

Консультация для родителей

**«Роль занимательной
математики для развития
логического мышления»**

Подготовил:

воспитатель Мосина И.Н.

Многолетняя работа в детском саду позволила мне накопить и сформировать опыт по математическому развитию. Занятия по математике требуют от дошкольников большого внимания и усидчивости и тем более от детей логопедической группы. Поэтому стараюсь применять разнообразные методы, приемы, различные формы и способы подачи материала, чтобы пробудить интерес к занятиям, увлечь и мобилизовать внимание, активизировать мыслительную деятельность детей, развить их речь.

Занимательный математический материал является одним из эффективных средств пробуждения живого интереса к математике. Еще К.Д.Ушинский советовал включать элементы занимательности и игры в серьезный учебный труд детей. Это позволяет организовать их, сделать более продуктивной деятельность дошкольников.

Занимательный математический материал является одним из дидактических средств, способствующих формированию математических представлений. Он включает: занимательные вопросы, задачи-шутки, головоломки, логические задачи и упражнения, игры и сказки. Дети с большим удовольствием решают задачи, преподнесенные в игровой форме, задачи-шутки. Для их решения надо проявить находчивость, смекалку, юмор. В работе с детьми использую загадки математического содержания. Загадка, по словам К.Д.Ушинского, «доставляет уму ребенка полезное упражнение». После нахождения ответа всегда предлагаю детям объяснить толкование решения и ход рассуждения. Занимательные вопросы, задачи-шутки, загадки использую с целью уточнения, конкретизации знаний детей о числах, их познании, геометрических фигурах, временных отношениях. Использую дидактические игры математического содержания. С помощью дидактической игры формирую у детей новые знания, знакомя со способами действий. Каждая игра решает конкретную задачу, совершенствует математические представления. Использую в работе математические считалки, с их помощью дети выбирают ведущего в играх, это поднимает активность детей. Логические задачи и упражнения развивают умение мыслить последовательно, обобщать изображенные предметы, по признакам или находить отличия. Применяю разновидности логических задач – на продолжение ряда, нахождения ошибок, устные задачи на поиск недостающей в ряду фигуры или на признак отличия одной группы фигур от другой. При решении этих задач у детей проявляются приемы умственной деятельности; сравнение, обобщение, абстрагирование.

Головоломки с палочками содержат задания на преобразование одних фигур в другие. Для решения их, надо составить фигуру по отдельным условиям или видоизменить ее: переложить, убрать заданное количество палочек с целью получения новой фигуры или фигуры той же структуры, но с другими квадратами, треугольниками. Даю детям задания разной степени сложности.

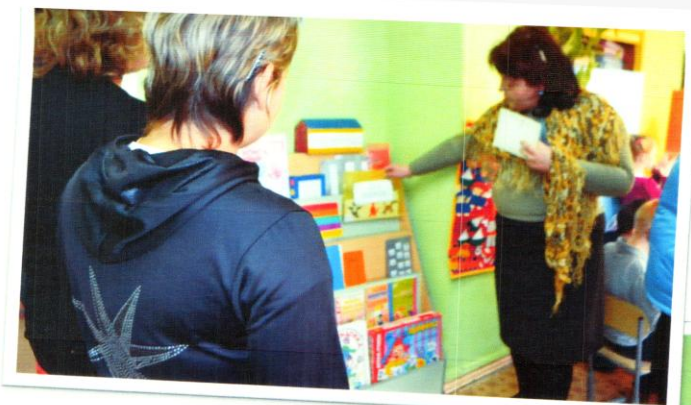
Вместе с детьми решаю занимательные задачи сказочного характера, т.е. со сказочными сюжетами, сказочными образами. Казалось бы, сказка и математика – понятия несовместимые. Однако сказочная форма позволяет ввести необычные, увлекательные ситуации в математические задачи. Тем самым эти задачи оживляются. Именно такое соединение благоприятно для обучения, поскольку через сказочные элементы, воспитатель может найти путь в сферу эмоций ребенка.

Встреча детей со знакомыми героями сказок не оставляет их равнодушными. Желание помочь попавшему в беду герою, разобраться в сказочной ситуации, все это стимулирует умственную деятельность ребенка, развивает его интерес к математике, познавательно-речевую активность.

Например, «Красная Шапочка несла бабушке пирожки: 4 пирожка с повидлом и 2 пирожка с грибами. Сколько всего пирожков несла Красная Шапочка? Каких пирожков больше? На сколько?»

Считаю, что занимательный математический материал не только развлекает детей, но и дает возможность детям отдохнуть, переключиться, заставляет их задуматься, развивает самостоятельность, инициативу, направляет на поиски нетрадиционных способов решения, стимулирует развитие нестандартного мышления.





*Знакомство с
математическим
уголком*

