

*Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение детский сад «Сказка»
с. Гаровка - 2
Хабаровского муниципального района Хабаровского края*

***ПРЕЗЕНТАЦИЯ
на муниципальный конкурс - лучший
участок «Умная среда»
по логико-математическому и
интеллектуальному развитию дошкольников.***

*с. Гаровка – 2
2021*

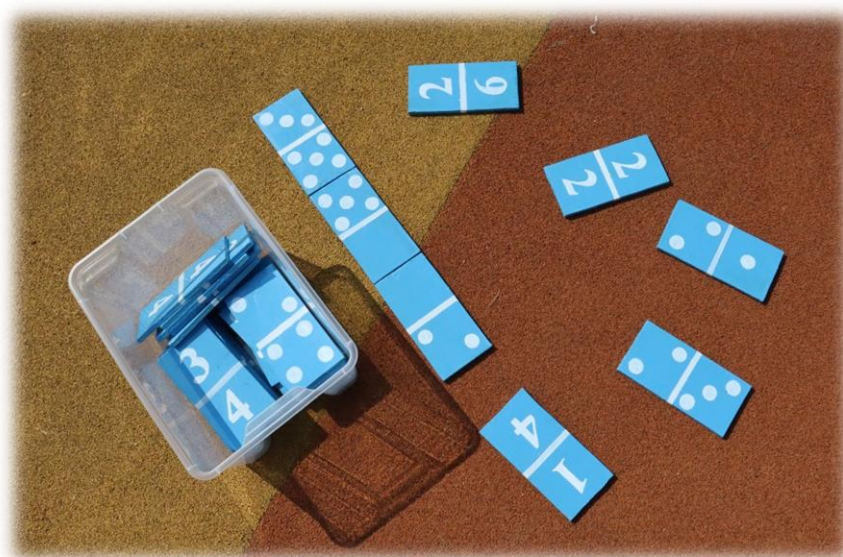
Наглядно-дидактический материал «Деревья»



Наглядно-дидактическое пособие предназначено для ознакомления ребенка с цифрами, с прямым и обратным счетом. Однако затем следует материал закрепить и ввести его в использование детьми. Для этого требуются яркие и запоминающиеся пособия

Цель: наглядно дидактический материал помогает закрепить цифру от 1 до 10, прямой и порядковый счет, состав числа, помогает повторить, что растет на дереве, также наглядно дидактический материал помогает, развивает память, мышление, речь.

Дидактическая игра «Домино»



Яркие прямоугольники с цифрами и кругами делают игру привлекательной даже для самых маленьких детей. Игра развивает внимание, зрительное восприятие, комбинаторные и логические способности, учит находить одинаковые изображения и соединять их в цепочки.

Цель: Развивать внимание, память, усидчивость, наблюдательность, ориентировку в пространстве, мелкую моторику.

Наглядно – дидактическое пособие «Цифровая мозаика»



Наглядно-дидактическое пособие «Цифровая мозаика» сделана из фанеры, легкое по весу, его может передвинуть любой ребенок, яркое и привлекательное, очень компактное, занимает мало места. К нему прилагается контейнер для хранения и переноски.

Цель: развитие внимания, памяти, мышления, закреплять счет и знание цифр в пределах 10, умения составлять примеры и решать их, закрепление умения находить соседей заданного числа.

Наглядно-дидактическое пособие «Жираф»





В игре можно научиться хорошо считать, определять расстояние до цели, умение попасть точно в цель. Это очень увлекательна игра, привлекает детей разных возрастов.

Цель: развивать глазомер, порядковый счет, меткость.

Игра-классики «Змейка»



С точки зрения данной образовательной области игры на асфальте можно использовать для:

- формирования элементарных математических представлений, первичных представлений об основных свойствах и отношениях объектов окружающего мира: форме, цвете, количестве, числе, части и целом
- развития восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, способности анализировать, сравнивать, устанавливать простейшие связи, делать обобщения, выделять существенные признаки.

Дидактическая игра «Часы»



Дидактическая игра «Часы» предназначена для дошкольников старшей возрастной группы. Дети, готовые пойти в школу, уже должны без затруднений определять, какое время показано на циферблате. Такой навык повышает их самостоятельность и организованность, помогает эффективно составлять режим дня.

Цель: обучение ориентации во времени, умению определять часы и минуты на классическом циферблате.

Игра «Лабиринт»



Цель: формирование элементарных математических представлений, первичных представлений об основных свойствах и отношениях объектов окружающего мира: форме, цвете, количестве, числе, части и целом, развитие восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, способности анализировать, сравнивать, устанавливать простейшие связи, делать обобщения, выделять существенные признаки.

Наглядно-дидактическое пособие «Ц»



Цель: закрепление понятий высокий - низкий, формы, цвета, геометрических фигур.

Математическая игра «Яблочки-арбузики»



Дидактическая игра «Сложи узор из квадратов и кругов»





Игра направлена на решение следующих задач:

1. Знакомство с геометрической фигурой квадрат,
2. Закрепление знаний основных цветов;
3. Сравнение квадратов по размеру;
4. Анализ положения квадратов на плоскости;
5. Развитие внимания и мыслительных операций.

Дидактическая игра «Математическая поляна»



Цель: Упражнять в порядковом счёте, развивать память, логическое мышление.

1 вариант игры:

Воспитатель – Ребята, на нашу сказочную полянку, где растут разноцветные ромашки прилетели бабочки, а на пути к нашей полянке им встретилась Радуга! И всех божьих коровок покрасила в разные цвета. И теперь они не знают, какого цвета стали их крылышки. Ребята! Давайте поможем им, рассадим каждую по цвету на цветки.

Дети находят ромашку с совпадающей цвету бабочки, и сажают на неё своё насекомое.

2. Вариант игры:

Посадить бабочек так, чтобы число точек у них на крылышках совпадало с цифрой на ромашке.

Дидактическая игра «Математическая рыбалка»



Цель: закрепление умений совершать арифметические действия в пределах 10.

Задачи:

- 1) Тренировать детей в решении примеров в пределах 10;
- 2) Закреплять знания о составе числа;
- 3) Совершенствовать навыки счета в решении примеров;
- 4) Учить пользоваться математическими знаками;
- 5) Развивать математическую память и логическое мышление;

- 6) Способствовать развитию речи детей при ответе полным предложением;
- 7) Развивать усидчивость, желание довести начатое дело до конца.

Данная дидактическая игра может быть использована на занятиях по математике в старшей и подготовительной группах, а также в индивидуальной и подгрупповой работе.

Дидактическая игра «Конструирование»



Цель: формирование умения конструировать из геометрических фигур
Задачи:: учить детей располагать геометрические фигуры согласно таблицам-схемам; развивать глазомер, зрительную память, ориентацию в пространстве; воспитывать интерес к конструированию из геометрических фигур.

Спасибо за внимание!

