Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад комбинированного вида «Рябинушка»

**

Речкина Маргарита Сергеевна

воспитатель, дошкольная педагогика

Тема опыта: «Формирование элементарных математических представлений посредством дидактических, развивающих

игр В. В. Воскобовича»

р.п. Варгаши, 2021

**Актуальность**

 *«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 – это искра, зажигающая огонёк*

*пытливости любознательности».*

*В. А. Сухомлинский*

Развитие мышления, познавательного интереса у детей является одной из неотъемлемых задач по формированию разносторонне развитой личности ребёнка. И значительную роль в умственном воспитании и в развитии интеллекта ребёнка играет математика. Уже в дошкольном возрасте дети могут и должны познавать окружающий мир, постигать причинно-следственные связи, узнавать соотношения между различными объектами окружающего мира — величине, количестве, форме и т. п. Именно эти знания являются предпосылками дальнейшего обучения азам математики.

Формирование элементарных математических представлений в дошкольном возрасте является важнейшей задачей, которая не только позволяет познакомить дошкольника с основными понятиями, лежащими в основе математического мышления. Это также включает в себя развитие познавательного интереса к окружающему, формирование математических умений и навыков. Так как основной деятельностью в данном возрастном периоде детства является по заключениям таких известных психологов, как Выготский Л. С., Эльконин Д., Запорожец А. Н. и другие, игровая, то знакомство с математикой в дошкольном возрасте должно проходить в игровой форме. Великий педагог В. А. Сухомлинский сказал, что «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития…». Как же совместить игру и обучение? На помощь приходят дидактические и развивающие игры, которые в игровой форме (через интересный сюжет и правила игры) позволяют познакомить детей с начальными математическими представлениями.

Потребности нынешнего времени требуют от воспитателя знаний не только чему учить ребенка, но и как учить, чтобы обучение было развивающим. Поэтому постоянно необходим поиск новых форм работы с детьми. Методика формирования элементарных математических представлений у детей постоянно развивается, совершенствуется и обогащается результатами научных исследований и передового педагогического опыта. Для того чтобы более качественно подойти к данному вопросу мною были изучены работы выдающихся педагогов: Е.С. Евдокимовой, З.А. Михайловой, Б.И. Никитина, А.А. Столяра, Л.Ф. Тихомировой и др.

Использование занятий в игровой форме, дидактических игр, занятий-развлечений способствует прочному овладению знаний, так как в них дети не только упражняют память, но и активизируют мыслительные процессы. Логико-математические игры способствуют развитию таких умственных операций, как классификация, группировка предметов по их свойствам, абстрагирование свойств от предмета. Дидактические игры способствуют развитию сообразительности, наблюдательности, умению применять полученные знания в игровой ситуации.

В дальнейшем, изучив технологии В.В. Воскобовича, я отметила, что уникальным средством обеспечения сотрудничества детей и взрослых, способом реализации личностно-ориентированного подхода к образованию является использование игровых форм обучения на занятиях и в совместной деятельности с детьми. Развивающие игры В.В. Воскобовича развивают мышление, воображение, интеллектуальные способности.

В связи с этим меня заинтересовала проблема: можно ли повысить мотивацию дошкольников в формировании элементарных математических представлений посредством использования дидактических и развивающих игр.

Развивающие игры являются актуальными для воспитанников от двух лет и старше. Игра может начинаться с элементарной манипуляцией элементами и заканчиваться решением сложных многоуровневых задач.

**Цель работы:** формирование элементарных математических представлений в соответствии с современными требованиями через дидактические, развивающие игры В.В. Воскобовича.

**Задачи:**

1. Обогатить развивающую предметно-пространственную среду группы, пополнив математический центр новыми играми.
2. Привить у детей интерес к математике в дошкольном возрасте.
3. Развить познавательные, интеллектуальные способности детей.
4. Вовлечь родителей в работу по формированию элементарных математических представлений у детей на основе использования дидактических, развивающих игр В. В. Воскобовича.

**Новизна опыта**

Новизна данного опыта заключается в модернизации различных игровых методов и форм при проведении непосредственной образовательной деятельности по математике. В дидактических и развивающих играх есть возможность формировать новые знания, развивать интеллектуальные способности детей. Каждая из игр решает конкретную дидактическую задачу по совершенствованию представлений детей.

**Адресность опыта**

**Представленный опыт** работы по данной теме имеет практическую значимость, и может быть использован в образовательной работе воспитателями дошкольных учреждений, как начинающими, так и с достаточным **опытом работы с детьми**.

**Трудоемкость опыта**

Трудности в реализации данного опыта состоит в том, что необходимо изготавливать много раздаточного материала, наглядного, подобрать и разобрать дидактические игры и упражнения, изготовлении развивающих игр В.В. Воскобовича.

**Технология описания опыта**

Представленный опыт разрабатывался и внедряется в практику работы с дошкольниками с сентября 2018 года по май 2021 года (с 1 младшей группы по среднюю группу).

Чтобы работа была эффективной, я начала с построения предметно-развивающей среды. При создании среды придерживалась принципа доступности, новизны и учета личностно-ориентированной модели взаимодействия. Изучив задачи данной возрастной группы,   наполнила среду атрибутикой, пособиями, дидактическими играми, направленными на их решение. С помощью родителей в нашей группе появился многофункциональный сенсорный коврик.

В октябре 2018 г. провела диагностику уровня сенсорного развития в 1 младшей группе, которая показала, что не все дети владеют сенсорными эталонами.

В дальнейшем построила работу с учетом интересов детей. Потому что, когда ребенку интересно, обучение проходит более успешно и результативно.

В своей работе я использовала следующие виды дидактических игр:

1. Игры для сенсорного развития

*Величина:* «Укрась елку», «Построй дом», «Угости зайчика» и т. п. Эти игры учат детей различать, чередовать, группировать предметы по величине;

*Форма:* «Подбери фигуру», «Сложи картинку», «Составь цветок», и т. п. В этих играх дети учатся различать, группировать предметы по форме;

*Цвет:* «Разноцветные бусы», «Подбери мышке чашку», «Семья ежей», «Стирка» и т. п. Играя в эти игры, дети учатся группировать, соотносить предметы по цвету.

*Развитие осязания:* «Чудесный мешочек», «Спрячь в ладошке», «Тактильные кубики».

2. Игры с предметами «Сложи матрешку», «Сложи пирамидку», «Построй башенку» и т. п. Действуя с предметами, ребенок познает их качества и свойства, знакомится с формой, величиной, цветом, пространственными соотношениями. Перед ребенком всегда ставится умственная задача. Он старается добиться результата — собрать башенку, собрать бусы и т. д. Цель этих игр — способствовать закреплению качеств предметов (величина, форма, цвет) (Приложение 1).

С целью формирования познавательно - сенсорной активности детей раннего возраста, через активизацию дидактических игр по сенсорному развитию в течение года реализовывался проект «Умные ладошки», где родители приняли активное участие (Приложение 20)

Важно отметить, что каждая игра дает упражнения, полезные для умственного развития детей и их воспитания. Роль дидактических игр в сенсорном воспитании очень велика. Дидактическая игра помогает ребенку узнать, как устроен окружающий мир, и расширить его кругозор. Дидактические игры выполняют функцию — контроль над состоянием сенсорного развития детей.

Анализ проведенной работы показал, что использование дидактических игр эффективно помогает развивать познавательную деятельность, развитие речи и сенсорных эталонов, развиваются наблюдательность, внимание, память, воображение, упорядочиваются впечатления, которые они получили при взаимодействии с внешним миром, расширяется словарный запас, приобретаются навыки игровой и учебной деятельности.

Начиная работу во второй младшей группе, для дальнейшего развития игровой деятельности и поддержания у детей интереса к играм был создан математический центр, приобретены и изготовлены игры и игровые материалы из бросового материала (активное участие в изготовлении дидактических игр приняли родители) (Приложение 2), картотеки дидактических игр (Приложение 3), подобраны математические загадки (Приложение 4), математические физкультминутки (Приложение 5). Разработано перспективное планирование дидактических игр (Приложение 6).

Предлагаемые игры, соответствовали возрасту детей и ориентированы на уровень их умственного развития. Организуя совместную с детьми деятельность в центре занимательной математики, вовлекала в игры малоактивных и пассивных детей.

Разнообразие дидактических игр, упражнений, используемых в ходе образовательной деятельности в режимных моментах и в самостоятельной детской деятельности, помогли детям лучше усвоить программный материал.

При организации деятельности по формированию элементарных математических представлений у детей родители являлись нашими помощниками.

В уголке для родителей постоянно размещали информацию о развитии элементарных математических представлений и о роли дидактических игр в данном процессе. Провели родительское собрание «Школа заботливых родителей» по теме: «Путешествие в страну математики» (Приложение 7), где был организован открытый показ непосредственно образовательной деятельности.

Были запланированы и проведены консультации для родителей: «Игры для сенсорного развития», «Математика: шаг за шагом», «Формирование элементарных математических представлений у детей второй младшей группы посредством дидактических игр», «Как организовать игры детей дома с использованием занимательного математического материала» (Приложение 8) и др.

Проанализировав результаты работы на конец учебного года, я сделала выводы, что у детей расширились представления о математических понятиях и сенсорных эталонах.

В средней группе, чтобы повысить показатели по формированию элементарных математических представлений детей, мы решили внедрить развивающие игры В.В. Воскобовича.

Опыт работы по данной технологии у меня небольшой. Два года назад я заинтересовалась данной технологией, просмотрела семинар Вячеслава Вадимовича Воскобовича «Коврограф «Ларчик». С тех пор я увлечена идеей использования этой игровой технологии, как в образовательной, так и в самостоятельной деятельности детей.

Особенности развивающих игр Воскобовича:

*Игры разработаны исходя из интересов детей.* Занимаясь с такими игровыми пособиями, дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.

*Широкий возрастной диапазон.* В одну и ту же игру могут играть дети от 2х до 7 лет и старше.

Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений.

*Многофункциональность и универсальность.* Играя только с одной игрой, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач (знакомиться с цифрами; цветом или формой; счетом и т.д.).

Для внедрения данной технологии разработали перспективное планирование дидактических, развивающих игр В.В. Воскобовича (Приложение 9). Своими руками создали игровую среду «Квадрат Воскобовича», «Коврограф Ларчик», «Математические корзинки», приобрели «Игровизоры» (Приложение 10).

Знакомить детей с играми мы начали постепенно. В группу поочередно вносим игры, говорим название игры, но не объясняем, как в нее играть, предоставляя возможность детям самим придумать правила игры, применить свое творческое воображение.

Так, например, внеся в группу игру «Квадрат Воскобовича», я дала детям возможность рассмотреть игру, попробовать ее на ощупь. При самостоятельной игровой деятельности с квадратом, дети получали фигуры одного цвета, отметили, что из большого квадрата получается маленькая фигурка.

«Квадрат Воскобовича», представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на гибкую тканевую основу. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоских фигур.

Этот квадрат – головоломка позволяет не только играть, развивать пространственное воображение и тонкую моторику, но является материалом, знакомящим детей с основами геометрии, счетным материалом, основой для моделирования и творчества.

Игра с квадратом Воскобовича помогает нашим детям усвоить разные геометрические формы, основные цвета, учит ориентироваться в размере геометрических фигур, развивает логическое мышление, внимание, память, воображение, творческие способности, мелкую моторику, речь.

Знакомя детей с квадратом, мы предлагали такие задания:

• «Знакомимся с квадратом» (обведи меня пальчиком, пройди по сторонам квадратика, найди уголки, спустись по треугольникам сверху вниз, поднимись на вершину, положи квадрат разными по цвету сторонами, загни уголок и др.);

• «Играем в прятки» (найди спрятанные квадраты меньшего размера, самые маленькие, обведи их пальчиком);

• «Сложи квадрат» (пополам разными способами). Какие фигуры ты узнаешь? Сложи квадрат, чтобы получился большой, маленький треугольник, прямоугольник, квадрат;

• «Путешествие в квадрате» (пройдись по дорогам-диагоналям, знакомство с центром, путешествие из центра в уголки по разным дорожкам)

Затем познакомили детей со способами конструирования. Здесь важно им объяснить правильный алгоритм складывания двух базовых форм: треугольник и прямоугольник и далее «ежик» и «мышка», на основе которых получаются другие фигуры.

Чтобы дети легче запомнили, что «ежик» складывается из треугольника, а «мышка» из прямоугольника (а они должны получиться определенного цвета). Здесь помогают следующие сказки: «Ежик», «Мышка», «Как мышка в рыбку превратилась» (Приложение 11). Так же различные сказки придумываем сами.

Алгоритм складывания любой фигуры мы вводим по следующему плану: сначала дети выполняют складывание формы вместе с воспитателем по показу; далее знакомим их со схемой поэтапного сложения; после усвоения материала самостоятельное складывание формы с использованием индивидуальной схемы (Приложение 11); проговаривание детьми действий во время складывания, самостоятельное складывание формы по памяти.

Квадрат В. Воскобовича – бесконечное оригами. Фантазии безграничны.

В свободное время дети с удовольствием берут игровой квадрат, складывают фигуры как самостоятельно, так и по схемам (у многих детей есть любимые фигуры), придумывают свои, обыгрывают их (Приложение 12).

Далее познакомили детей с «Игровизором». «Игровизор» - это интеллектуальный тренажер. Он представляет собой прозрачную папку, куда вкладываются листы с заданиями, дети выполняют задания фломастером на водной основе, который оставляет яркий след, но легко стирается бумажной салфеткой, что позволяет многократно использовать листы-задания.

В играх с интеллектуальным тренажером развивается мелкая моторика руки, точность движений, происходит подготовка руки к письму. Они способствуют развитию интеллектуальной культуры, умению учиться: принимать учебную задачу, находить пути ее решения, контролировать себя в процессе работы, достигать результата. Ребенок, выполняя задания, может оценить результат и легко исправить ошибку.

Уникальность «Игровизора» состоит в его

- многофункциональности (один лист тренажера решает несколько образовательных задач),

- экономичности (листы с заданиями используются многократно),

- вариативности (неограниченное количество приложений с заданиями),

- возможности самоконтроля самим ребенком.

Пособие создает ребенку ситуацию успеха (всегда можно исправить ошибку).

«Игровизор» можно использовать с младшей группы детского сада и до подготовительной к школе группы;

«Игровизор» применяем как в ходе НОД, так и в самостоятельной деятельности детей, совместной деятельности детей и взрослого и для индивидуальной работы.

С большим удовольствием дети выполняют задания, такие как «Соедини по порядку точки так, чтобы получился рисунок», «Найди и обведи фигуру», «Выберите и обведите по контуру только прямоугольники (круги, овалы, треугольники)» (Приложение 13) и др.

Выполняют задания на ориентирование на листе «Игровизора», например: в левом верхнем углу нарисуйте солнце, в правом верхнем углу нарисуйте облако, в левом нижнем углу - дерево, в правом нижнем углу машину Нами создана картотека для работы с «Игровизором» (Приложение 14).

Изготовив пособие «Математические корзинки-5», подобрав картотеку игр (Приложение 15), познакомили с ним детей.

Это обучающая игра, с помощью которой ребенок осваивает состав числа в пределах пяти, учится считать, складывать и вычитать, знакомится с такими понятиями, как полное, неполное и пустое множество.

Отличительной особенностью этой игры является комплексное использование трех анализаторов ребенка: слухового, зрительного и тактильно-осязательного. Это помогает наилучшему освоению им состава числа и счётной деятельности.

Игра строится на увлекательной сказке, а все действие происходит в волшебном лесу, где ребенок собирает богатый урожай грибочков, знакомится с местными обитателями, а вместе с ними – с цифрами другими «премудростями».

Игра состоит из полянок – корзинок, на которых «растут» грибочки. На этих полянках обитают лесные жители: ежик – единичка, двойка – зайчик, тройка – летучая мышь… Знакомясь с обитателями, дети незаметно для себя осваивают счет, элементарные математические операции, понятия равенства – неравенства, развивают логическое мышление, мелкую моторику и пространственную ориентацию. Слушая умную сказку, придуманную взрослым, ребенок интуитивно стремится помочь обитателям фиолетового леса.

В игре развиваются: мелкая моторика руки, сенсорные способности, психические процессы.

Интересное знакомство произошло у детей с игровым комплексом «Кофрограф Ларчик».

«Коврограф Ларчик» - это игровое поле из ковролина и наглядный материал: «Забавные цифры», «Разноцветные веревочки», «Разноцветные круги», «Разноцветные квадраты-эталоны цвета», «Круговерть», «Цифры» и оригинальные элементы: зажимы, кармашки, образные элементы (слоники Лип-лип и Ляп-ляп, образы букв, образы цифр, 10 цветных гномиков), знаковые элементы (цифры, знаки и карточки отрицания на прозрачной основе), вспомогательные элементы (зажимы, кармашки 10)

В углах коврографа расположены пространственные карточки: лев, павлин, пони, лань. Все манипуляции с карточками рассказываются в виде сказки. (Звери были дружны и играли вместе, когда были малы, но они выросли, и настало время, когда им пришлось разделить свою территорию  на границе своих владений, ровно посередине они сделали колодец, из которого могут утолить жажду) (Приложение фото 16).

Дети легко запоминают зрительное расположение животных и им легко в дальнейшем ориентироваться в пространстве.

Пособие является универсальным так как: способствует сенсорному развитию, развитию психических процессов (память, внимание, мышление, воображение). Дети знакомятся с клеткой. Учатся ориентироваться на плоскости. Коврограф развивает мелкую моторику, память, внимание, мышление, воображение, активизирует творческий потенциал, помогает в речевом развитии, формирует математические навыки (знакомит с цифрами, можно проводить графические диктанты, закреплять геометрические фигуры и т. д.).

Особая роль в организации игровой познавательной деятельности отводится воспитателю. Мы знакомим детей с персонажами сказок и образной терминологией, подбираем игровые задания в зависимости от возрастных возможностей и интересов детей средней группы, играем и занимаемся вместе с ними. Ребята с удовольствием слушают сказки, решают интеллектуальные задачи и выполняют творческие задания вместе с героем и с нами.

Начинали с простых заданий, например: используя «Разноцветные кружочки» составляли бусы, из «Разноцветных веревочек» выкладывали дорожки, лабиринты, по которым должны пройти герои; сделай по описанию: - первая - красная, вторая - зеленая и т. д. (числовой отрезок); красная бусина - между зеленой и желтой, но желтая справа. Цвет могут задавать разноцветные гномы: сделай для Желе такие же бусы, как у Кохле, но только желтые.

Проигрывали дидактические игры: «Собери ёлочку», «Собери бусы по образцу», «Сделай так же», «Собери предмет»; «Посади цветочки», «Что куда», «Найди такой же», «Найди свой домик», и др.

Практически все занятия проходят в виде сказок, где вопросы и задания ставит не воспитатель, а сказочный герой, которому необходимо решить какую-либо проблему. Дети с удовольствием занимаются.

В процессе игровой деятельности у детей развиваются сенсорные, познавательные и творческие способности.

Эти игры мы используем как в совместной игровой деятельности с детьми, так и в самостоятельной. У детей тренируется умение, совершенствуется ручная умелость и интеллект, и самое главное, появляется неограниченная возможность придумывать и творить.

Нами разработана картотека игр и заданий для работы с «Коврографом «Ларчик» (Приложение 17).

Целенаправленное интеллектуальное развитие детей по технологии может происходить и в семье. Отличительной особенностью технологии является то, что ее можно использовать не только в коллективном, но и в домашнем воспитании ребенка – дошкольника.

С родителями была проведена консультация «Развитие математических представлений у детей посредством развивающих игр В.В. Воскобовича», предложены буклеты «Игры В. В. Воскобовича в математическом развитии дошкольников» (Приложение 18).

Использование развивающих игр родителями помогает эффективно развивать интеллект ребенка. Игры не оставляют взрослых равнодушными зрителями и помогают реализовать свой творческий потенциал.

Практика работы показывает, что на успешность освоения программного материала по формированию элементарных математических представлений влияет не только содержание предлагаемого материала, но и форма его подачи. Знания, данные в занимательной форме, на основе игр, усваиваются детьми быстрее, прочнее и легче, чем те, которые были сопряжены с долгими скучными упражнениями.

Используя дидактические, развивающие игры Воскобовича, мы пришли к выводу, что дети проявляют внимание и заинтересованность к математическим занятиям и играм, наблюдается устойчивый интерес к выполнению заданий с математическим материалом, большинство детей выполняют задания самостоятельно, увеличилось количество детей, которые в самостоятельной деятельности выбирают игры математического характера.

Таким образом, совместные игры детей с педагогом, выполнение интересных игровых заданий, яркое, красочное оформление игровых пособий делает пребывание ребенка в дошкольном учреждении радостным и полезным.

В дальнейшем планируем пополнять уникальный комплекс разноплановыми игровыми пособиями, который направлен на обучение ребенка основным знаниям в рамках игрового пространства.

**Результативность опыта**

1. Обогащена развивающая предметно-пространственная среда группы.
2. Разработаны картотеки дидактических и развивающих игр.
3. Результаты диагностики уровня развития познавательных способностей детей показали положительную динамику. Так в сравнении с предыдущими годами, значительно вырос высокий уровень усвоения воспитанниками задач по математическому развитию (с 9,1% до 36,8%), снизился низкий уровень (с 31,8% до 15,8%) (Приложение 19).

**Список используемых источников**

1. Е.А. Носова; Р.Л. Непомнящая Логика и математика для дошкольников. Методическое издание — Санкт- Петербург: "Акцидент", 2000.
2. С.Л. Новосёлова Игра дошкольника. – М., 1999.
3. М.Н. Перова Дидактические игры и упражнения по математике. – М., 1996.
4. Л.Ф Тихоморова Развитие логического мышления детей. – СП., 2004.
5. Молодой ученый Международный научный журнал № 42 (280) / 2019, стр.280
6. <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/404995-statja-tehnologija-vv-voskobovicha-v-doshkoln>
7. <https://interactive-plus.ru/e-articles/743/Action743-553315.pdf>
8. <https://interactive-plus.ru/e-articles/655/Action655-508627.pdf>
9. <https://interactive-plus.ru/e-articles/699/Action699-530237.pdf>
10. <https://interactive-plus.ru/e-articles/205/Action205-17242.pdf>