**Муниципальное Бюджетное Общеобразовательное Учреждение**

**«Лицей №1» п. Добринка**

***Доклад***

***«Использование игровых технологий при обучении дошкольников математике»***

**Выполнила:**

**воспитатель 1 категории**

**Понарьина Ирина Викторовна**

**Добринка 2022г.**

**Актуальность.** Развитие элементарных математических представлений – это исключительно важная часть интеллектуального и личностного развития дошкольника. В условиях реализации ФГОС к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования, существенным отличием является – исключение из образовательного процесса учебной деятельности, как не соответствующей закономерностям развития ребенка на этапе дошкольного детства. Поэтому перед нами, педагогами дошкольного учреждения, становится актуальным поиск других форм и методов работы с детьми. Сущность изменения касается и модели образовательного процесса. Детей дошкольного возраста нужно не учить, а развивать. Развивать нужно посредством доступной для их возраста деятельности – игры.

**Цель**: создание условий для развития у дошкольников математических способностей как способов познавательной деятельности через использование инновационных игровых технологий.

**Задачи**: которые нужно использовать при обучении дошкольников математических представлений:

     Развивать у детей логико–математическое представление о свойствах и отношениях, величинах, числах, геометрических фигурах;

     Формировать у дошкольников представления о логических способах познания, (сравнение, классификация);

     Учить детей умению называть и определять цвета, цифры, геометрические фигуры;

     Продолжать развивать у детей дошкольного возраста интеллектуально-творческие проявления: находчивость, смекалку, догадки, сообразительность, стремление к поиску нестандартных решений задач;

     Способствовать развитию у детей умению общаться в процессе решения познавательных задач: выдвигать идеи, включаться в обсуждение, пользуясь при этом точной, аргументированной и доказательной речью;

     Расширять у детей исследовательских способов познания (преобразование, воссоздание, комбинирование, эксперементирование);

     Воспитывать настойчивость, ответственность в преодолении трудностей, координации движений, мелкой моторики рук, действий самоконтроля и самооценки.

**Использование игровых технологий**

При формировании элементарных математических представлений игра выступает, как метод обучения и может быть отнесена к практическим методам.

Широко используются разнообразные дидактические игры. Благодаря обучающей задаче, облечённой в игровую форму (игровой замысел), игровым действиям и правилам ребёнок непреднамеренно усваивает определённую «порцию» познавательного содержания. Все виды дидактических игр (предметные, настольно-печатные, словесные и др.) являются эффективным средством и методом формирования элементарных математических представлений у детей во всех возрастных группах. Предметные и словесные игры проводятся на занятиях по математике и вне их, настольно-печатные, как правило, в свободное от занятий время. Все они выполняют основные функции обучения – образовательную, воспитательную и развивающую.

Все дидактические игры по формированию элементарных математических представлений разделены на несколько групп:

1. Игры с цифрами и числами

2. Игры путешествие во времени

3. Игры на ориентировки в пространстве

4. Игры с геометрическими фигурами

5. Игры на логическое мышление

Знания в виде способов действий и соответствующих им представлений ребёнок получает первоначально вне игры, в играх лишь создаются благоприятные условия для их уточнения, закрепления, систематизации. Структура большинства дидактических игр не позволяет сообщить детям новые знания, однако это не означает что в принципе такое невозможно.

В настоящее время разработана система так называемых обучающих игр. В отличие от существующих они позволяют формировать у детей принципиально новые знания, которые нельзя получить непосредственно из окружающей действительности, так как их содержанием являются абстрактные понятия математики. Основной их целью является подготовка мышления дошкольника к восприятию фундаментальных математических понятий: «множество и операции над множествами», «функция», «алгоритм» и т. д. В этих играх используется специфический дидактический материал, подобранный по определённым признакам. Моделируя математические понятия, он позволяет выполнять логические операции: разбиение множества на классы, отыскание объектов по необходимым и достаточным критериям и т. д. Игры, содержание которых ориентировано на формирование математических понятий, способствуют абстрагированию в мыслительной деятельности, учат оперировать обобщёнными представлениями, формируют логические структуры мышления.

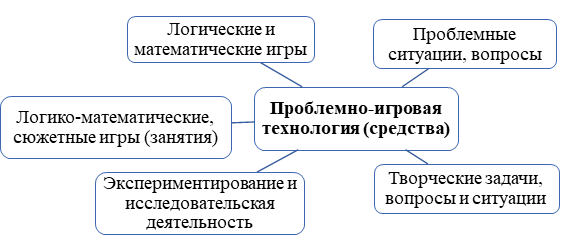
Игра как метод обучения и формирования элементарных математических представлений предполагает использование отдельных элементов разных видов игр (сюжетно-ролевой, игры-драматизации, подвижной и т. д.), игровых приёмов (сюрпризный момент, соревнование, поиск и т. д.), органическое сочетание игрового и дидактического начала в виде руководящей, обучающей роли взрослого и возрастающей познавательной активности и самостоятельности ребёнка.

Таблица 1. Классификация педагогических игр (по Г.К. Селевко)

|  |  |
| --- | --- |
| Критерии | Виды педагогических игр |
| По области деятельности | Физические, интеллектуальные, трудовые, социальные,  психологические |
| По характеру педагогического процесса | обучающие: тренинг, контроль, обобщение, познавательные, воспитывающие, развивающие  репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические |
| По игровой методике | Предметные, сюжетные, деловые |
| По предметной области | математические, химические, экологические, литературные, музыкальные, театральные, трудовые, технические, производственные, спортивные, туристические, народные, военно-прикладные, обществоведческие, управленческие, экономические, коммерческие |
| По игровой среде | без предметов, с предметами  настольные, комнатные, уличные  компьютерные, телевизионные, с использованием ТСО  технические, со средствами передвижения |

**Проблемно-игровые технологии**

Схематически проблемно-игровую технологию, направлен­ную на развитие познавательно-творческих способностей детей в логико-математической деятельности можно представить следу­ющим образом



Технология логико-математического развития, при реализации которой ребенок стремится к активной деятельности, а взрослый ожидает от него положительного, своеобразного творческого результата, проблемно-игровая. В процессе применения этой технологии ребенок не ограничен в поисках практических действий, экспериментировании, общении по поводу хода развития ситуации, разрешения противоречий и ошибок, проявления радости и огорчений, других интеллектуальных эмоций.

Главным компонентом проблемно-игровой технологии является активный, осознанный поиск ребенком способа достижения результата на основе принятия им цели деятельности и самостоятельного размышления по поводу предстоящих практических действии, ведущих к результату.

Современные логические и математические игры разнообразны. Отметим некоторые из них:

Настольно-печатные игры: «Цвет и форма», «Логический домик», «Сосчитай», «Игровой квадрат», «Прозрачный квадрат», «Логический поезд» и др.

Игры на объемное моделирование: «Кубики для всех», «Уголки» «Загадка», «Тетрис» (объемный), «Шар», «Геометрический конструктор».

Игры на плоскостное моделирование: головоломки – «Танграм», «Крестики», «Соты».

Игры из серии «Кубики и цвет»: «Сложи узор», «Куб-хамелеон», «Цветное панно» (из квадратов).

Игры на составление целого из частей: «Дроби», «Чудо цветик» и др.

Игры – забавы: перевертыши, лабиринты (объемные), на замену мест и др.

**Цели применения этих игр следующие:**

 освоение детьми средств познания: эталонов (цвет, форма), эталонов (образцов) мер (размер, масса), моделей, образов (представлений), речи;

 овладение способами познания: сравнением, обследованием, уравниванием, счетом, классификацией, и др.;

 накопление логико-математического опыта (осведомленности ребенка);

 развитие мышления, сообразительности и смекалки.

Принципы организации игр (С.А. Шмаков):

 отсутствие принуждения;

 развитие игровой динамики (от малых успехов к большим);

 поддержка игровой атмосферы, реальных чувств детей;

 взаимосвязь игровой и неигровой деятельности;

 переход от простейших форм и способов осуществления игровых действии к сложным.

Логико-математические игры являются эффективным дидактическим средством. Они способствуют развитию внимания, памяти, речи, воображения и мышления ребенка, создают положительную эмоциональную атмосферу, побуждают детей к общению, коллективному поиску, активности в преобразовании игровой ситуации.

Е.А. Носовой разработан соответствующий комплекс игр и упражнений:

        игры на выявление и абстрагирование свойств предметов (цвета, формы, размера, толщины);

        игры на освоение детьми сравнения, классификации и обобщения;

        игры на овладение логическими действиями и мыслительными операциями.

В ходе логико-математических игр допустимо свободное взаимодействие и общение ребенка со взрослыми и сверстниками, приближенность содержания к детскому опыту, сюжетность, что создает условия для самореализации. Играя, дети осваивают: средства и способы познания; соответствующую терминологию; логические связи, зависимости и умение выражать их в виде простых логических высказываний.

Для логико-математической игры характерны:

– наличие завязки-сюжета, действующих лиц и следование сюжетной линии на протяжении всего занятия;

– наличие схематизации, преобразования, познавательных задач на выявление свойств и отношений, зависимостей и закономерностей;

– абстрагирование от несущественного, приемы выделения существенных свойств;

– овладение действиями соотнесения, сравнения, воссоздания, распределения и группировки, операциями классификации;

– игровая мотивация и направленность действий, их результативность;

– наличие ситуаций обсуждения, выбора материала и действий, коллективного поиска пути решения познавательной задачи;

– возможность повторения логико-математической игры, усложнения содержания включенных в игру-занятие интеллектуальных задач;

– общая направленность на развитие инициативы детей.

**Цветные счётные палочки Кюизенера**

Игры с палочками Кюизенера также заняли прочное место в развивающей среде детского сада. Использование «чисел в цвете» позволяет развивать у дошкольников представление о числе на основе счета и измерения.

В первой младшей группе педагоги знакомят детей с палочками и их признаками (цвет, величина). Предлагаются игры по образцу по одному признаку, затем во второй младшей группе сочетают два признака (цвет и величина) например для большого медведя строим бордовую широкую дорожку, а для Мишутки голубую узкую и другие игры – «Построй заборчик» (дорожку, коврик и т.д.)

В возрасте 4 – 5 лет дети сравнивают палочки Киюзенера способом наложения, приложения, например, в игре «Длинные и короткие ленточки». Добавляются игры, где ребенок овладевает (упорядочивание предметов по определенному признаку, например, по высоте, длине), например, игра «Заборчик для дома», игры в которых дети начинают упорядочивать числа, такие игры как «Построение лесенок, поезда, пирамидок и т.д.».

С детьми 5 – 7 лет добавляется прием сравнения с помощью предметов-посредников, счет и измерение, игровые упражнения на решение примеров и задач, вычитания и складывания. Игры «Строим лесенку, Сломанная лесенка, Коврик для кошки, Составь числа из единиц и др.)

Кроме этих игр и упражнений с блоков Дьенеша и палочками Киюзенера широко используются в работе игры Воскобовича, квадрат Геоконт, Танграм, различные головоломки и лабиринты, загадки, шашки, элементы ментальной математики, настольно-печатные игры «Цвет и форма», «Сосчитай», «Логический поезд», геометрическое домино, геометрический конструктор, игры забавы и др.

Выдающийся ученый говорил «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное окно, через которое в духовный мир ребенка вливается целительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, воспламеняющая огонек пытливости и любознательности». (В.А. Сухомлинский)

Таким образом, использование игровой технологии на данном возрастном этапе, является введением детей в специально организованную ситуацию, которая образует в их восприятии ряд живых ассоциаций, имеющих в подтексте математическое содержание.

Разработанная система обладает целеполаганием, планированием, реализацией цели, а так же анализом результатов, содержит четко обозначенную пошаговую систему игровых заданий и различных игр, что дает нам возможность уверенно сказать, что используя данную инновационную игровую технологию, мы получаем характерный уровень усвоения детьми знаний по математическому развитию.

Введение инновационных технологий в дошкольных учреждениях помогает воспитывать и обучать дошкольников в духе времени. Помогает подготовить ребят к дальнейшим трудностям, связанных с их образовательным уровнем, каждый педагог должен идти в ногу со временем, чтобы не отстать от своих воспитанников. Именно поэтому он должен находиться в постоянном поиске новых и интересных способов обучения.