



Ноябрь 2020 г.

Выпуск подготовили:
Павлова А. В., 1 кв. категория
Иванова Е. В., 1 кв. категория

Зачем детям математика? стр. 2

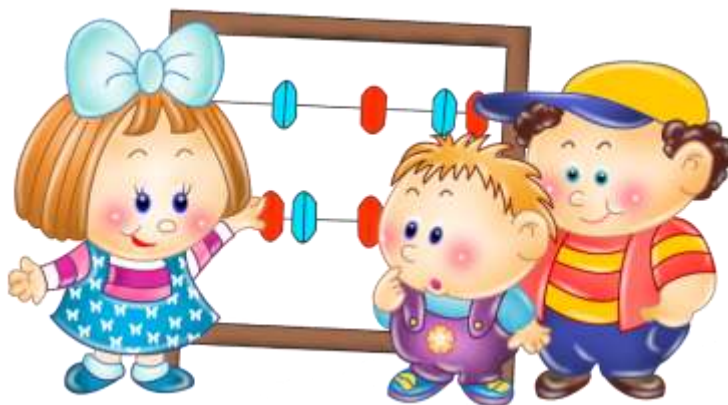
Как организовать игры детей с использованием занимательного
математического материала? стр.3

Игры для занятий с детьми дома.....стр.5

Детская страничка.....стр. 9

*Использование занимательного математического материала в
домашних условиях.*

Математика важна,
Математика нужна,
Математика – наука,
Мыслить учит нас она.
Сколько нужно перебрать?
Где прибавить,
Что отнять?
Математика поможет
Разобраться и понять.



Зачем детям математика?

**«Математика выявляет порядок,
симметрию и определённость.
Это важнейшие виды прекрасного.»
(Аристотель.)**

«Природа формирует свои законы языком математики»- эти слова принадлежат Г.Галилею. Действительно, изменения, процессы, происходящие в пёстром мире видимых предметов и явлений, протекают одинаково для целых групп, классов объектов (что позволяет, решив задачу в общем виде, не решать её в каждом следующем частном случае заново). Самый простой пример: $3+2$ всегда 5, о чём бы не шла речь - о песчинках или планетах, о морях или цветах. Эту идею можно дать детям.

Знакомство с математикой даёт первое интуитивное ощущение, что мир не есть хаос, но скорее некая тонкая архитектура, которая имеет канон своего создания, и человек способен прикоснуться к этому канону. Математика даёт возможность увидеть, что порядок и определённость, симметрия и пропорциональность есть как в природе, так и в истинном искусстве. Интуитивное ощущение гармонии как соразмерности позволяет соединить эстетическое чувство ребёнка и его интеллект. Основная цель занятия математикой – дать ребёнку ощущение уверенности в своих силах, основанное на том, что мир упорядочен и потому постижим, а следовательно, предсказуем для человека.

Вводя детей в мир математики, важно показать им присутствие чисел в мире природы и культуры, напомнить представление о каждом числе живыми ассоциациями. В сказках числа играют тоже большую смысловую роль.

Знакомя детей с формой, важно не столько добиться запоминания названия геометрических фигур, сколько дать представление о многообразии и красоте форм в природе и искусстве. Идею симметрии не нужно формировать, но нужно организовать опыт работы ребёнка так, чтобы он мог видеть много примеров симметрии. Это же касается отношения подобия в природе, линии, цвета.

Развитие чувства пропорции и чувства ритма также имеет отношение к математике.

Поупражняться в счёте поможет игра в «Магазин». Вы будете выполнять роль продавца: продавать штучный товар, считать его и называть стоимость покупки. А ребёнок отсчитывать деньги (фишки) и пересчитывать товар, так как продавец иногда ошибается.

Формирование элементарных математических представлений, в конечном счёте есть лишь средство умственного развития ребёнка, его познавательных

способностей. Стремление познавать окружающий мир присуще человеку, есть оно и в каждом ребёнке. Важно, чтобы знакомство ребёнка с математическими понятиями происходило в обычной реальной жизни, на обычных предметах, чтобы ребёнок увидел, что математические понятия описывают реальный мир, а не существуют сами по себе.

Как организовать игры детей с использованием занимательного математического материала?

Совершенствование работы по всестороннему развитию детей дошкольного возраста предполагает поиск новых путей во взаимосвязи детского сада и семьи, повышения педагогической культуры родителей. Это в полной мере относится и к обогащению содержания семейного воспитания.

Приобщение детей дошкольного возраста в условиях семьи к занимательному материалу поможет решить ряд педагогических задач.

Известно, что игра как один из наиболее естественных видов деятельности детей способствует становлению и развитию интеллектуальных и личностных проявлений, самовыражению, самостоятельности. Эта развивающая функция в полной мере свойственна и занимательным математическим играм.

Игры математического содержания помогают воспитывать у детей познавательный интерес, способность к исследовательскому и творческому поиску, желание и умение учиться. Необычная игровая ситуация с элементами сложности, присущая занимательной задаче, интересна детям.

Достижение цели игры – составить фигуру, модель, дать ответ, найти фигуру – приводит к умственной активности, основанной на непосредственной заинтересованности ребёнка в получении результата. Всё это способствует формированию готовности к школьному обучению.

Интерес к конечному результату, правильному ответу стимулирует активность, проявление нравственно – волевых усилий (преодоление трудностей, возникающих в ходе решения, доведения начатого дела до конца, поиск ответа до получения качественного результата).

Упражнения в решении занимательных задач, игры на составление фигур – силуэтов, головоломки способствуют становлению и развитию таких качеств личности, как целенаправленность, настойчивость, самостоятельность. Умение зрительно и мысленно анализировать поставленную задачу, обдумывать пути, способы решения и планировать свои действия, осуществлять постоянный контроль за действиями и соотносить их с поставленными задачами, оценивать полученный результат. Решение практических задач с использованием занимательного

материала вырабатывает у ребят умение воспринимать умственные задачи, находить для них новые способы решения. Это ведёт к проявлению у детей творчества (придумывание новых вариантов логических задач, головоломок с палочками, фигур – силуэтов из специального набора «ТАНГРАМ»).

Дети начинают осознавать, что в каждой из занимательных задач заключена какая-либо хитрость, выдумка, забава. Найти, разгадать её невозможно без сосредоточенности, напряжённого обдумывания, постоянного сопоставления цели с полученным результатом.

Особое место занимают игры на составление плоскостных изображений предметов, животных, птиц, домов, кораблей из специальных наборов геометрических фигур.

Наборы фигур при этом подбираются не произвольно, а представляют собой части разрезанной определённым образом фигуры: квадрата, прямоугольника, круга, треугольника. Они интересны детям и взрослым. Детей увлекает результат – составить увиденное на образце или задуманное. Они включаются в активную практическую деятельность по подбору способа расположения фигур с целью создания силуэта.

Игра «ТАНГРАМ» - одна из несложных игр. Называют её и «Головоломкой из картона», «Геометрическим конструктором». Игра проста в изготовлении. Квадрат размером 8 на 8 см. из картона, пластика, одинаково окрашенный с обеих сторон, разрезают на 7 частей. В результате получается : 2 больших, 1 средний и 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм. Используя все 7 частей, плотно присоединяя их одну к другой, можно составить очень много различных изображений по образцам и собственному замыслу.

Успешность освоения игры в дошкольном возрасте зависит от уровня развития сенсорного. Дети должны знать не только названия геометрических фигур, но и их свойства, отличительные признаки, владеть способами обследования форм зрительным и осязательно-двигательным путём, свободно перемещать их с целью получения новой фигуры. У них должно быть развито умение анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические формы, практически видоизменять фигуры путём разрезания и составлять их из частей.

Руководство процессом составления должно быть направлено на развитие умения предвидеть сочетание фигур, изменения в их расположении и форме составляемого силуэта.

Игры для занятий с детьми дома.

Уважаемые родители! Мы хотим предложить вам ряд игр, которые можно использовать для занятий с детьми дома.

«Что пропало; что изменилось»

Предъявляется несколько игрушек (*от 3 до 5*) и предлагается ребёнку назвать и запомнить их. Затем незаметно убирается одна из игрушек. Ребёнок должен определить какая из игрушек пропала или поменяла место.

«Через ручейк»

На полу выложены вырезанные фигуры, различающиеся цветом и формой. Ребёнку предлагается перейти на другую сторону ручейка по синим камушкам (*только по красным кирпичикам и т. д.*)

«Что я загадала?»

Перед ребёнком выкладывается несколько игрушек. Взрослый описывает характерные признаки одной из них. Ребёнку предлагается найти и назвать эту игрушку.

«Считаем в дороге»

Если у вас есть машина, и вы проводите много времени в ней, а ребёнку нечем заняться, поиграйте с ним, кто больше сосчитает машин своего цвета. Например, взрослый считает машины красного цвета, а ребенок зеленого и наоборот. В маршрутке можно посчитать остановки, и количество пассажиров, которые входят и выходят.

«Накрываем на стол»

Кухня - это отличный плацдарм для математики. Нужно накрыть на стол – поручите это дело ребёнку, пусть достанет необходимое количество столовых предметов, принесет из холодильника 2 или 3 яблока, принесет 2 чашки и стакан. Задания рождаются сами собой, только стоит начать.

«Математические сказки»

Народные и авторские сказки, которые малыш от многократных прочтений уже, наверное, знает наизусть, - ваши бесценные помощники. В любой из них целая уйма всевозможных математических ситуаций. И усваиваются они как бы сами собой.

Сказка "Теремок" поможет запомнить не только количественный и порядковый счет (первой пришла к теремку мышка, второй - лягушка и т. д., но и основы арифметики. Малыш легко усвоит, как увеличивается количество, если каждый раз

прибавлять по единичке. Прискакал зайка - и стало их трое. Прибежала лисица - стало четверо. И т. д.

А в **"Ренке"** можно и о размере поговорить. Кто самый большой? Дед. Кто самый маленький? Мышка. Имеет смысл и о порядке вспомнить. Кто стоит перед кошкой? А кто за бабкой?

Чтение "Красной Шапочки" даст возможность поговорить о понятиях "длинный" и "короткий". Особенно, если нарисовать длинную и короткую дорожки на листе бумаги или выложить из кубиков на полу и посмотреть, по какой из них быстрее пробегут маленькие пальчики или проедет игрушечная машинка

Еще одна очень полезная сказка для освоения счета - **"Про козленка, который умел считать до десяти"**. Кажется, что именно для этой цели она и создана. Пересчитывайте вместе с козленком героев сказки, и малыш легко запомнит количественный счет до 10.

Практически у всех детских поэтов можно отыскать стихи со счетом. Например, **"Котята"** С. Михалкова или **"Веселый счет"** С. Маршака. Множество стихов-считалочек есть у А. Усачева.

Вообще, любая книжка для малышей с хорошими иллюстрациями послужит замечательным счетным тренажером.

Игра «Числовые домики»

Цель: закреплять знания о составе числа первого десятка, основные математические знаки, умение составлять и решать примеры.

Игровой материал и наглядные пособия: силуэты домиков с надписями на крыше одного из домиков от 3 до 10; набор карточек с числами.

Описание: положить перед ребенком большую карточку с домиком. В каждом из домиков живет определенная цифра. Предложить ребенку подумать и сказать, из каких чисел она состоит. Пусть ребенок назовет свои варианты. После этого он может показать все варианты состава числа, выкладывая карточки с цифрами или точками в окошечки.

Игра «Загадай число»

Цель: закреплять навыки сложения и вычитания, умение сравнивать числа.

Описание: предложить ребенку отгадать, какое число задумали. «Если к этому числу прибавить 3, то получится 5» или «Число, которое я загадала, больше пяти, но меньше семи». Можно меняться ролями с детьми, ребенок загадывает число, а взрослый отгадывает.

Игра «Собери цветок»

Цель: развивать навыки счета, воображение.

Игровой материал и наглядные пособия: сердцевина цветка и отдельно семь лепестков, вырезанных из картона, на каждом из лепестков арифметическое выражение на сложение или вычитание до 10.

Описание: предложить ребенку собрать волшебный цветик-семицветик, но вставить лепесток в сердцевину можно только при условии правильного решения примера. После того как ребенок соберет цветок, поинтересоваться, какие бы он желания загадал на каждый лепесток.

Игра «Разложи цифры»

Цель: упражнять детей в прямом и обратном счете.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с цифрами от 1 до 15.

Описание: разложить подготовленные карточки в произвольном порядке. Предложить ребенку выложить карточки в порядке возрастания чисел, затем - в порядке убывания. Можно выбрать и другие варианты раскладывания, например: «Разложи карточки, пропуская каждое второе (третье) число».

Игра «Преобразование чисел»

Цель: тренировать детей в выполнении действий сложения и вычитания.

Игровой материал и наглядные пособия: счетные палочки.

Описание: предложить ребенку поиграть в волшебников, которые превращают несколько чисел в одно: «Как ты думаешь, в какое число могут превратиться цифры 3 и 2?» Используя счетные палочки, придвинуть три к двум, затем убрать два из трех. Записать полученные результаты в виде примеров. Попросить ребенка стать волшебником и с помощью волшебных палочек превращать одни числа в другие.

Игра «Праздник числа»

Цель: закреплять навыки сложения и вычитания.

Описание: объявить каждый день праздником какого-либо числа. В этот день число-«именинник» приглашает в гости другие числа, но с условием: каждая цифра должна подобрать себе друга, который поможет ей превратиться в число дня. Например, праздник числа семь. Цифра 7 приглашает в гости цифру 5 и интересуется, кто будет ее сопровождать. Цифра 5 думает и отвечает: «2 или 12» ($5 + 2$; $12 - 5$).

Игра «Занимательные квадраты»

Цель: закреплять навыки сложения, математические действия.

Игровой материал и наглядные пособия: начерченные квадраты.

Описание: в начерченных квадратах необходимо расставить по клеткам числа так, чтобы по любому горизонтальному и вертикальному рядам, а также по любой диагонали получалось одно и то же определенное число.

Число 6

	1	
1		
		1

В этом квадрате нужно разместить еще числа 2, 2, 2, 3, 3, 3 так, чтобы по всем линиям в сумме получилось 6.

Число 15

Расставить числа в клетках 1, 4, 6, 7, 8, 9 так, чтобы в любом направлении получить в сумме 15.

	5	3
2		

Игра «Математический калейдоскоп»

Цель: развивать смекалку, сообразительность, умение использовать математические действия.

Описание:

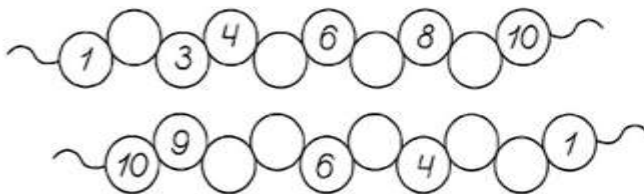
- Три мальчика - Коля, Андрей, Вова - отправились в магазин. По дороге они нашли три копейки. Сколько денег нашел один Вова, если бы он отправился в магазин один? (Три копейки.)
- Два отца и два сына съели за завтраком 3 яйца, причем каждому из них досталось по целому яйцу. Как это могло получиться? (За столом сидели 3 человека: дедушка, отец и сын.)
- Сколько концов у 4 палок? А у 5 палок? А у 5 с половиной палок? (У 4 палок 8 концов, у 5 - 10 концов, у 5 с половиной - 12 концов.)
- Поле вспахали 7 тракторов. 2 трактора остановились. Сколько тракторов в поле? (7 тракторов.)
- Как в решете воды принести? (Заморозить её.)
- В 10 часов малыш проснулся. Когда он лег спать, если проспал 2 часа? (В 8 часов.)
- Шли три козленка. Один - впереди двух, один - между двумя, а один - позади двух. Как шли козлята? (Друг за другом.)
- Сестре 4 года, брату 6 лет. Сколько лет будет брату, когда сестре исполнится 6 лет? (8 лет.)
- Гусь весит 2 кг. Сколько он будет весить, когда встанет на 1 ногу? (2 кг.)
- Горело 7 свечей. Две потушили. Сколько свечей осталось? (Две, потому что остальные сгорели.)
- Шел Кондрат в Ленинград,
А навстречу — двенадцать ребят.
У каждого по три лукошка.
В каждом лукошке - кошка.
У каждой кошки по 12 котят.
Сколько их всех шло в Ленинград?
К. Чуковский
(Один Кондрат шел в Ленинград, остальные шли навстречу ему.)



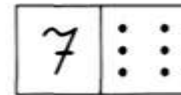
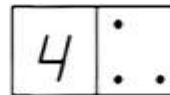
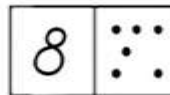
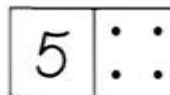
Раскрась в каждом ряду столько предметов, сколько указано цифрой.

1	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
2	△ △ △ △ △ △ △ △ △ △
3	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
4	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
5	▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽
6	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇
7	◊ ◊ ◊ ◊ ◊ ◊ ◊ ◊ ◊ ◊
8	◡ ◡ ◡ ◡ ◡ ◡ ◡ ◡ ◡ ◡

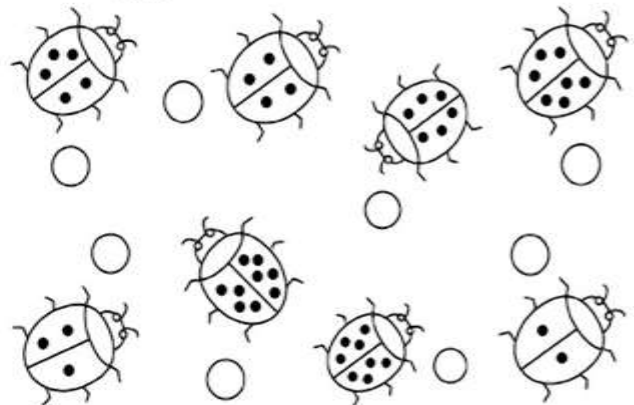
Вставь пропущенные цифры.



Найди ошибки. Дорисуй нужное количество точек.



Сосчитай, сколько точек на спине у божьей коровки. Напиши цифру.



Напиши соседние числа



	5	
--	---	--

	3	
--	---	--

	6	
--	---	--

	2	
--	---	--

	8	
--	---	--

	4	
--	---	--

	7	
--	---	--

	9	
--	---	--

	1	
--	---	--

1

2

3

△	○	+
+	□	
	○	

+	□	△
△	○	
	□	

○	△	□
□	+	
	△	

4

5

6













□	+	○
○	△	
	+	


+	□	○
○	△	
	□	

○	+	△
△	□	
	+	

НАЙДИ И ПОСЧИТАЙ.



	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>



ЧИСЛОВОЙ ЛАБИРИНТ

Помоги котёнку найти дорогу к миске с едой
(цифры от 1 до 17)



			38	24	78	28	80	48	98
			79	57	4	17	6	58	90
			1	2	3	27	7	29	30
31	32	33	34	35	4	37	8	39	40
41	42	43	7	6	5	47	9	49	50
88	26	53	8	13	12	11	10	59	60
61	62	10	9	65	66	67	68	69	70
74	72	11	12	17	18	77			
81	82	83	13	14	19	20			
91	64	93	94	15	16	17			

www.zooclub.ru