ДОКЛАД

на тему **«Использование развивающих игровых технологий в формировании элементарных математических представлений у дошкольников»**

*воспитатель МБДОУ Детский сад № 5 пгт Тымовское*

Математика занимает особое место в науке, культуре и общественной жизни, являясь одной из важнейших составляющих мирового научно-технического прогресса. Качественное математическое образование необходимо каждому для его успешной жизни в современном обществе. В соответствии с Концепцией развития математического образования в Российской Федерации, утверждённой распоряжением Правительства Российской Федерации от 24 декабря 2013 года № 2506-р, повышение уровня математической образованности сделает более полноценной жизнь россиян и обеспечит потребности в квалифицированных специалистах.

Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладывается в первые годы жизни ребёнка. В дошкольном детстве происходят становление первых форм абстракции, обобщение простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие восприятия, внимания, памяти, воображения. Обучение лучше осуществлять в естественном, самом привлекательном для детей виде деятельности - игре.

В настоящее время технологий, позволяющих полностью построить процесс совместной и самостоятельной деятельности в игровой форме, как того требует новый стандарт, очень мало.

Одна из таких технологий – это игры Воскобовича. Это необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке. В процессе игры развиваются целеполагание, символическая функция сознания, формируется внутренний характер мотивации. Игру существенно дополняет сказка. Она вводит ребенка в необыденный «мир» возможностей и замыслов, заставляет содействовать и сопереживать героям и событиям.

Занимаясь с ребенком играми — головоломками Воскобовича мы развиваем сенсорные способности, интеллект, мелкую моторику рук, творческие способности детей.

В основу этих игр положены два принципа обучения - это от простого к сложному и "самостоятельно по способностям". Этот союз позволил нам разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием интеллекта и аналитических способностей.

Свою работу по технологии В.В. Воскобовича, я построила так: в группу поочередно вносила игры, говорила название игры, но не объясняла, как в нее играть, предоставляя возможность детям самим придумать правила игры. Так, например, внося в группу игру «Двухцветный квадрат», 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.

Интересное знакомство произошло у детей с играми «Чудо-крестики», «Чудо-соты». На начальном уровне дети собирали фрагменты фигур в единое целое, а затем задания усложнялись. Дети, используя схемы, собирают различные образы фигур и предметов.

Конструктор В.В. Воскобовича «Геоконт» несомненно, привлёк внимание ребят. С помощью волшебных ниточек-резинок дети выполняли задания. На первом этапе они конструируют геометрические фигуры без опоры на цифровые и буквенные обозначения. Они знакомятся с таким свойством как упругость (резинка растягивается и возвращается в исходное положение.) В процессе игры перед детьми возникают «препятствия» в виде задания, вопроса, задачи. Олицетворением этого препятствия является натянутая на поле «Геоконта» резинка. Она «исчезает» в случае правильного решения задачи.

После презентации каждой игры, я знакомила детей со сказками, которые сопровождают игры. Это сказки Фиолетового леса, в сюжет которых органично «вплетаются» интеллектуально-творческие задания. Фиолетовый лес представляет собой некое сказочное пространство, в котором каждая игра имеет свою область и своего героя. На данном этапе особая роль в организации игровой познавательной деятельности отводится воспитателю. Я знакомила детей с персонажами сказок, подбирала игровые задания в зависимости от возрастных возможностей и интересов детей группы, играла и занималась вместе с ними. Ребята с удовольствием слушали сказки, решали интеллектуальные задачи и выполняли творческие задания вместе с героем и со мной.

С неменьшим интересом ребята познакомились с игрой «Прозрачный квадрат». Сказочная история Малыша Гео служит прекрасной мотивацией для выполнения ребенком различных интеллектуальных задач и одновременно, является материалом для развития речи. Эта игра предоставляет огромные возможности детям для собственных творческих идей.

Всем родителям хочется, чтобы их малыш как можно раньше запомнил цифры, научился считать, разобрался с составом числа, а в школе легко освоил таблицу умножения. Чтобы добиться этих целей мне в работе помогают «Математические корзинки», где без дидактического давления ребята осваивают состав числа в пределах пяти, десяти и второго десятка, учатся считать складывать и вычитать. Знакомится с такими понятиями, как полное, неполное и пустое множество. Изюминкой этой дидактической игры является комплексное использование трёх анализаторов ребёнка: слухового, зрительного и тактильно-осязательного. Это помогает наилучшему освоению им состава числа и счётной деятельности.

Еще одна из игр, которая помогает нам освоить состав числа – это Счетовозик. Увлекательная развивающая игра, которая развивает у детей пространственно-логическое мышление, внимание, память, мелкую моторику рук, знакомит с составом числа.

На всех этапах работы с играми Воскобовича приходится создавать творческую атмосферу: поощрять и поддерживать детскую инициативу, важно детей заинтересовать данными играми, ведь если игра нравится ребёнку, то он будет в неё играть, а соответственно повышать свой уровень развития.

Использование этих игр помогает мне эффективно решать образовательные задачи по математике. Разработанная нами на основе технологии Воскобовича система предназначена для детей 5-7 лет и рассчитана на два года обучения. Реализация данной системы проходит во время совместной деятельности детей и взрослого. Разработано перспективное планирование, включающее в себя 34 образовательные ситуации. Игровые образовательные ситуации проводится рамках культурных практик в свободное время продолжительностью 25-30 мин. Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.

Применяя данную технологию, мы уже смогли достичь положительных результатов. Анализ результатов диагностики показывает увеличение количества детей со средним и высоким уровнем развития интеллектуальных способностей. Лучше всего у детей развивается понятливость, умение анализировать, сравнивать. Ребята научились концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца, легко различать и называть: желтый, красный, синий, не путают зеленый, фиолетовый, голубой, оранжевый и другие цвета. Кроме того, у ребят, нет проблем со счетом, знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости. Важно, что у ребят возникает желание помочь отстающим. Формируется умение работать в команде.

Наблюдается интерес детей к играм в свободное время, когда у детей есть большой выбор деятельности, многие возвращаются в *«развивающий уголок»* и продолжают **сказочные приключения**.

Видя положительные результаты, играми заинтересовались родители. По их просьбе был проведен семинар по применению игровой технологии **Воскобовича *«Сказочные лабиринты игры»*.**

В дальнейшем мы планируем ввести весть комплекс игр Воскобовича в образовательный процесс. С этой целью мы уже приобрели комплекты игр на всех детей группы, панно «Фиолетовый лес» и сказочных персонажей. В группе хотим создать отдельный уголок «Фиолетового леса».

Я уверенна, что **игры** помогут нашим воспитанникам вырасти интеллектуально развитыми, творческими, умеющими логически мыслить, что позволит им ещё ни раз побеждать на конкурсах, хорошо учиться в школе и в дальнейшем быть успешными людьми.

