



Рекомендация для родителей.

«Формирование элементарных математических представлений у детей среднего возраста»

Математика имеет уникальный развивающий эффект. Ее изучение развивает память, речь, воображение, эмоции; формирует терпение, настойчивость, творческий потенциал человека. Развитию у ребенка математических представлений способствует игровая деятельность, в частности дидактические игры. Дидактическая игра требует от ребенка усидчивости, серьезного настроя на результат, использование активного мыслительного процесса.

Для развития математических способностей, рекомендуем использовать:

1. Счетные палочки: с их помощью можно знакомить ребенка с формами. Дети строят и преобразуют простые и сложные фигуры по условиям. Головоломки предлагаем детям в определенной последовательности:

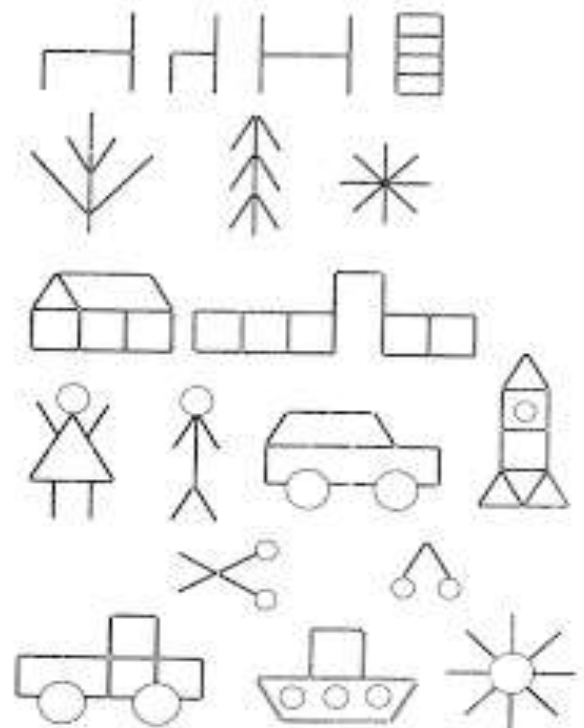
-составить два равных треугольника из 5 палочек.

-оставить два равных квадрата из 7 палочек.

-оставить 2 квадрата и 2 треугольника из 9 палочек.

-далее усложняется характер задач на формирование фигур, например, в фигуре, состоящей из 9 квадратов, убрать 4 палочки, чтобы осталось 5 квадратов.

2. Схематизация и моделирование простейших математических объектов, свойств. Это игры «Логические таблицы», «Что лишнее», «Найти фигуру», «Символы», «Таблицы». Эти игры учат пользоваться



таблицами, обозначать свойства предметов с помощью символов.

3. Загадки математического содержания. Они оказывают неоценимую помощь в развитии самостоятельного мышления, умений доказывать правильность суждения, владения умственными операциями (анализ, синтез, сравнение, обобщение.)

Отгадывая задачи математического содержания - дети радуются, если правильно ответили. Ведь отгадывание загадок - это мыслительный процесс.

4. Задачи-шутки. Построение, содержание, вопрос в этих задачах необычны. Оно лишь косвенно напоминают математическую задачу. Сущность задачи, т.е. основное, благодаря чему можно догадаться о решении, найти ответ, замаскировано внешними условиями. Например:

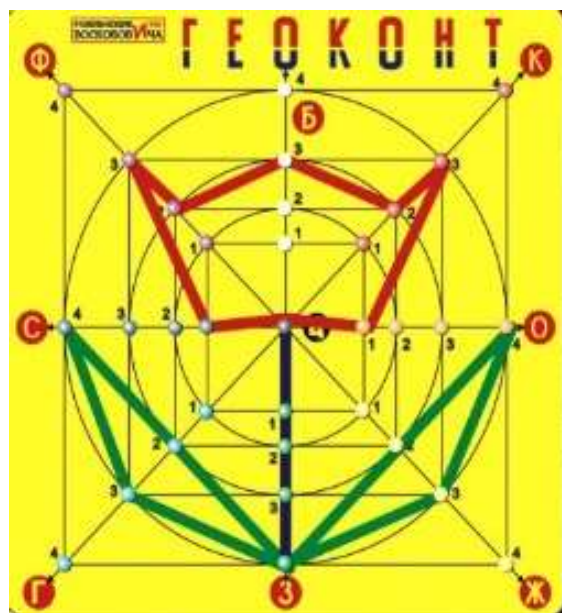
- ❖ Ты да я, да мы с тобой, сколько нас всего? (двое).
- ❖ Как с помощью одной палочки образовать на столе треугольник? (положить ее на угол стола).
- ❖ Сколько концов у палки? У двух палок? У двух с половиной? (шесть)

Предлагаем несколько игр способствующих формированию математических представлений:

Пособие Геоконт представляет собой игровое поле из фанеры, с нанесенными на него лучами, имеющими буквенное обозначение, и геометрическими фигурами. Точками координат этой уникальной координатной сетки служат пересечения лучей и фигур. В этих точках закреплены специальные пластмассовые гвоздики с номерами. Таким образом, каждая точка-гвоздик имеет свой буквенно-цифровой адрес.

С помощью разноцветных резинок, входящих в игровой комплект, ребенок может экспериментировать, создавая всевозможные фигуры и силуэтные изображения. Для этого ему необходимо натянуть резинки-паутинки между соответствующими гвоздиками.

Делать это он сможет, как придумывая свои собственные фигуры, так и следуя предложенным образцам, создавая всевозможные узоры, цифры, буквы, силуэты, например, колокол, кораблик, кресло, сапожок, бабочка, Незнайка, солнце, собака, кувшинка.



Благодаря такой нехитрой манипуляции с резинками и точками координат, малыш получит начальные геометрические знания, научится трансформировать сложные геометрические фигуры.



Одним из наиболее результативных пособий являются логические блоки, разработанные венгерским психологом и математиком З.Дьенешем для раннего развития логически, и, прежде всего, для подготовки мышления к восприятию математики «Логические блоки Дьенеша» позволяют моделировать важные понятия не только математики, но и информатики: алгоритмы, кодирование информации, логические операции;

строить высказывания с союзами "и", "или", частицей "не" и др.

Логические блоки можно использовать в подвижных играх как предметные ориентиры, обозначение домиков, дорожек, лабиринтов; как настольно-печатные: изготовить карты к играм «Рассели жильцов», «Какой фигуры не хватает», «Найди место фигуре», «Головоломки» в сюжетно-ролевых играх: «Магазин» – деньги обозначаются блоками, цены на товар обозначаются кодовыми карточками. «Почта» – адрес на посылке, письме, открытке обозначаются блоками, адрес на домике обозначается кодовыми карточками. «Поезд» – билеты, места

Математическое пособие (1952 год) бельгийского математика Джорджа Кюизенера основывается на наглядно-тактильном освоении понятий абстракции, таких как множество, упорядоченность и идентичность.

«Счётные палочки Х. Кюизенера» учат детей различать цвета, соотношение палочек по



размеру, развивают творческие способности детей.

Попросите его посчитать, сколько их оказалось у него в руке.

Какие палочки вместе смогут составить одну красную?

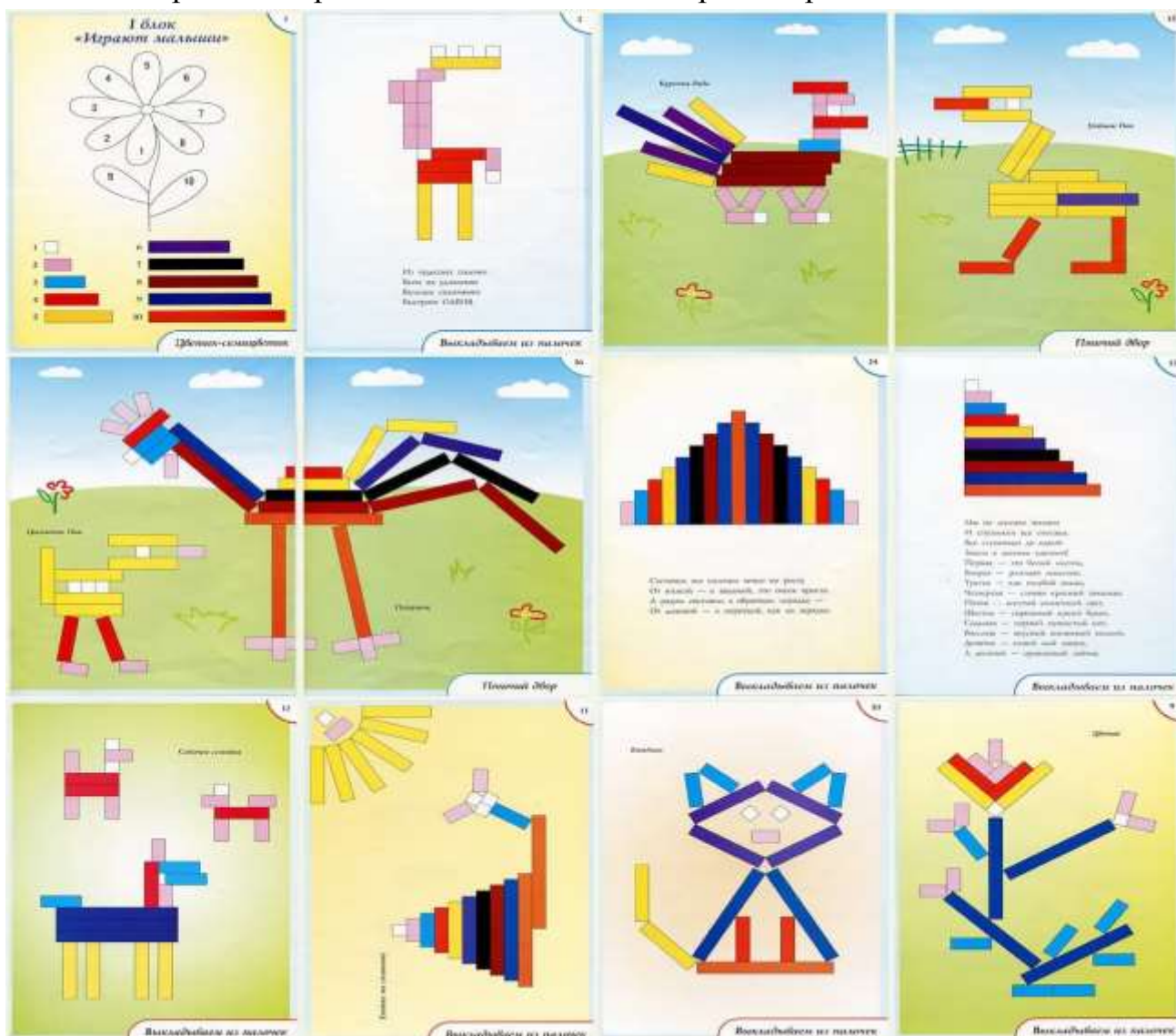
Положите перед ребенком белую палочку. Спросите, какую нужно к ней добавить, чтобы по длине вместе они равнялись красной.

Попросите малыша разными способами составить цифры, буквы, фигуры и др..

Спросите, насколько голубая палочка длиннее, чем розовая?

Попросите ребенка сделать поезд из красной и голубой палочки. А потом попросите из белых палочек составить другой поезд, который был бы длиннее данного на один вагон.

Выбирайте понравившиеся логические игры и играйте вместе с детьми!!!



Рекомендации подготовил
воспитатель средней группы
Петрова Елена Олеговна