

[«Как сформировать математические представления дошкольников во время игры в домашних условиях»](#)

Эффективное развитие познавательного интереса детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым познавательным интересом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Интеллектуальный труд очень нелегок, и, учитывая возрастные особенности детей дошкольного возраста, надо помнить, что основной метод развития – проблемнопоисковый, а главная форма организации – игра. Вот несколько игр, которые мы рекомендуем для занятий с детьми в домашних условиях:

Цветные палочки Кюизенера - комплект цветных счетных палочек изготовлен по аналогии с венгерским вариантом учебного пособия Дьенеша. При помощи палочек различного цвета и величины дети овладевают абстрактным мышлением, использование "чисел в цвете" позволяет развить представление о числе на основе счета и измерения, учит делить целое на части, измерять объекты условными мерками, позволяет поупражняться в запоминании состава чисел, вплотную подойти к основным математическим действиям.

Игра «Сложи квадрат» - Складывая квадраты из разноцветных кусочков различной формы, ребенок знакомится с эталонами цвета и формы, соотношением целого и части, учится разбивать сложное задание на несколько простых, создавая алгоритм игры. Игра представлена тремя степенями сложности.

Игра «Кубики для всех» - учит мыслить пространственными образами, умению их комбинировать, развивает пространственное мышление, помогает овладеть графической грамотностью.

«Уникуб» - игра дает огромные возможности для овладения черчением, стереометрией, начертательной геометрией. Учит четкости, внимательности, аккуратности.

«Сложи узор» - В этой игре развивается способность детей к анализу, синтезу, используемой во всякой интеллектуальной деятельности.

У методик раннего развития обычно два пути: один - от некоего теоретического положения к его практическому подтверждению (вальдорский детский сад), другой - напротив, от практического опыта, через его обобщение, к теоретическому обоснованию.

"Квадрат Воскобовича" ("Игровой квадрат") У этой игры имеется множество "народных" названий - "Кленовый листок", "Косынка", "Вечное

оригами". Все это, по сути, верно. "Игровой квадрат" представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон. Благодаря такой конструкции квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры. В сказке "Тайна Ворона Метра" квадрат оживает и превращается в образы: домик, мышку, ежика, башмачок, самолетик и котенка. Двухлетние малыши с помощью взрослого складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку. Более взрослые дети осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в "домике" геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты.

Квадрат можно определенным образом разрезать. Например, разрез крестом дает необычные объемные фигуры. Возможны манипуляции его элементами - своеобразный пальчиковый театр.

Игры с "Квадратом Воскобовича" развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.

Исследования, проведенные в детских садах, работающих по технологии Воскобовича, показали: в группах много детей с нормальным, высоким и очень высоким интеллектом.

Игра «Пентарадуга» - развивает пространственное и комбинаторное мышление, воспитывает волю, стремление к победе. В процессе игры ребенок учится из множества возможных ходов выбирать оптимальный, а сочетание цветов на фишках дает положительный психологический эффект. Игра заключается в складывании фигур из прямоугольных фишек. Лицевая поверхность фишек разбита на треугольники разных цветов. Цвета образуют ряд, на каждой фишке граничить могут только соседние цвета. Чтоб запомнить расположение – нужно запомнить считалочку.

«Танграм» - головоломка-мозаика. Развивает способность выделять фигуру из фона, умение работать по правилам, развивает глазомер. Правило игры заключается в том, чтобы рассмотрев деталь, узнать, на что она похожа, затем попробовать собрать «картинку» из деталей головоломки. Можно собрать картинку путем наложения ее на образец, можно рядом с контурным ее изображением. Самое сложное – собирание картинок по уменьшенному ее изображению.

Играйте с ребенком, и он вырастет думающим, развитым, интеллектуальным человеком.