

## ОРГАНИЗАЦИЯ ВОСПИТАТЕЛЬНО–ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В ДОУ

*Зимнурова Суфия Равиловна*

воспитатель 1 категории

МБДОУ Детский сад №15

г. Нижнекамск, Республика Татарстан

### ИГРЫ ПО МАТЕМАТИКЕ

***Аннотация:** в статье рассматриваются вопросы применения на занятиях по математике системы специальных игровых заданий и упражнений, а также компьютерных игр, направленных на развитие познавательных возможностей и способностей, что повышает качество подготовленности к школе.*

Дошкольное детство – это период игры. Об этом говорят и пишут многие педагоги и психологи, это знают все современные родители. Игра в детские годы преобладает над всеми другими занятиями ребенка. Именно поэтому психолог Л.С. Выготский называл ее ведущим видом деятельности дошкольника.

*Игра*–это ведущий вид деятельности дошкольника, где наиболее успешно развиваются все психические процессы. Существующие сегодня современные технологии математического воспитания, которые предлагают множество игровых методов, помогают педагогам в более интересной и занимательной форме преподнести ребенку новый материал, чтобы ребенок легко его усваивал.

Игры математического содержания помогают воспитывать у детей познавательный интерес, способность к исследовательскому и творческому поиску, желание и умение учиться. Необычная игровая ситуация с элементами проблемности, присущая занимательной задаче, интересна детям. Желание достичь цели – собрать фигуру, модель, дать ответ, получить результат – стимулирует активность, проявление нравственно–волевых усилий (преодоления трудностей, возникающих в ходе решения, доведение начатого дела до конца, поиск ответа до получения результата).

*Игры–головоломки*, или геометрические конструкторы известны с незапамятных времен. Сущность игры состоит в том, чтобы воссоздать на плоскости силуэты предметов по образцу или замыслу. Долгое время эти игры служили для развлечения взрослых и подростков. Но современными исследованиями установлено, что они могут быть также эффективным средством умственного, и в частности математического, развития детей дошкольного возраста.

Развивающее, воспитывающее и обучающее влияние геометрических конструкторов многогранно. Они развивают пространственное представление, воображение, конструктивное мышление, комбинаторные способности, сообразительность, смекалку, находчивость, целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач, способствуют успешной подготовке детей к школе, полезны младшим школьникам.

Каждая игра имеет свой комплект элементов, отличающихся от элементов других игр, и обладает только ей присущими возможностями в создании силуэтов на плоскости.

Информационные технологии позволяют создавать новые компьютерные игры используя силуэты животных, человека, предметы домашнего обихода, буквы, цифры.

*Танграм* – это древняя китайская игра. Если разделить квадрат на семь геометрических фигур, то из них можно составить огромное количество самых разнообразных силуэтов: человека, предметов домашнего обихода, игрушек, различных видов транспорта, цифр, букв и т.д.

Игра очень проста. Квадрат разрезается так, чтобы получилось пять прямоугольных треугольников разных размеров (два больших, один средний, два маленьких); один квадрат, равный по размерам двум маленьким треугольникам; параллелограмм, по площади равный квадрату.

Компьютерные игры и работа с интерактивной доской вызывает у детей огромный интерес, способствует развитию аналитико–синтетической и планиру-

ющей деятельности, открывает новые возможности для совершенствования сенсорики, развития творческого, продуктивного мышления, а также нравственно–волевых качеств личности.

Опыт игровой деятельности на компьютере, самостоятельные поиски решения, творческое воображение помогут ребятам не только определить оптимальные возможности и особенности той или иной игры, но и значительно расширить эти возможности за счет создания новых разнообразных силуэтных изображений предметов, форм, фигур, таким образом, были разработаны игры по математике.

Регулярное использование на занятиях по математике системы специальных игровых заданий и упражнений, компьютерные игры, направленные на развитие познавательных возможностей и способностей, расширяет кругозор дошкольников, способствует математическому развитию, повышает качество подготовленности к школе, позволяет детям более уверенно, ориентироваться в простейших закономерностях окружающих их действительности и активнее использовать математические знания в повседневной жизни.

### ***Список литературы***

1. «Любовь к природе» С.Н. Николаева, Москва 2002год.
2. «Игровые задачи для дошкольников» З.А. Михайлова, Санкт–Петербург, 2006год.
3. Коваленко Т.И. Формирование логического мышления – как важный фактор успешного обучения на уроках математики в школе. Режим доступа: <http://nsportal.ru/detskiy-sad/matematika/2014/04/07/formirovanie-logicheskogo-myshleniya-kak-vazhnyy>.