

Авторская разработка

ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЫ МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ЛОТО «+1»

Подготовил:

Воспитатель Байцерыкова Л.В.

Математика представляет собой сложную, точную науку, которая может вызвать определенные трудности во время обучения детей. Поэтому, важнейшей задачей педагогов ДООУ является развитие у ребенка интереса к математике, начиная с дошкольного возраста. Приобщение к математике в занимательной и игровой форме поможет в дальнейшем ребенку легче и быстрее усвоить школьную программу по данному предмету.

Мы работаем по программе «От рождения до школы». Это программа направлена на развитие логико-математических представлений и умений в игровой форме. Знакомство детей с новыми материалами осуществляется на основе деятельного подхода, постигается путем самостоятельного анализа, сравнения, выявления существенных признаков. Развитию вариативного и образного мышления, творческих способностей детей.

Игра – наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность. Игра для дошкольников – способ познания окружающего мира.

В процессе игры закрепляются все полученные знания. Математике в игровой форме, необходимо уделять особое внимание. Основное назначение математических игр – дать практическое применение математических знаний. В математических играх есть возможность формировать новые знания, знакомить детей со способами действий. Каждая игра несет конкретную задачу совершенствования математических (количественных, пространственных, временных) представлений детей.

На основе выше сказанного, можно с уверенностью заявить, что разработка данного игрового пособия актуальна и своевременна.

Целью нашей разработки является развитие элементарных математических способностей у детей старшего дошкольного возраста посредством игры.

Задачи:

Образовательные:

- закреплять навыки сложения и вычитания в пределах десяти;
- закреплять знания, полученные в процессе обучения;
- формировать способность практического применения математических знаний.

Развивающие:

- развивать умение производить несколько математических действий в уме;
- развивать логическое мышление;
- развивать речевую активность детей, с использованием математических терминов;
- развивать умение анализировать, сопоставлять результаты.

Воспитательные:

- воспитывать способность работать в команде;
- воспитывать способность мирного разрешения конфликтных ситуаций;
- воспитывать умение принимать собственное поражение и проигрыш.

Для создания данного игрового пособия мы использовали полотно фанеры, размером 35см*35см, деревянные кубики в количестве 31 штука.

Все элементы игры покрыты акриловой краской разных цветов, и акриловым лаком.

Описание игры.

Игровое поле представляет из себя пять игровых дорожек по пять ячеек каждая, в конце каждой дорожки - знак равенства, и после него последняя ячейка для ответа, итого шесть ячеек. Каждая дорожка имеет свой номер: 1, 2, 3, 4, 5.

Двадцать пять деревянных кубика. На сторонах кубиков нанесены значения: +1, -1, +2, 0.

Один игровой кубик хода. На каждой из шести сторон кубика нанесены значения +1, -1, +2, 0.

Пять кубиков для подведения итогов, на них нанесены разные значения от нуля до десяти, так как ответа больше чем десять в этой игре не предполагается.

Ход игры.

Играет пять участников. Игроки распределяют между собой игровые дорожки. Играющий бросает кубик хода и в зависимости от того какое значение ему выпало, он ищет кубик с таким же значением и ставит его в ячейку на свою дорожку. Следующий игрок делает свой ход. Когда все ячейки заполнены, подсчитываются итоги. Итоги игры - это своеобразные ответы примера в несколько действий, потому что здесь не достаточно просто подсчитать все цифры, у каждой цифры есть свой знак сложения или вычитания.

Варианты ответов могут быть разными:

$$+1; 0; +2; -1; +1 = 3$$

$$0; +2; 0; -1; 0 = 1$$

$$+2; +2; +2; +2; 0 = 8$$

Игроки самостоятельно производят подсчеты и выставляют кубики с ответами. Наступает время подведения предварительных итогов. У кого в ответе большее число тот и предполагаемый победитель. Но это еще не конец игры. Теперь проводится взаимная проверка на правильность вычислений. Если игрок ошибся в подсчете и поставил в ответ кубик с

неверным ответом, он считается однозначно проигравшим. После подсчетом определяется победитель.

Результат игры, как и в «ходилках» зависит от случайного выпадения числа, результат так-же зависит от внимательности игроков, от их умения производить математические вычисления в уме, от умения подводить итог.

В этой игре присутствует азарт, удача, счастливый случай, все те свойства игры, которые делают это игровое пособие привлекательным и интересным для детей.

Элементы выполнены в яркой цветовой гамме из приятных на ощупь материалов. Процесс игры вызывает у детей положительные эмоции.

Данное игровое пособие приобрело популярность среди ребят подготовительной группы, а значит, цель, которую мы ставили перед собой при создания этого игрового пособия, а именно «развитие элементарных математических способностей у детей старшего дошкольного возраста посредством игры» выполняется.

Обучение математике детей без использования игр, дидактических игр немислимо, так как именно в игре (как ведущем виде деятельности) у них развивается память, наблюдательность, фантазия, дети учатся анализировать, размышлять, справляться с трудностями.