всех»* и др. Дети могут придумывать новые более сложные силуэты не только из одного, но и из 2 – 3 наборов к игре; один и тот, же силуэт, например, лису, составлять из разных наборов. Для стимулирования коллективных игр и творческой деятельности дошкольников необходимо использовать магнитные доски, фланелеграфы с наборами фигур, счетных палочек, альбомы для зарисовки придуманных ими задач, составления фигур.

Из многообразия головоломок наиболее приемлемы в старшем дошкольном возрасте головоломки с палочками. Их называют задачами на смекалку геометрического характера, так как в ходе решения, как правило, идет трансфигурация, преобразование одних фигур в другие, а не только изменение их количества. В дошкольном возрасте используются самые простые головоломки. Необходимо иметь наборы обычных счетных палочек, чтобы составлять из них наглядные задачи – головоломки. Кроме этого потребуются таблицы с графически изображенными на них фигурами, которые подлежат преобразованию. На обратной стороне таблицы указывается, какое преобразование надо проделать и какая фигура должна получиться в результате.

Особое место среди математических развлечений занимают **игры** на составление плоскостных изображений предметов, животных, птиц, домов, кораблей из специальных наборов геометрических фигур. Наборы фигур при этом подбираются не произвольно, а представляют собой части разрезанной определенным образом фигуры: квадрата, треугольника, круга, овала. Они интересны детям и взрослым. Детей увлекает результат составить увиденное на образце или задуманное, и они включаются в активную практическую деятельность по подбору способа расположения фигур с целью создания силуэта.

Из многообразия **логико**-математических игр и развлечений наиболее доступными и интересными в дошкольном возрасте являются загадки, задачи – шутки. В загадках математического содержания анализируется предмет с **временной точки зрения**, с количественной или пространственной, подмечены простейшие математические отношения: два кольца, два конца, а посередине гвоздик *(ножницы)*. Четыре братца под одной крышей живут *(стол)*.

Назначение загадок и задач – шуток, занимательных вопросов состоит в приобщении детей к активной умственной деятельности, выработки умения выделять главные свойства, математические отношения, замаскированные внешними несущественными данными. Они могут быть использованы **воспитателем** в процессе разговоров, бесед, наблюдений с детьми за какими либо явлениями, то есть в том случае, когда создается необходимая ситуация.

С целью развития мышления детей используют различные виды **логических задач и упражнений**. Это задачи на нахождение пропущенной фигуры, продолжения ряда фигур, знаков, на поиск закономерностей, чисел, задачи типа матричных, на поиск недостающей в ряду фигуры *(нахождение закономерностей, лежащих в основе выбора этой фигуры)* и др., например: Какая из фигур здесь лишняя и почему? Какое число надо поставить в пустую клетку? Игра – *«Четвертый лишний»*. Назначение **логических** задач и упражнений состоит в активации умственной деятельности ребят, в оживлении процесса обучения.

**Игры на смекалку**, головоломки, занимательные **игры** вызывают у ребят большой интерес. Дети могут, не отвлекаясь, подолгу упражняться в преобразовании фигур, перекладывая палочки или другие предметы по заданному образцу, по собственному замыслу. В таких **занятиях** формируются важные качества личности ребенка: самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность, вырабатывается усидчивость, развиваются **конструктивные умения**. В ходе решения задач на смекалку, головоломок дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, искать ответ, догадываться об ответе, проявляя при этом творчество.

