

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад общеразвивающего вида № 25
станции Кавказская муниципального образования Кавказский район

Изготовление и использование математических пособий

**Подготовила старший воспитатель:
Лищук Л.Н.**

ст. Кавказская, 2023г.

Содержание

Аннотация	3
Введение	3
Основная часть	4
Заключение	13
Список используемых источников	14
Приложение1	15
Приложение2	16
Приложение3	22

Аннотация.

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности» - **В. А. Сухомлинский.**

Маленькие дети играют всегда и везде. Это ведущий вид деятельности дошкольников. Чтобы игра не только радовала, но и обучала ребёнка, создаются специальные пособия. Дидактические игры позволяют развивать, воспитывать и обучать ребёнка во время его естественной деятельности. Для создания обучающей игры требуются специальные разработки, в том числе дидактические материалы.

Правильно подобранные дидактические материалы служат воспитателю подспорьем. Они призваны помочь педагогу развить способности ребёнка и научить чему-то новому. Такие материалы должны органично вписываться в интерьер группы, дополняя и расширяя возможности воспитателя, создавая атмосферу, в которой дошкольнику хочется играть и узнавать что-то новое.

В данной методической разработке представлены три методических пособия для работы с детьми дошкольного возраста (3-7 лет) по формированию элементарных математических представлений: «Яблоня с яблоками», «Математический планшет», «Красивое платье». Представлены этапы изготовления математических пособий, описание задач, которые можно решить с их помощью, а также приведены примеры использования данных пособий.

Введение.

Дида́ктика (древне-греческий: «поучающий») — раздел педагогики и теории образования, изучающий проблемы обучения. Раскрывает закономерности усвоения знаний, умений и навыков и формирования убеждений, определяет объём и структуру содержания образования.

Ввел термин «дидактика» немецкий педагог **Вольфганг Ратке**, обозначая им искусство обучения.

Среди **задач** дидактики Ратке выделял:

- чему учить и как учить;
- где, когда и кого учить;
- с какой целью учить;
- как обучать эффективно.

Современные исследователи добавляют следующие задачи:

- общенаучное представление, пояснение обучающего процесса и способов его реализации;
- модернизация процесса обучения, разработка и внедрение инновационных обучающих технологий.

Дидактическая игра – это одно из средств обучения детей дошкольного возраста. Она дает возможность осуществлять задачи воспитания и обучения через доступную и привлекательную для детей форму деятельности.

Развивающий эффект дидактических игр, имеющих стабильную форму и структуру, определяется содержанием, характером дидактических материалов. Игровые действия и взаимодействия детей определяются правилами. Заданная структура дидактической игры позволяет насыщать ее новым содержанием, отражающим современную жизнь, создавать новые варианты игр.

Дидактическая игра как социокультурный феномен имеет свою историю и передается из поколения в поколение. Такие игры создавались и создаются взрослыми для развития детей с учетом их потребностей, интересов и возможностей. Дети получают содержание игры в готовом виде и овладевают им как элементом культуры.

Сущность данного вида игр заключается в том, что для взрослых они — средство развития детей, а для детей — игры, характерная особенность которых — самостоятельность. Задачи обучения, развития и воспитания не выступают в качестве учебных, их решение — побочный продукт игровой деятельности, направленной на достижение результатов: собрать картинку, матрешку и т.д. Процесс решения дидактических задач расширяет границы самостоятельной игры. Для взрослых главными являются дидактические задачи, а для детей — игровые действия, позволяющие проявить самостоятельность и активность, имеющие личностный смысл и доставляющий детям удовольствие. Особый интерес детей вызывают игры, содержащие воображаемую ситуацию, игровой образ.

Основная часть.

Дидактические материалы для детского сада вполне можно изготовить самостоятельно. Процесс создания пособий включает ряд **этапов**:

1. Первым шагом в создании наглядного материала является формулировка цели. Необходимо понять, что именно даст детям разрабатываемый дидактический материал, ведь пособие должно соответствовать возрасту воспитанников, быть понятным и доступным.
2. Второй шаг — это выбор темы, в рамках которой будет создаваться дидактический материал.
3. Шаг третий — продумать концепцию пособия. На данном этапе создания дидактического материала следует решить, какой именно вид наглядного пособия мы создаём: карточки, стенд, плакат или, возможно, целую игру.
4. Шаг четвёртый — подобрать подходящие материалы для создания наглядного пособия. К дидактическим материалам, используемым в ДОУ,

- материал должен быть ярким, чтобы ребёнок мог легко запомнить то, что было изображено.
- материал не должен быть хрупким или легко ломающимся. маленькие дети испытывают нужду прикоснуться ко всему, что их заинтересовало, ведь через прикосновения они познают мир.
- материал должен быть максимально безопасен для дошкольников, даже в случае запихивания его в рот (но этого лучше не допускать).
- используемые материалы должны быть гипоаллергенными. В детский сад приходят дошкольники с разными показателями здоровья, поэтому все предметы, представленные для общего пользования, должны быть в равной степени безопасны для всех воспитанников.
- материал должен выдерживать санитарную обработку (к примеру, картон или бумагу обклеивают специальной плёнкой или скотчем)

5. Пятый шаг — это непосредственная сборка материала. При создании наглядного пособия нужно помнить, что изображённая или изложенная информация должна характеризовать окружающий мир и соответствовать действительности. А также важно, чтобы сделанный дидактический материал был красиво и аккуратно оформлен, это формирует у ребёнка чувство прекрасного и понятие аккуратности.
6. Заключительным шагом является своевременное планирование использования созданного дидактического материала.

Актуальность этого пособия в том, что дидактические игры для дошкольников позволяют не только узнать что-то новое, но и применить полученные знания на практике. Традиционно дидактическая игра используется, прежде всего, в качестве средства познавательного развития восприятия, памяти, мышления; расширения и уточнения представлений об окружающем мире. Эти игры имеют заранее предусмотренный результат и способы его достижения. Правила должны быть поняты и приняты всеми участниками, и соблюдаться до завершения игры. Правила — это добровольно принятые нормы, устанавливающие справедливость во взаимоотношениях и взаимодействиях детей в игре. Возникающие в ней социальные взаимодействия детерминируют процесс познавательного развития детей. Дидактическая игра позволяет решать задачи познавательного и социального развития в единстве.

Несомненно, такие навыки станут основой дальнейшего успешного обучения, развития важных интегративных качеств: любознательный, активный; эмоционально-отзывчивый; способный решать интеллектуальные и личностные задачи, адекватные возрасту; способный управлять своим поведением и планировать свои действия.

Цель: Обогащение игрового опыта детей.

1. Математическое пособие «Яблоня с яблоками» для детей раннего и младшего возраста.

Цель: данное пособие поможет воспитателям, детям от 1.5 до 3 лет и их родителям закрепить знания детей о первых математических терминах «большой», «поменьше», «побольше» или «средний», «маленький»; закрепить счет до пяти, развивать логическое мышление.

Материалы и оборудование: ватман, лист плотного картона, клей «Момент «Кристалл» или «Дракон», скотч, краски гуашь (акварель), кисти, цветной картон красного, желтого и зеленого цвета, пуговицы красного, желтого, зеленого цвета на «ножке», атласная лента шириной 0,5 см.

Этапы изготовления:

- 1.** На листе ватмана нужно нарисовать и вырезать контур дерева – яблони.
- 2.** Из плотного листа картона нужно вырезать такой же контур дерева-яблони и наклеить на него нарисованное на ватмане дерево, чтобы оно было плотным и устойчивым.
- 3.** После этого дерево нужно «заламинировать» скотчем, чтобы гуашь не красилась и можно было его обрабатывать от пыли.
- 4.** К дереву в произвольном порядке нужно пришить пуговицы на ножке красного, желтого, зеленого цвета (возможные цвета плодов яблони).
- 5.** Из цветного картона нужно вырезать по пять яблочек каждого цвета трех размеров: «большие» яблоки, «средние» («поменьше», «побольше») и «маленькие». К каждому яблочку приклеила петельку из ленточки, чтобы можно было одевать на пуговицы, пришитые к дереву.

С помощью этого математического пособия мы повторяли цвета, счет до пяти, понятия "большой", "маленький", «средний», "побольше", "поменьше", "одинаково", учились сравнивать размер, количество, решая простейшие математические задачи и, конечно, развивали мелкую моторику рук, собирали урожай. В **Приложении 1** приведены примеры использования данного пособия.



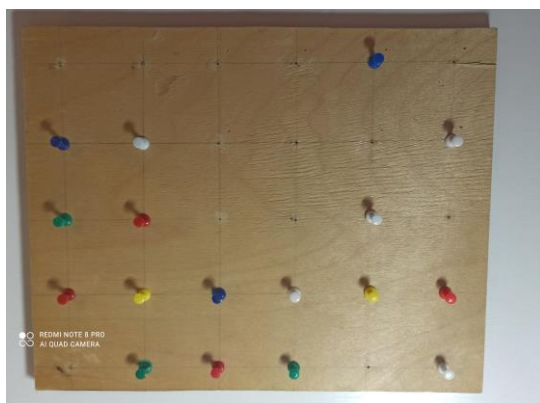
2. Математическое пособие - Математический планшет для детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Цель: развивать умение создавать множества (группы предметов) из разных по качеству элементов (предметов разного цвета, размера, формы, назначения); анализировать форму предметов в целом и из отдельных частей; воссоздавать сложные по форме предметы из отдельных частей по контурным образцам, по описанию, по представлению; развивать фантазию, речь, мелкую моторику рук.

Материалы и оборудование: лист фанеры толщиной 1 см, шуруповерт, самое тонкое сверлышко, клей «Момент «Кристалл» или «Дракон», кнопки канцелярские с захватом, «денежные» резинки среднего размера, простой карандаш, длинная линейка, маленький молоточек.

Этапы изготовления:

1. Из листа фанеры нужно вырезать квадрат или прямоугольник, у меня прямоугольник 24см * 30см, каждый выбирает размер на своё усмотрение.
2. Далее простым карандашом с помощью линейки прорисовываем линии таким образом, чтобы получились квадраты, на моем планшете квадраты 5см*5см.
3. С помощью шуруповерта и сверлышка на пересечении линий просверливаем маленькие дырочки.
4. Маленьким молоточком нужно аккуратно забить канцелярские кнопки в получившиеся отверстия, предварительно обмакнув «ножки» кнопок в клей. Если не просверлить отверстия, то не удастся забить кнопки: они гнутся, ломаются, шляпки отлетают.



На первых этапах использования учим детей просто надевать резинки на кнопки, сортировать их по цветам. В старшем возрасте задачи, конечно же, усложняются. Обратит внимание, что это можно сделать не только по прямой, но и по диагонали, разворачивая резиночку. Так же можно использовать не одну, а две, три, да еще разного цвета, что позволяет ребенку проявить свою фантазию. Показать, что можно сделать (*геометрические фигуры, предметы, насекомых, и т. д.*). Научить с помощью линий, передавать простейшие сюжеты - капает дождик, домик у речки, бабочка над цветком и т. д. Затем добавляются упражнения «*оживления фигур*» - на поле изображается квадрат или треугольник, а затем с помощью резинок и плоских фигур картина дорисовывается, например, к прямоугольнику добавляются круги, и получается автобус.

Формировать умение ребенка «*читать схему*», выкладывать рисунки по уже готовым схемам. Но любые схемы – это просто набор идей, которыми не стоит ограничиваться, на помощь придут фантазия, как взрослого, так и ребенка.

Затем целесообразна работа по развитию словесного творчества. Дети могут нарисовать резинками свои собственные сказки, истории, перенести их на схему, а затем их рассказать. Очень хорошо, когда дети включаются в коллективную работу: каждый иллюстрирует свою часть стихотворения, сказки, а затем планшеты объединяются в ряд и можно рассказать стихотворение от начала до конца. На просторах интернета очень много предложено игр и способов использования математических планшетов. В **Приложении 2** представлены примеры использования математического планшета.

3. Математическое пособие «Красивое платье» для детей младшего, среднего и старшего дошкольного возраста.

Цель: формировать элементарные математические представления через игровые действия.

Материалы и оборудование: ватман, лист плотного картона, клей «Момент «Кристалл» или «Дракон», плотный фетр розового и серого цветов, менее плотный фетр разных цветов, ажурная лента, ножницы, степлер.

Этапы изготовления:

1. На листе ватмана нужно нарисовать и вырезать силуэт платья 2 штуки.
2. На листе картона обвести силуэт, вырезанный из ватмана и тоже вырезать.
3. Вырезать из плотного фетра соответствующие детали платья соответствующего цвета.
4. Соединить силуэты, вырезанные из ватмана, картона и фетра с помощью клея и степлера. В области пояса платья приклеить ажурную ленту.
5. Вырезать из менее плотного фетра разного размера листочки зеленого цвета; разного размера круги синего, красного, желтого, розового цвета; двух размеров силуэты цветов желтого, розового, красного. Размеры, цвета, формы каждый может выбирать на свое усмотрение. Вырезанные элементы из фетра хорошо крепятся к платью без дополнительных креплений.





Данное математическое пособие позволяет:

- научить различать и называть основные цвета предмета, учить группировать предметы по цвету, величине - размеру (большой, маленький), формировать понятие о количестве и счете, развивать умение анализировать, сравнивать и классифицировать *для детей младшего возраста;*

- закреплять умение считать в пределах 5, учить находить равные по количеству элементов группы предметов, употребляя выражения «*одинаковое количество, столько-сколько, поровну*», формировать умения уравнивать неравные группы двумя способами, добавляя к меньшей группе один (*несколько*) недостающий предмет или убирая из большей группы один (*несколько*) лишний предмет, развивать внимание и мышление *для детей среднего возраста;*

- закреплять умение считать в пределах 10, учить находить равные по количеству элементов группы предметов, употребляя выражения «*одинаковое количество, столько-сколько, поровну*», формировать умения уравнивать неравные группы двумя способами, добавляя к меньшей группе один (*несколько*) недостающий предмет или убирая из большей группы один (*несколько*) лишний предмет, выстраивать цепочки чередования предметов, угадывая принцип чередования, развивать внимание и мышление *для детей старшего возраста.*

В Приложении 3 представлены примеры игр с использованием данного методического пособия.

Заключение.

В заключении можно сделать вывод, что при использовании данных игровых математических пособий у детей в игровой форме формируются элементарные математические представления.

Играя с развивающими пособиями «Яблоня с яблоками», «Математический планшет», «Красивое платье» у детей вырабатываются навыки быстрого произвольного переключения внимания, повышается уровень наглядно-действенного мышления и зрительного восприятия, развивается зрительно-моторная координация, речь.

Список рекомендуемой литературы.

1. Богуславская, З.М. Развивающие игры для детей дошкольного возраста / З.М. Богуславская, Е.О. Смирнова. - М.: Просвещение, 1991.
2. Бондаренко, А.К. Дидактические игры в детском саду / А.К. Бондаренко. - М.: «Просвещение», 1991.
3. Венгер, Л. А. Развитие познавательных способностей в процессе дошкольного воспитания. / Под редакцией Л. А. Венгера. – М.: «Педагогика», 1986 – 225 с.
4. Веракса, Н.Е. Познавательное развитие в дошкольном детстве: Учебное пособие / Н.Е. Веракса, А.Н. Веракса. - М.: Мозаика-Синтез, 2012. - 336 с.
5. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский. – М.: «Прспект», 2000 – 584 с.
6. Давидчук, А. Н. Дидактическая игра - средство развития дошкольников 3-7 лет. Методическое пособие / А.Н. Давидчук, Л.Г. Селихова. - М.: Сфера, 2013. - 176 с.
7. Играем, развиваемся, растем. Дидактические игры для детей дошкольного возраста. - М.: Детство-Пресс, 2010. - 368 с.
8. Методические рекомендации к программе воспитания и обучения в детском саду. М.: Мозаика-синтез, 2007. - С.231.
9. Электронный ресурс. Приказ министерства образования и науки РФ «Об утверждении и введении в действие федеральных государственных требований к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования». Режим доступа по: http://www.edu.ru/db-mon/mo/Data/d_09/m655.html

Приложение 1.

Дидактические игры с использованием математического пособия «Яблоня с яблоками»

Педагогом даются следующие задания:

1. На яблоне «выросли» яблоки разного цвета. Попросить ребенка собрать в корзинку яблоки только красные (желтые, зеленые).
2. На яблоне «выросли» яблоки разного размера. Попросить ребенка собрать в корзинку яблоки только маленькие (большие, средние).
3. У ребенка в корзинке яблоки. Попросить ребенка развесить яблоки соответствующего цвета на пуговицы соответствующего цвета.
4. У ребенка в корзинке яблоки. Попросить ребенка развесить только большие (маленькие, средние) яблоки.
5. У ребенка в корзинке яблоки. Попросить ребенка развесить только красные (желтые, зеленые) яблоки.
6. На дереве «выросли» яблоки красного (желтого, зеленого) и одно другого цвета. Попросить детей найти непохожее яблоко на другие.
7. На дереве «выросли» большие яблоки (маленькие, средние) и одно другого размера. Попросить детей найти непохожее яблоко на другие.
8. Попросить повесить на яблоню одно яблоко; одно красное (желтое, зеленое) яблоко; одно большое яблоко; одно большое красное (желтое, зеленое) яблоко...
9. Попросить повесить на яблоню одно красное и одно зеленое яблоко; одно большое и одно маленькое яблоко; одно большое красное и одно маленькое желтое яблоко...
10. На яблоне «выросли» яблоки. Попросить сорвать одно большое яблоко; сорвать одно зеленое яблоко; сорвать маленькое желтое яблоко ...

Приложение 2.

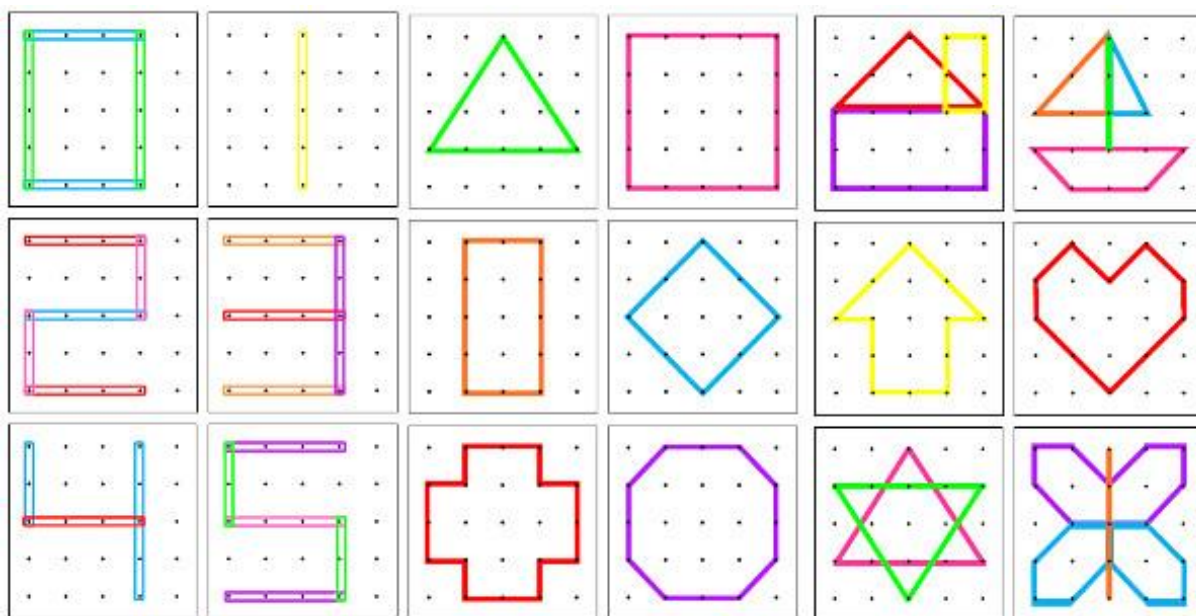
Дидактические игры с использованием математического пособия «Математический планшет»

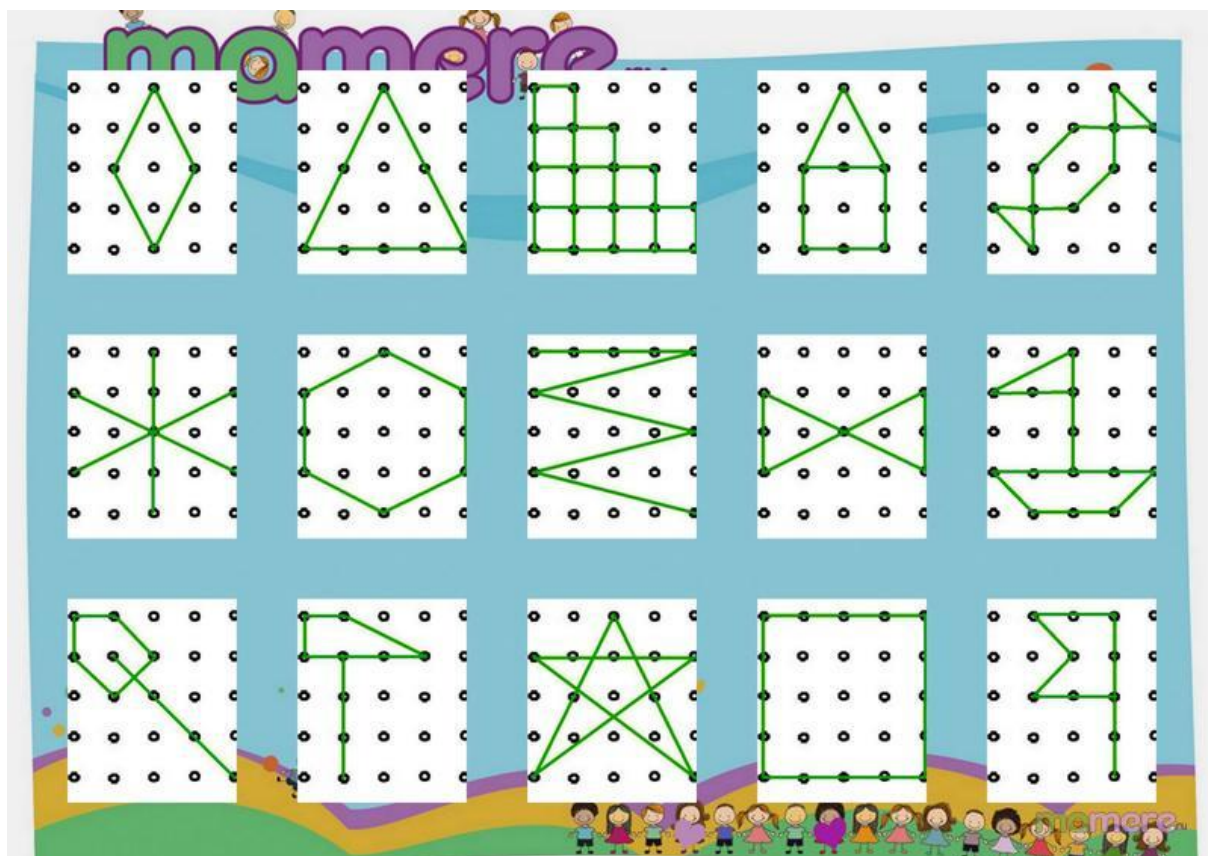
1.Игра «Узор по образцу».

Цель: Познакомить детей с игровым **материалом**, развивать способность детей к выкладыванию узоров по образцу.

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

Описание игры: Воспитатель дает ребёнку **планшет**, просит сосчитать штырьки, а потом, взяв резиночки (небольшое количество, показывает, как натягивать резинки на штырьки. Необходимо объяснить ребёнку, что сначала цепляем резиночку за штырёк, а потом тянем снизу вверх или слева направо. Обратите его внимание, что это можно делать не только по прямой, но и наискосок, разворачивая резинку; что резинок может быть не одна, а две, три, а еще разного цвета - пусть ребенок попробует пофантазировать. В процессе игры можно практиковать счёт: сколько штырьков внутри фигуры, сколько по периметру. Как вариант условно делим готовый **планшет пополам**. С одной стороны «рисует» воспитатель, с другой – ребенок повторяет рисунок воспитателя. На просторах интернета можно найти большое множество разных фигур, узоров, схем.





2.Игра «Цифры играют в прятки».

Материал : математический планшет, схемы цифр.

Цель: закреплять знание цифр, продолжать учить работать со схемой, развивать моторику рук, творческое воображение, внимание ребенка.

Описание игры: Детям предлагается вспомнить, какие цифры они знают. Задумать любую из цифр. Выложить ее на **планшете одним цветом**, а затем «*спрятать*», превратить с помощью резиночек и геометрических фигур во что-либо. По готовности ребёнок представляет всем получившееся изображение, а остальные участники разгадывают, какая цифра «*спрятана*».

Уровень сложности: цифра рисуется одним цветом, а узор, за который она прячется другим, в этом случае отгадывать будет легче. Для того чтобы усложнить загадку, можно использовать один цвет, либо сочетать цвета так, чтобы спрятанная цифра не была явно видна.

Низкий: по образцу. **Средний:** по схеме. **Высокий:** по замыслу.

3.Игра «Пространственное ориентирование»

Цель: совершенствовать умение ориентироваться в окружающем пространстве, понимать смысл пространственных отношений (*вверху, внизу, слева, справа*); закреплять знания названий геометрических фигур, цвета и величины.

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

Описание игры: расположить снизу большой зеленый треугольник, а сверху два маленьких: красный и синий и т. д.; расположить слева квадрат и треугольник, а справа – два четырехугольника. Какие фигуры и какого цвета расположены слева на планшете?

Задание можно разнообразить, давая детям задания: Какая фигура справа от квадрата?; Какого цвета треугольник снизу?; Сколько треугольников сверху?

4.Игра «Загадки».

Цель: развивать умение создавать множества (*группы предметов*) из разных по качеству элементов (*предметов разного цвета, размера, формы, назначения*); анализировать форму предметов в целом и из отдельных частей; воссоздавать сложные по форме предметы из отдельных частей по контурным образцам, по описанию, по представлению; развивать фантазию и речь.

Материал: математический планшет, набор маленьких резинок для творчества.

Описание игры: Воспитатель загадывает загадки, а отгадки ребенок *«рисует»* резиночками на планшете.

5.Игра «Букет для мамы».

Цель: развивать умение работать по схеме, развивать речь, моторику рук, воспитывать умение составлять коллективную работу.

Ход игры: Раз, два, три, четыре, пять,

Будем листья собирать.

Листья берёзы, листья рябины,

Листики тополя, листья осины,

Листики дуба мы соберём,

Маме осенний букет отнесем.

Дети по схеме на **планшете** *«рисуют»* резинками и геометрическими фигурами свою часть стихотворения. Затем **планшеты** объединяются в ряд и можно рассказать стихотворение.

6. Сказка «Осенняя сказка»

А) Наступила осень. Было пасмурно и немного грустно, но вдруг на сером небе появились веселые разноцветные волшебные тучки. Были они разные - большие и маленькие, красные, желтые и даже зеленые.

Педагог ставит фигурки *«тучки»* наверху **планшета** **слева направо**, рассказывая о каждой: «Вот эта тучка маленькая, красная и круглая. А у вас какие?»

Б) Тучки плавали по небу, собирая капельки воды, пока не стали такими тяжелыми, что из них полился на землю дождик.

Педагог последовательно протягивает резиночки от каждой «тучки» сверху вниз, комментируя свои действия «Вот из первой тучки льется дождик — я тяну резиночку сверху вниз прямой линией, из второй и т. д.»

В) Дождик лил и лил, лил и лил, и на дворе появилась большая лужа, вот такая!

Педагог натягивает резиночку слева направо внизу планшета.

Г) Наконец выглянуло солнышко, и лужа немного подсохла и уменьшилась. Вот так.

Педагог переставляет резиночку на один гвоздик справа и слева.

Д) На улице гулял мальчик Даня и думал, чем бы заняться. Увидел лужу и решил пускать кораблик. Давайте поможем Дане построить кораблик.

Педагог «строит» лодочку, потом мачту. Затем резиночку — «мачту» вытягивает вправо - получается треугольный парус. Сверху кораблик украшаем флажком — дети выбирают его сами.

7. Сказка «Зимняя сказка «Елочка».

А) Выросла в парке молодая елочка. Сначала она была не очень симпатичная и больше походила на палочку.

Вопрос детям: как росла елочка? В каком направлении? (*Снизу вверх.*) Педагог показывает детям, как найти третий (*центральный*) гвоздик на самой нижней строке планшета, натягивает от него резиночку снизу вверх.

Б) Потом появились веточки. Вот такие.

Педагог натягивает три резиночки веточки поперек ствола. Каждая веточка натянута через три гвоздика.

В) Веточки росли, елочка преобразалась и стала красавицей.

Резиночка, образующая каждую ветку, получалась двойная. Педагог натягивает верхние резиночки каждой веточки вверх так, чтобы образовался треугольник. В итоге получаются три треугольника.

Г) Пришли в парк дети, нарядили елочку игрушками.

Педагог предлагает детям придумать свой вариант украшения, используя цветные кружочки из цветного картона, подготовленные педагогом.

8. Сказка «Квадрат».

А) Жила -была палочка.

В первом ряду слева сверху вниз педагог натягивает резиночку.

Б) Скучно ей стало, и решила она превратиться в квадрат. Позвала она подружек-палочек, стали они строить большой квадрат.

Вопрос детям: сколько всего палочек нужно, чтобы построить квадрат? Педагог натягивает еще по одной резиночке справа (сверху вниз, внизу (слева направо, наверху (*также слева направо*)).

В) Большой квадрат решил построить себе младшего брата — маленький квадрат.

Педагог натягивает резиночки слева, справа, наверху и внизу.

Вопросы детям: сколько получилось квадратов? Где находится маленький квадрат по отношению к большому? (*Внутри.*)

Г) А потом большой квадрат убежал.

Педагог снимает его резиночки.

Д) А маленький стал потягиваться. Потянулся наверх.

Педагог натягивает одну из верхних резиночек наверх, зацепляет на гвоздик. Что получилось? (*Домик.*)

Е) Потянулся он вниз.

Натягивает одну из нижних резиночек вниз, зацепляет на гвоздик.

Что получилось? (*Конфета*)

Ж) Потянулся налево и направо. Развернем конфетку.

Натягивает резиночки влево и вправо.

Какая конфетка будет лежать внутри? У меня маленькая красная круглая конфетка. А у вас? Подготовленные фигурки ставим в центр.

Дети называют признаки своей фигурки.

9.Сказка «Червячок».

А) Жил на свете маленький червячок. Вот такой.

Педагог ставит маленький красный круг на второй гвоздик в первом ряду — это его головка. Натягивает маленькую резиночку слева направо от круга.

Б) Время шло, и каждый день червячок становился длиннее. В первый день он вырос вот так.

Педагог рисует резиночкой полосу вниз.

Г) Во второй день вот так.

Рисует полосу направо, комментируя действие.

В третий - наверх.

В четвертый - направо.

В пятый -вниз.

В шестой - направо.

В седьмой день - наверх. Так через неделю червячок стал очень длинным.

А теперь, ребята, давайте поможем червячку стать еще длиннее. Рисовать его можно в любом направлении.

10.Сказка «Озорной домик».

А) Жил-был домик. На первый взгляд это был самый обычный домик, вот такой.

От третьего гвоздика в правом ряду педагог натягивает резиночку вниз, потом через три гвоздика вверх и налево так, чтобы получился квадрат. Одну из верхних резиночек потянет вверх - получается крыша, в центр ставит зеленый маленький квадрат. Нужно обратить внимание детей на местоположение домика: он находится в левом нижнем углу.

Б) Но домик был озорным, скучно ему было сидеть на одном месте. И вот однажды домик стал раскачиваться из стороны в сторону, раскачивал раскачивался и.. упал на бочок.

Педагог снимает резиночки и строит квадрат, начиная со второго ряда, крышу вытягивает направо.

Вопрос детям: в какую сторону упал домик? Изменилось ли его местоположение?

В) Полежал домик на боку и снова стал раскачиваться, пока не повернулся вот так.

Снова снимает резинки старого рисунка. Новый квадрат начинает строить со второго гвоздика второго ряда. Крышу домика вытягивает вниз. Вопрос детям: в какую сторону упал домик? Изменилось ли его местоположение?

Г) Постаял домик на крыше, покачался и снова на бочок повернулся.

Начинает рисовать домик вниз от третьего гвоздика в четвертом ряду. Нарисовав квадрат, крышу вытягивает налево, комментируя действия. Вопрос детям: в какую сторону упал домик? Изменилось ли его местоположение?

Д) Тут домик решил повернуться еще разок и оказался... на своем прежнем месте.

Снова строим такой же домик. Вопрос детям: сколько раз поворачивался домик, пока не оказался на своем старом месте? (*Посчитайте вместе*). Из каких геометрических фигур сделан домик? Сколько квадратов на рисунке (*не забудем о квадратном окошке*).

Приложение 3.

Дидактические игры с использованием математического пособия «Красивое платье»

Для детей младшего возраста.

Педагогом даются следующие задания:

1. Укрась **платье** цветами соответствующего цвета.
2. Уравнять цветы на всех **платьях**, ориентируясь на образец, добавляя или убавляя определенное количество цветов соответствующего цвета.
3. Расположить круги, цветы определенного цвета в определенной части платья.
4. Сделать бусы на платье из кругов определенного цвета или только из больших кругов, или только из маленьких кругов, или чередуя один большой, один маленький, или чередуя один синий, один красный.

Для детей группы среднего возраста

Педагогом даются следующие задания:

1. Кидая кубик с цифрами от 1 до 5 (*либо кидая кубик с точками и ребенок сам их считает*), и проговаривая выпавшую цифру, ребенок (группа детей) должен убрать с **платья** то количество кружочков, листочков или цветочков, которое произнес педагог, либо выпало на кубике с точками.

2. Кидая кубик с цифрами от 1 до 5 и проговаривая выпавшую цифру, ребенок (группа детей) должен добавить на **платье** то количество листочков, кружочков или цветов, которое произнес педагог.

3. Украсить платье в верхней, средней, нижней части элементами определенного цвета, определенного количества.

4. Предварительно поместить в центре юбки цветок, попросить разместить один цветок над ним, один цветок под ним, один цветок справа, один цветок слева.

5. Расположить произвольно на юбке платья цветы разного цвета, попросить «к большому цветку красного цвета добавить один маленький листочек», «к маленькому цветку желтого цвета добавить два больших листочка» и т.п.

Для детей групп старшего возраста

1. Считалочкой выбирается ведущий - ребенок. Сначала он бросает кубик с арифметическими знаками, тем самым выбирая задание на добавление (*сложение*) или уменьшение (*вычитание*) элементов на **платье**. Далее каждым игроком (*или ведущим*) кидается кубик с цифрами от 1 до 6 и игрок, вспоминая условие игры (*добавление или уменьшение*), и тем самым он производит действия с элементами **платья** (изначально на **платьях по 20 элементов**) или, наоборот, украсить **платье** элементами в количестве 10 штук.

2. Считалочкой выбирается ведущий - ребенок. Сначала он бросает кубик с арифметическими знаками, тем самым выбирая задание на добавление (*сложение*) или уменьшение (*вычитание*) элементов на **платье**. Далее каждым игроком (*или ведущим*) кидается кубик с цифрами от 1 до 6 и от 7 до 12, и игрок, вспоминая условие игры (*добавление или уменьшение*), и тем самым он производит с пуговицами то или иное действие. Нужно быстрее убрать пуговицы с **платья** (изначально на **платьях по 20 пуговиц**, или, наоборот, украсить **платье** пуговицами в количестве 20 штук).

3. В группах старшего возраста дидактическое пособие «*Красивое платье*» может использоваться при решении задач на сложение и вычитание.

Пример:

1. Маша пришила на **платье 3 пуговицы** (кружочки), а мама пришила еще 5 пуговиц. Сколько пуговиц стало на платье у Маши?

(Дети производят действия с пуговицами на **платье**, тем самым решая арифметическую задачу).

2. На **платье** у Лены было 11 пуговиц. Она случайно оторвала 4 пуговицы. Сколько пуговиц осталось на **платье** у Лены?

(Дети производят действия с пуговицами на **платье**, тем самым решая арифметическую задачу).