

Дидактическое средство «Игровой куб «Путешествие в страну математики»



Автор:

Рыбина Т.В.

Старшая группа №08

Возрастная категория детей: старший дошкольный возраст, дети 5-7 лет

- **Актуальность:** Для умственного развития детей существенное значение имеет приобретение ими математических представлений, которые активно влияют на формирование умственных действий, столь необходимых для познания окружающего мира. Все полученные знания и умения закрепляются в дидактических играх, которым необходимо уделять большое внимание. Основное назначение их – обеспечить детей знаниями в процессе игры. В дидактических играх есть возможность формировать новые знания, знакомить детей со способами действий. В связи с этим был разработан и создан развивающий куб «Путешествие в страну математики»

Цель: активизировать мыслительную деятельность, формировать интеллектуальные способности детей.

Задачи:

Образовательные: Продолжать формировать представления о свойствах предметов: цвет, форма, размер. Закрепить навыки счёта. Закрепить навыки чтения выражений со знаками больше и меньше. Формировать умение различать пространственные направления и ориентироваться на листе бумаги : право-лево, внизу - вверху, в середине, в углу. Продолжать знакомить детей с чётными и не чётными числами в пределах 20.

Развивающие: Развивать навыки составления числа 10 из двух меньших чисел. Совершенствовать умения составлять и решать арифметические задачи на сложение и вычитание. Развивать логическое мышление, внимание, память. Развивать мелкую моторику пальцев рук. Творческие способности.

Воспитательные: Воспитывать интерес к математическим занятиям, желание помогать друг другу. Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми.

Описание дидактического средства: Игровой интерактивный куб сделан из коробки 24х24см. и 24х17см., легкий по весу, его может передвинуть любой ребенок, яркий и привлекательный. Внутри куба хранятся наборы игрового оборудования. Пять граней куба представляют собой игровое поле. Что позволяет одновременно играть в разные игры нескольким детям.



Первая грань – игра «Повтори узор на нитке»

В игре участвуют 1 -3 игрока.

Используемый материал: плоские карточки с изображением схем геометрической цепочки, вырезанные из цветной бумаги геометрические фигуры, разные по форме и величине и цвету.

Ход игры:

Воспитатель предлагает ребёнку рассмотреть плоский макет игры, спрашивает, какие геометрические фигуры нужно выложить на линии прямой, волнистой, чередуя по форме, цвету и величине, предлагает повторить геометрическую цепочку. Предложить ребёнку собрать из геометрических фигур колобка.



Вторая грань – игра

«Геометрическая мозаика»

В игре участвует 1 игрок.

Используемый материал: плоские карточки с изображением предметов из геометрических фигур, вырезанные из цветного фетра геометрические фигуры, разные по форме и величине и цвету.

Ход игры:

Воспитатель предлагает задание разной трудности. На составление изображения предмета из геометрических фигур: работа по готовому расчлененному образцу, работа по нерасчлененному образцу, работа по условиям (собрать фигуру человека девочка в платье), работа по собственному замыслу (просто человека). Ребенок получает набор геометрических фигур. В заключении игры анализирует свою фигуру, находит сходства и различия в решении конструктивного замысла.



Третья грань – игра «Найди отличия»

В игре участвует 1-2 игрока.

Используемый материал:

Сюжетные картинки по теме недели, имеющие отличия друг от друга.

Ход игры:

Воспитатель предлагает одинаковые карточки и сравнить их. Ребенок должен внимательно рассмотреть их и найти чем они отличаются. Количество отличий. В заключении игры дети анализируют свой выбор, находят цифру, соответствующую количеству отличий.



Четвертая грань – игра «Сколько?»

В игре участвует 1-3 игрока.

Используемый материал:

плоские карточки с изображением знаков плюс, минус, равно, больше, меньше, карточки с цифрами.

Ход игры:

Воспитатель предлагает ребенку выбрать иллюстрацию примера и воспроизвести арифметические действия. Ребенок подбирает цифры и знаки в соответствии с иллюстрацией примера и решает его. В заключении игры они анализируют свои действия.



Пятая грань – игра «ДОМИК»

В игре участвует 1-3 игрока.

Используемый материал:
Домик с окошками. Набор цифр.

Ход игры:

Воспитатели выкладывает цифру на крыше дома. Она обозначает количество жильцов на каждом этаже. Ребёнок должен подобрать и поставить цифры в окна каждого этаже, чтобы в сумме они составляли число на крыше.

