Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

Детский сад общеразвивающего вида № 23

городского округа-город Камышин

**Обобщение педагогического опыта работы по теме:**

**«Развитие математических способностей**

**и логического мышления у детей старшего дошкольного возраста через использование дидактических игр**

**А.А. Столяра» на педчасе воспитателям МБДОУ Дс№23.**

 Подготовила и провела воспитатель

 высшей квалификационной категории

 Левченко Любовь Ивановна

08.02.2018год.

 Тема моего педагогического опыта: «Развитие математических способностей и логического мышления у детей старшего дошкольного возраста через использование дидактических игр А.А. Столяра». Взяла эту тему не случайно, так как считаю развитие математических способностей у детей очень актуальна была во все времена и особенно сейчас в век электроники и компьютерных технологий.

 Вот уже двадцать лет я использую в своей работе с детьми и эффективно внедряю в практику, развивающие игры А.А. Столяра. Я считаю главное достоинство их заключается в том, что они позволяют ввести детей в мир логико-математических представлений: свойства, отношения, множества, операции над множествами, логические операции. С помощью развивающих игр я побуждаю у дошкольников интерес к математическим знаниям, совершенствую сенсорные способности. Они развивают мыслительные способности у детей, воспитывают самостоятельность и познавательный интерес, учат решать различные поставленные задачи. И самое главное, что детям нравится играть в развивающие, логико- математические игры. Из серии игр хочу представить Вашему вниманию и познакомить со следующими из них: «Конструктор», «Дерево», «Какой фигуры не хватает?», «Обручи», «Выращивание дерева», «Преобразование слов», «Вычислительные машины».

 **Дидактическая игра «Конструктор»**

**Решаемые задачи:** формирование умения разложить сложную фигуру на такие, которое у нас имеются, учить детей выкладывать с фигур предметы, тренировать в счёте, развивать творчество, внимание, формировать умение считать свои действия с указаниями.

**Правила игры:** игру начинает воспитатель, обратившись к детям со стихами. Дети по стихам выкладывают из геометрических фигур разные картинки. Считают сколько понадобилось фигур каждого вида.

 **Дидактическая игра «Каких фигур не достаёт?»**

**Решаемые задачи:** закрепить представление о геометрических фигурах, формировать умение осуществлять зрительно-мыслительный анализ способа расположения фигур, умение сопоставлять и сравнивать две группы фигур: находить отличительные признаки по двум свойствам (цвет, форма) развивать сообразительность, смекалку.

**Правила игры:** играют двое, каждый игрок должен изучить расположение фигур в таблице, обращая внимание не только на их форму, но на цвет, найти закономерность в их расположении и заполнить пустые клеточки. Выигрывает тот кто правильно и быстро справиться с заданием.

 **Дидактическая игра «Дерево»**

**Решаемые задачи:** формирование классифицирующей деятельности по трём свойствам: цвет, форма, величина; развивать внимание, следовать указателям.

**Правила игры:** на необычном дереве должны вырасти фигуры, чтобы узнать на какой ветке какая «вырастит» фигура, следует двигать фигуру от корня дерева вверх по веткам следуя указателю цвета, далее до разветвления нужно сделать по форме, величину указывают большие и маленькие елочки.

 **Дидактическая игра «Обручи»**

**Решаемые задачи:**

а) формирование понятия об отрицании некоторого свойства с помощью частицы «не», классификация по одному свойству;

б) формирование логической операции, обозначаемом союзом «и», классификация по двум свойств: предшествовать формированию одного из важнейших общеобразовательных умений – умение классифицировать объекты; объединение множеств служит базой для обоснования операции сложения чисел.

**Правила игры:** играющие поочередно кладут на соответствующее место по одной фигуре из имеющегося комплекта. После расположения всех фигур дети отвечают на вопросы воспитателя

**Дидактическая игра «Выращивание дерева»**

**Решаемые задачи:** ознакомление детей с правилами (алгоритмами), которые предписывают выполнение практических действий в определённой последовательности. Развивать умения воссоздавать модель по образцу.

**Правила игры:** стрелки указывают что зачем «растет». Дети выкладывают по схеме одну фигуру за другой следуя указанному правилу. Выигрывает тот кто сделает меньше ошибок.

**Дидактическая игра «Вычислительная машина»**

**Решаемые задачи:** формировать навыков устных вычислений, создание предпосылок для подготовки детей к усвоению таких идей информатики как алгоритм, блок-схема; упражнять в сравнении чисел до десяти.

**Правила игры:** играют двое. Один выполняет роль вычислительной машины другой выполняет машине задачу. Если один из участников задаёт на входе машины какое-нибудь число, например три, размещая в желтый кружок, то другой участник выполняющий роль вычислительной машины должен положить на выход карточку с результатом. Игроки могут меняться. Побеждает тот кто меньше сделает ошибок.

**Дидактическая игра «Преобразование слов»**

**Решаемые задачи:** формирование представлений о правилах игры, приучение к строгому выполнению правил; подготовка детей к усвоению идей информатики (алгоритма) и его представление в виде блок-схем; развитие математического стиля мышления; воспитывать усидчивость, сосредоточенность, зрительное внимание.

**Правила игры:** играющим нужно сохранить слова по следующим трем правилам: 1-е если квадратик находиться левее кружочка, то поменять их местами, применить это правило столько раз, сколько возможно; 2-е если стоят рядом два кружочка убрать их, применить правило столько раз сколько возможно; 3-е если стоят рядом два квадратика, убрать их применить правило столько раз сколько возможно. **Уважаемые педагоги!** В заключении хочется сказать следующее. В последние годы необходимым условием определяющим успешное интеллектуальное развитие детей, является организация их самостоятельной поисковой деятельности. Развивающие игры, разработанные А.А.Столяром актуальны по сей день, так как они позволяют решать все вышеперечисленные задачи, как того требует Примерная основная Программа дошкольного образования.