

Дидактичні ігри логіко-математичного спрямування.

Аукціон

Для активізації мисленнєвої діяльності дошкільників доцільно поєднувати різні форми й методи навчання. Провідною діяльністю в дошкільному віці є гра. Значну увагу в роботі з дошкільниками доречно приділяти використанню дидактичних ігор. Педагоги, створюючи умови для розгортання ігор математичного змісту, дотримуємося принципу особистісно-орієнтованого підходу, основою якого є рівноправність і партнерстві дорослого й дитини. Розуміючи, що інтелектуальний розвиток і формування особистості дошкільника нерозривно пов'язані, намагаємося максимально враховувати **мотиви поведінки** які формуються в особистісній сфері дошкільників, як-от: ігровій, пізнавальній, змагальній, мотив бути визнаним дорослими та ін.

Спіймай рибку

Мета: закріплювати вміння рахувати в межах 10, співвідносити цифру і відповідне їй число; розвивати увагу, зорове сприймання, уміння порівнювати, зіставляти; виховувати інтерес до лічби.

Обладнання:

- площинні зображення рибок, на хвості яких з одного боку наклеєні цифри від 1 до 10;
- числа від 1 до 10 (картки, на яких зображена відповідна кількість геометричних фігур);
- вудочки, до яких прикріплені «наживки» у вигляді чисел від 1 до 10;
- озеро, виготовлене із тканини.

Хід гри:

Перший варіант. Вихователь роздає кожному з дітей вудочку, розкладає рибок на поверхні «озера». Відтак пропонує дітям наловити рибки: кожен має зловити рибку, що відповідає «наживці» на його вудочці. Коли діти виловлять рибок, вихователь перевіряє, чи відповідає число на «наживці» цифрі на хвості в рибки.

Другий варіант. Вихователь розкладає рибок зворотнім боком, щоб на них не було видно цифр. Діти мають зловити таку кількість рибок, що відповідає цифрі на кошику.

Третій варіант. Вихователь об'єднує дітей у дві команди й улаштовує між ними змагання — хто зловить більше рибок. Після того як діти виловлять усіх рибок, вони мають їх порахувати.

Виправ помилку

Мета: закріплювати вміння рахувати в межах 10, знання цифр для позначення відповідної кількості предметів; розвивати увагу, спостережливість, уміння порівнювати, співставляти, аналізувати; виховувати інтерес до лічби, самостійність у розв'язанні завдань вихователя.

Обладнання:

- картки, на кожній з яких зображено певну кількість предметів і цифру, що не відповідає цій кількості; цифри від 1 до 10.

Хід гри:

Перший варіант. Вихователь дає кожному здітей ігрову картку і пояснює, що казковий персонаж (будь-який на вибір вихователя) написав на картках неправильні цифри — він погано рахує, тому і припустився помилки. Діти мають виправити помилки й накрити неправильні цифри на картках правильними.

Другий варіант. Вихователь роздає дітям картки і запитує: «Скільки треба додати (забрати) предметів із картинки, щоб їх кількість відповідала вказаній цифрі?». Діти мають показати потрібні цифри або відповісти усно.

Третій варіант. Діти мають виправити помилку та скласти приклад, як з неправильного числа отримати правильне.

Наповни кошики

(перший варіант)

Мета: закріплювати вміння рахувати в межах 10, утворювати множину з однойменних та різнойменних елементів, співвідносити цифру з числом; розвивати вміння аналізувати, класифікувати, порівнювати; виховувати спостережливість, самостійність у розв'язанні завдань вихователя, інтерес до лічби.

Обладнання:

- кошики із прикріпленими на них зображеннями цифр від 1 до 10;
- площинні фрукти й овочі — яблука, картопля, цибуля, капуста тощо.

Хід гри:

Вихователь дає кожному з дітей кошик із прикріпленим зображенням цифри, а площинні фрукти й овочі розміщує на столі чи килимку. Відтак пропонує дітям зібрати, наприклад, таку кількість яблук, яка цифра вказана на кошику.

Наповни кошики

(другий варіант)

Мета: закріплювати вміння рахувати в межах від 1 до 10, розуміти кількісну та порядкову лічбу, визначати форму предметів, утворювати множину з однойменних та різнойменних елементів, групувати предмети за певними ознаками, діяти за словесною інструкцією вихователя, співвідносити свої дії з діями інших дітей; закріпити розуміння відношень між суміжними числами; розвивати вміння аналізувати, класифікувати, порівнювати, узагальнювати; виховувати самостійність у розв'язанні завдань вихователя, інтерес до лічби, бажання допомагати одне одному.

Обладнання:

- три кошики однакового розміру, але різного кольору;
- три кошики різного розміру й кольору;
- площинні фрукти й овочі — груші, полуниця, картопля, цибуля, капуста, огірки, перець, помідори, кавуни, горіхи;

- яблука та морква трьох різних розмірів.

Хід гри:

Перший варіант.

Вихователь ставить поруч три кошики різного розміру й кольору, на столі розкладає яблука й моркву трьох різних розмірів. Відтак пропонує дітям зібрати яблука й моркву (або щось одне) в кошики відповідно до розміру: у маленький кошик — маленьке яблуко тощо. Після виконання завдання можна поставити дітям запитання: у якому кошику найбільше/найменше яблук (моркви)? У якому порівну?

Другий варіант. Вихователь ставить поруч три кошики різного розміру й кольору, на столі розкладає овочі, фрукти, ягоди. Формулює ігрове завдання для дітей:

- у синій (або найбільший) кошик зберіть усі овочі;
- у жовтий (або середній) кошик — усі фрукти;
- у зелений (або найменший) кошик — усі ягоди.

Після виконання завдання можна поставити дітям запитання: скільки ви поклали овочів, фруктів, ягід у кожен кошик? Чого у вас найбільше/найменше/порівну?

Третій варіант. Схожі завдання вихователь може давати дітям, використовуючи кошики однакового розміру, наприклад:

- у перший (або синій) кошик покладіть усі червоні овочі;
- у другий (або жовтий) — усі зелені;
- у третій (або зелений) — усі круглі.

Після виконання завдання можна поставити дітям запитання: куди які овочі ви поклали? У який кошик можна додати ще й помідори Чому?

Четвертий варіант. Вихователь формулює ігрове завдання для дітей:

- у перший (або синій) кошик покладіть п'ять горіхів (полуниць, груш тощо);
- у другий (або жовтий) — на один більше;
- у третій (або зелений) — як у перший.

Примітка. Варіантів словесних інструкцій для цієї гри — безліч. Їх варто обирати залежно від навчальної мети, яку ставить на занятті вихователь.

Добери за формою

Мета: закріплювати вміння визначати форму предметів, використовуючи геометричні фігури як еталони; розвивати увагу, вміння порівнювати; виховувати спостережливість, інтерес до геометричних фігур.

Обладнання: великі геометричні фігури із зображенням цифр від 1 до 10; картинки із зображенням предметів різної форми.

Хід гри:

Вихователь розкладає геометричні фігури із зображенням цифр на килимку, а картинки із зображенням предметів — у дітей на столах. Відтак обирає кількох дітей (за кількістю фігур на килимку) або об'єднує дітей у дві команди і пропонує покласти картинки біля фігур відповідної форми та у відповідній кількості

Добери дверцята

Мета: вправляти у розв'язуванні прикладів на додавання та віднімання в межах 10; розвивати увагу, вміння аналізувати, узагальнювати; виховувати наполегливість, самостійність у розв'язанні ігрового завдання.

Обладнання: площинні будинки; дверцята із написаними на них прикладами.

Хід гри:

У кожного з дітей на столі лежать площинний будинок та кілька дверцят, Вихователь пропонує дібрати дверцята до кожного будинка так, щоб результат прикладу на дверцятах збігався з номером будинку.

Магазин

Мета: закріплювати вміння визначати форму предметів, користуючись геометричними фігурами як еталонами; удосконалювати навички кількісної лічби в межах 10; розвивати вміння зіставляти, порівнювати; виховувати пізнавальний інтерес, самостійність та наполегливість у вирішенні завдань вихователя.

Обладнання:

- картинки із зображенням предметів різної форми;
- геометричні фігури для кожної дитини;
- числові картки з кількістю зображень від 1 до 10;
- цифри від 1 до 10.

Хід гри:

Перший варіант. Вихователь запрошує дітей до іграшкового магазину, де на набірному полотні розміщені картинки з зображенням предметів. Аби купити обрану річ, треба заплатити відповідну ціну — геометричну фігуру, на яку схожий предмет. Діти обирають предмет, який хочуть купити, та «розплачуються» відповідною геометричною фігурою.

Другий варіант. Ціна товару — це число, що вказане під ним на числовій картці. Щоб купити обраний товар, дитина має обрати відповідну цифру.

Що зайве?

Мета: закріплювати знання про геометричні фігури, уміння визначати форму предметів за допомогою геометричної фігури як еталона; розвивати увагу, уміння порівнювати, аналізувати; виховувати інтерес до геометричних фігур.

Обладнання: картки із зображенням трьох предметів однієї форми і одного предмета іншої форми; геометричні фігури.

Хід гри:

Кожна дитина отримує картку й геометричні фігури. Відтак має визначити, який предмет на картці зайвий, і закрити його тією фігурою, на яку схожі решта зображених предметів.

Рибки в акваріумі

Мета: закріплювати вміння рахувати в межах 10, орієнтуватися на площині; розвивати увагу, уміння порівнювати, співставляти; виховувати наполегливість, самостійність у розв'язанні ігрового завдання.

Обладнання:

- площинні акваріуми; паперові рибки;
- демонстраційні стрілки з різною кількістю кружечків.

Хід гри:

Вихователь роздає дітям рибок і пропо- І нує «запустити» їх в акваріум, орієнтуючись на стрілку, якою керує вихователь. Напрямок стрілки вказує, куди пливтимуть рибки, а кількість і кружечків на ній означає число рибок, які слід їх заселити в акваріум.

Склади квартет

Мета: закріплювати знання про різні предмети; розвивати увагу, вміння аналізувати, порівнювати, класифікувати, узагальнювати; виховувати самостійність у розв'язанні ігрового завдання.

Обладнання:

- прямокутні аркуші, на які наклеєно по три картинки із однієї з серій «Одяг», «Взуття», «Квіти», «Транспорт» тощо;
- картинки із серій «Одяг», «Взуття», «Квіти», «Транспорт» тощо.

Хід гри:

Вихователь пропонує дітям розглянути картинки на аркуші та ті, що розкладені на столі. Відтак обрати з-поміж останніх таку, яку можна додати до картинок на аркуші. У ході гри вихователь просить дітей пояснити свій вибір.

Чарівна яблуня

Мета: вправляти у розв'язанні прикладів на додавання та віднімання одиниці в межах 6; розвивати зорове сприймання, увагу, логічне мислення; виховувати активність, інтерес до ігор із використанням ІКТ.

Обладнання: ноутбук.

Хід гри:

Вихователь виводить на екрані ноутбука зображення яблуні. Відтак читає вірш про яблуню, яка пропонує зірвати з неї яблучка, попередньо розв'язавши приклади. Діти обчислюють приклади, і з кожною правильною відповіддю яблучка падають вниз.

Кіт і миші

Мета: вправляти у розв'язанні прикладів на додавання та віднімання одиниці в межах 6; розвивати увагу, пам'ять логічне мислення; виховувати інтерес до ігор із використанням ІКТ, самостійність у розв'язанні ігрових завдань.

Обладнання: ноутбук.

Хід гри:

Вихователь виводить на екран ноутбука зображення кота, мишей та прикладів на додавання й віднімання одиниці в межах 6. Якщо діти розв'язують приклад правильно, вихователь наводить курсор на мишку, клацає по ній — і вона тікає в нірку.

Література: // «Вихователь-методист дошкільного закладу» № 4/2016