

МБОУ «ИВАНОВСКА СРЕДНЯЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

# **Дидактический материал**

## **по математике**

### **в средней группе**

ПОДГОТОВИЛИ ВОСПИТАТЕЛЬ: **БЕРЕСНЕВА ЛАРИСА ГЕННАДЬЕВНА**

## «Нет детей, не способных к математике»

### 1 слайд

В дошкольном образовании, согласно Концепции, система учебных программ математического образования, при участии семьи, должна обеспечить условия (прежде всего, предметно-пространственную и информационную среду, образовательные ситуации, средства педагогической поддержки ребенка) для освоения воспитанниками форм деятельности, первичных математических представлений и образов, используемых в жизни.

В целях реализации Концепции развития математического образования, наши усилия были направлены на совершенствование условий для развития у детей сенсорных и математических представлений. Было проведено обследование развивающей предметно-пространственной среды группы на предмет соответствия её требованиям ФГОС ДО.

В нашей группе оборудован математический центр: «Весёлая математика», содержание которого направлено на реализацию математических задач согласно возрасту детей и обеспечивающие возможности для самостоятельной деятельности детей в центре.

Особая роль в создании развивающей предметно-пространственной среды отводится дидактическим играм и пособиям, которые помогают учить детей мыслить, анализировать, сравнивать предметы и их группы, выявлять существенные признаки, устанавливать связи, моделировать объекты и др.

К ним относятся игры и конструкторы, различные лото, домино, палочки Кьюзенера, картинки-головоломки, песенки, считалки, загадки, раскраски и другие средства обучения.

Игры математического содержания часто включаются в познавательные досуги и развлечения, что побуждает ребенка применять полученные знания на практике.

Реализация Концепции предполагает тесное сотрудничество с родителями воспитанников. С целью повышения математической грамотности и культуры среди родителей воспитанников проведен конкурс: «Математическая игра своими руками».

Работая в детском саду, я заинтересовалась проблемой: как обеспечить математическое развитие детей 4-5 лет, отвечающее современным требованиям. Поскольку игра является ведущей деятельностью детей дошкольного возраста, именно игровой подход к изучению предмета математики является наиболее приемлемым. Подбор игрового материала существенно влияет на игру.

Самый простой и доступный способ – это использование коврика для игр на полу, на стене или за столом. Это может быть кусок ковровина или новый придверный коврик. Игры на ковровинографе чудесным образом увлекают детей. Ковровинограф и фетровые игрушки - отличный выбор для занятий и игр с детьми. Делать игрушки из фетра удобнее, чем из других материалов. Дети их любят за необычность и яркость, и с удовольствием подолгу занимаются самодельными играми, развивая мелкую моторику, память, внимание, логику.

Предлагаю вашему вниманию дидактический материал по математике в средней группе детского сада. Данный материал предназначен для работы как на занятиях, так и для индивидуальной работы, в самостоятельной и досуговой деятельности с детьми среднего возраста для закрепления навыков счета, отсчета, сравнения групп предметов способами наложения и приложения, у детей формируется восприятие цвета, формы, величины, такие понятия как: много-мало, короче-длиннее, широкий- узкий, один-много, больше-меньше. В процессе работы дети получают элементарные представления о множестве и числе, об отношениях величин, овладевают способами выявления количественных и пространственных отношений. Учатся сравнивать размеры предметов. У детей развивается интерес к математическим знаниям, умение проявлять волевые усилия для решения задач математического характера. С помощью этих овощей и фруктов на липучках интересно и легко учиться. Можно раскладывать по форме, цвету, искать ягоды, собирать урожай в корзинку! Данные игры подойдут для детей дошкольного возраста от 2 до 7 лет.

**Наглядно дидактическое пособие из фетра "Математическая гусеница".**  
Выполнена из **фетра**.

Данное **наглядно - дидактическое пособие** планируется использовать не только для изучения порядкового и обратного счета, а также для изучения цветов, развития мелкой моторики, с их помощью можно прекрасно развивать тактильную память. На каждом кружочке есть цифра, под которой в соответствии с цифрой пришиты разнообразные пуговицы.

Сегодня я хочу представить Вам очередную **математическую игру «Божьи коровки»**. Игра выполнена из фетра.

**Цель игры:** развивать первичные навыки счета, умение соотносить количество точек с цифрой.

**Материал:** Божьи коровки, на одном крыле у которых написаны цифры и крылья с точками.

Правила игры – подобрать каждой букашке свое крылышко.

Данный **материал** будет полезен для воспитателей средней старшей группы. Это **игра** познавательного характера.

**Математическую игру «Прятки».**

Задачи:

- Закреплять количественный и порядковый счет в пределах пяти.
- Закреплять прямой и обратный счет в пределах пяти.
- Закреплять знание цифр в пределах пяти.
- Развивать мелкую моторику рук, тактильные ощущения.

**Игра** представляет собой полоску из **фетра размером 35 x10 см**. На лицевой стороне полоска условно разделена на 6 равных частей, в которых изображены 5 улиток (*это могут быть любые картинки на ваш выбор*) и цифра 5.

На оборотной стороне расположены цифры от 4 до 1.

**Как играть?**

*«Кто здесь спрятался? Сколько улиток?»* Предложите потрогать фигурки, обвести пальчиком раковины. *«Здесь ещё и цифры есть. Ты знаешь цифры? Покажи, какие ты знаешь?»* Пусть ребёнок погладит пальчиком цифры, обведёт их по контуру.

*«Эти улитки любят играть. Ты любишь играть? Какие игры у тебя самые любимые? А улиткам больше нравится игра **«Прятки»**. Только прятки у них не простые, а прятки-считалочки. Давай, попробуем поиграть?»*

*«Смотри, сейчас перед нами пять улиточек и цифра 5. Одна улитка решила от нас спрятаться (заворачиваем край полоски). Ой, спряталась! Сколько улиток осталось? А вот и цифра 4 появилась.»*

Аналогично по очереди прячутся все улитки и полоска сворачивается полностью.

(Таким образом мы закрепляем и обратный счет: 5,4,3,2,1, при закреплении порядкового счета: «Вот появилась первая, вторая, третья и т. д.)

Затем полоска разворачивается, и улитки появляются одна за другой: 1,2,3,4,5!

Сказка является эффективным способом формирования у дошкольников математических представлений. Ведь все дети любят сказки, они им понятны и знакомы, многим героям они подражают, используют их в своих играх. Тем более, что в сказках математическое начало лежит на поверхности. Поэтому материал по математике усваивается детьми легко, незаметно и непринужденно. Многие сказки формируют пространственные представления, знакомят с временами года, частями суток, днями недели, количественные представления.

В сказке **«Красная Шапочка»** можно также решить арифметические задачи, а так же закрепить представления о длине и ширине (**«По какой тропинке пошел волк/Красная Шапочка?»**). А вот сказку **«Теремок»** мы зашифровываем геометрическими фигурами, для закрепления знаний о них.

Также при помощи сказок мы знакомимся с цифрами. Например, читая сказку **«Два жадных медвежонка»** можно познакомить с записью числа 2 и

цифрой 2. Сказка «Три медведя» знакомит с числом и цифрой 3 («Возле леса, на опушке, трое их живет в избушке. Там три стула и три кружки. Три кровати, три подушки. Угадайте без подсказки, кто герои этой сказки? (Каких предметов в этой сказке было по три?)»).

Как по полю мышка бежала. теремок увидела. А к теремочку 2 дорожки ведут: одна длинная. другая короткая. Мышка запуталась по какой дорожке ей будет быстрее добраться до теремка по длинной или по короткой? Ребята, как вы думаете? Да, правильно. По короткой дорожке быстрее добежать до домика, а теперь нам надо правильно подсказать мышке, где короткая дорожка. У вас на столах лежат по 2 полоски " дорожки", они разные по длине, давайте их сравним. СРАВНЕНИЕ ПОЛОС ПО ДЛИНЕ.

Молодцы, ребята, вы правильно указали короткую дорожку. Вот мышка и добралась до теремка.

Стоит в поле теремок- теремок. лягушка скачет по болоту, в теремке ей жить охота. И увидела лягушка рядом с теремком гриб, вокруг которого летала бабочка. Ей так захотелось съесть эту бабочку, и лягушка начала ловить её. ОРИЕНТИРОВКА В ПРОСТРАНСТВЕ (на, над, под, справа, слева).

Ловила- ловила лягушка бабочку, но бабочка улетела.

- Пока лягушка скакала, бусы потеряла. Плачет бедная: «- Беда! Помогите, детвора!»

-Ну что, ребята, поможем лягушке?

Посмотрите, у вас на подносах лежат геометрические фигуры, как они называются? (круг, треугольник, квадрат)

вот из них мы и выложим бусы для лягушки. Вы внимательно слушайте, какую фигуру я буду называть, такую фигуру вы и выкладываете у себя на столе. (дети выкладывают бусы, после, сравнивают с образцом.)

Какой по счету вы положили красный кружок? (первый)

Какой по счету вы положили желтый треугольник? (третий)

Какой по счету вы положили синий квадрат? (второй)

Какая фигура третья по счету? (красный квадрат)

Как называется пятая фигура? (синий круг)

Тут на опушку выскочил зайчик, а там ёлочки в ряд стоят.

Ребята, у вас на подносах лежат ёлочки. На верхнюю полоску выложить столько ёлочек, сколько раз я ударю в бубен (молоточком). Сколько ёлочек?

Прыгал- прыгал заяц возле ёлок и увидел под ёлочками грибы, но грибов было на 1 меньше, чем ёлочек. Сколько ёлочек? Сколько грибов? Чего больше (меньше? Как сделать, чтобы ёлочек и грибочков стало поровну?

Лиса принесла с собой какие- то картинки и попросила вас, ребята. назвать, что



**Примерные игры:**

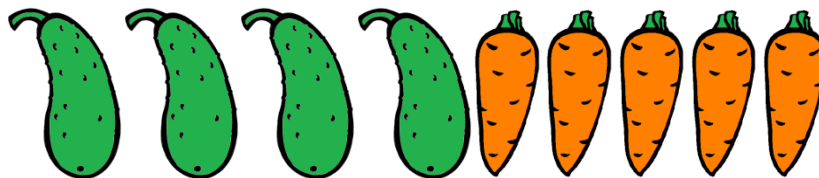
**1. Игра «Какой картинки не стало».** На магнитной доске выставляю разные предметные картинки. Предлагаю детям посмотреть и запомнить, затем закрыть глаза. В это время убираю одну картинку. Дети называют недостающую картинку.

**2. Игра «Кто поменялся местами».** На магнитной доске прикрепляю картинки по углам и в центре. Затем предлагаю детям закрыть глаза и меняю местами картинки». Дети отгадывают.

Второй вариант игры «Кто поменялся местами». Разные картинки выставляю в один ряд. Предлагаю детям закрыть глаза. Меняю картинки местами. Дети отгадывают.



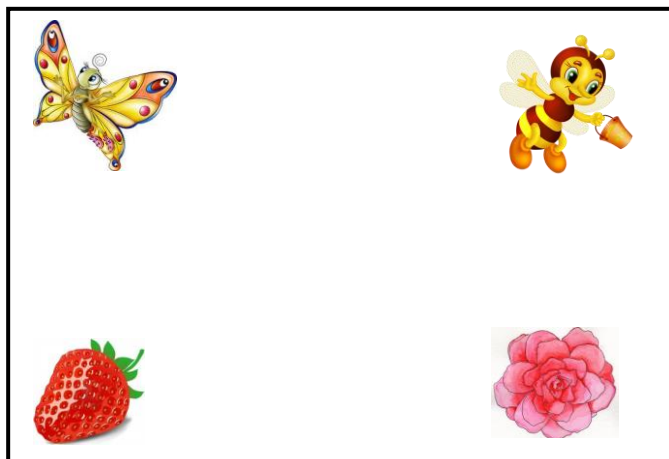
**3. Игра «Огород».** Дети «сажают» на грядки определенное количество овощей и затем сравнивают урожай.



**4. Игра «Размести фигурки на плоскости».**

Бабочку – в левый верхний угол. Цветок – в правый нижний угол.

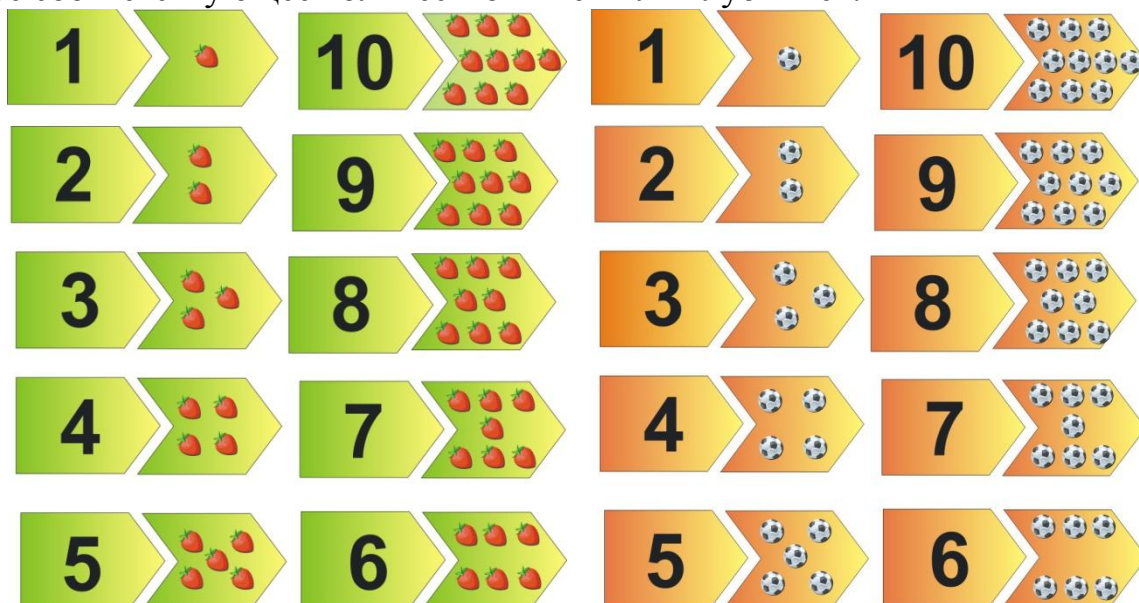
Клубнику – в левый нижний угол. Пчёлку – в правый верхний угол.



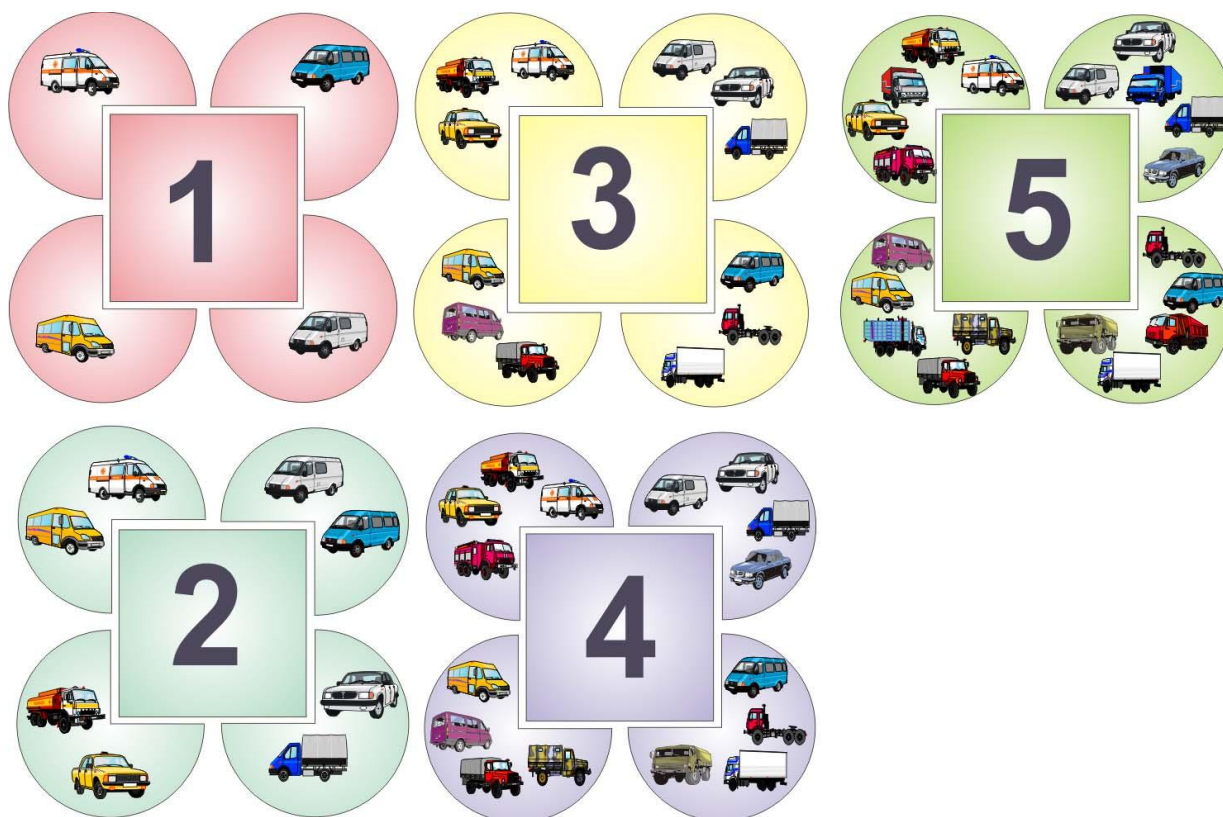




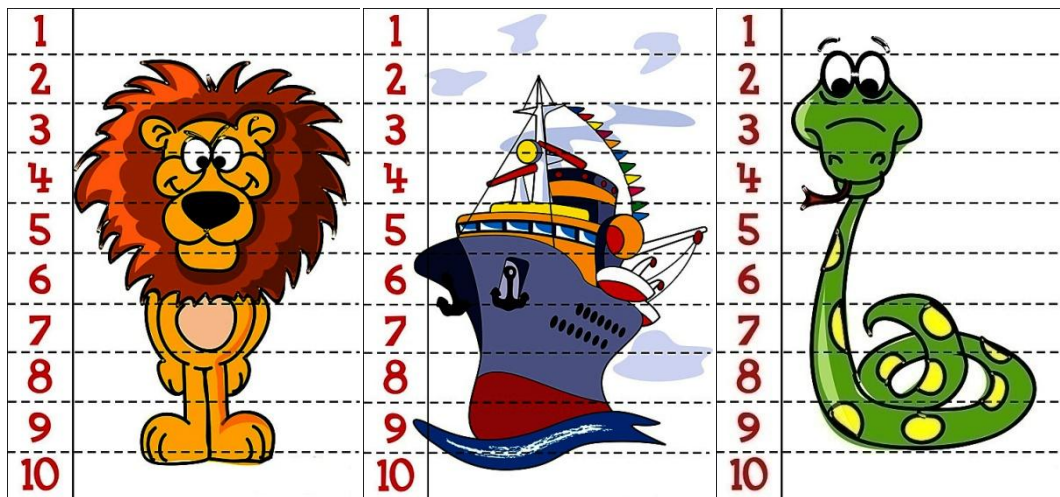
**8. Развивающая игра «Счет от 1 до 10».** Цель игры - подобрать к каждой цифре соответствующее количество мячей или клубничек.



**9. Игра «Счет от 1 до 5».** (Машинки) Цель игры - разложить возле основного поля - парковки карточки с соответствующим количеством машин.



**10. Пазлы Счет от 1 до 10.** Интересные математические пазлы для детей, изучающих счет в пределах 10. Для того чтобы получилась картинка необходимо собрать полосочки с цифрами по порядку.

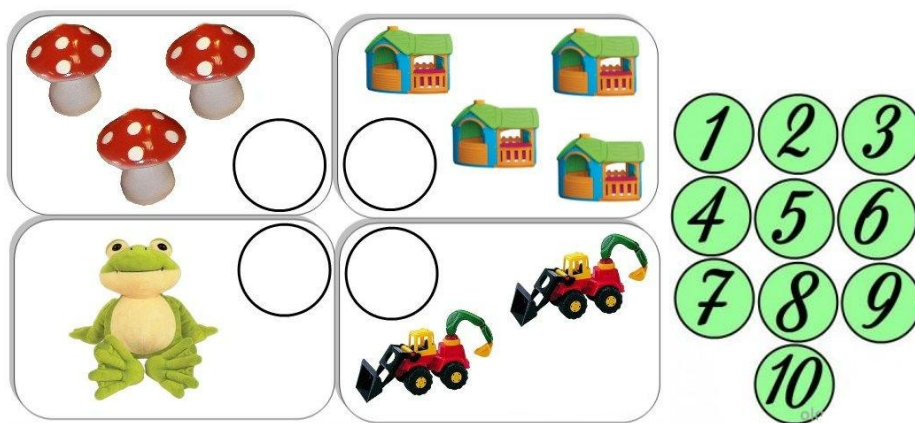


**11. Карточки «Сосчитай и найди лишнюю картинку».** Необходимо найти одну лишнюю картинку из четырех предложенных. Ребенку необходимо сосчитать сколько на каждой картинке изображено предметов, найти лишнюю картинку и угадать какая цифра доминирует в данной карточке. Сосчитай предметы и назови какой рисунок здесь лишний.



**12. Дидактическая игра «Магазин игрушек».** Цель: закрепить умение считать предметы, находить нужную цифру, развивать речь ребёнка, умение согласовывать числительные с существительными.

Ход игры: Воспитатель раздаёт детям по одной карточке: «Это магазин игрушек. На полочках стоят разные игрушки в разном количестве. У тебя в руках жетоны, на которые можно купить эти игрушки, правильно называя их количество». Например, «В магазине игрушек я хочу купить один домик (ставит на круг жетон с цифрой 1), пять цветочков (ставит на круг жетон с цифрой 5), девять зайчиков (ставит на круг жетон с цифрой 9), четыре куклы (ставит на круг жетон с цифрой 4). В этом отделе я всё купил. Переходим в следующий». развивает речь ребёнка, умение согласовывать числительные с существительными.



Надеюсь, вам понравились мои пособия. Желаю всем удачи и творческих успехов! Спасибо за внимание!