**Паспорт дидактического пособия**

**Название:** дидактическое пособие

***«Математический многогранник»***

**Авторы-изготовители:** Ощепкова Наталья Викторовна,

старший воспитатель высшей квалификационной категории;

Занина Татьяна Александровна,

воспитатель высшей квалификационной категории;

**Образовательная организация:** МКДОУ д/с № 2

**Район:** Калининский

**Образовательная область:** «Познавательное развитие»

**Возрастная категория:** 5 – 7 лет

**Актуальность:**

Игру принято называть основной формой деятельности дошкольника. Именно в игре проявляются и развиваются разные стороны его личности, удовлетворяются многие эмоциональные и интеллектуальные потребности, складывается характер ребенка. В дошкольной педагогике дидактическая игра рассматривается, как многоплановое педагогическое явление, которое является методом обучения детей дошкольного возраста, его самостоятельной игровой деятельности и является средством гармоничного развития личности ребенка. Дидактические игры имеют в своей основе интеллектуальные действия, связанные с конкретными мыслительными операциями: сравнение, классификация, обобщение, выделение признака, системный осмысленный поиск по условию, исключение лишнего и т.д. Задача педагога создать благоприятные условия для игровой деятельности ребенка. Для этого необходимо создавать **дидактические игры и многофункциональные дидактические пособия.**

В дошкольном возрасте одна из важнейших задач воспитания - это формирование таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют легко осваивать новое. Ребенок дошкольного возраста обладает огромными возможностями развития и способностями познавать.

Широкое использование игровых заданий и упражнений данного пособия, представляются важным для пробуждения у дошкольников интереса к математическим знаниям, совершенствованию познавательной деятельности, общего умственного развития. Дидактическое пособие по формированию элементарных математических представлений *(ФЭМП)* **«Математический многогранник»** предназначено для использования в индивидуальной работе с детьми, для работы с подгруппой и самостоятельной деятельности. Данное пособие будет полезно для детей старшего дошкольного возраста, педагогам и родителям.

**Цель:**

Дидактическое пособие **«Математический многогранник*»*** способствует познавательно-математическому развитию детей, развитию самостоятельности и инициативы воспитанников, познавательных интересов и способностей, интеллектуальному развитию на основе практических действий.

С помощью дидактических игр многофункционального пособия «**Математический многогранник»** возможно реализовывать

**задачи**многих разделов математики:

* Количество и счёт в пределах 10, ориентировка во времени, в пространстве, на плоскости, форма.
* Знакомство и закрепление таких понятий, как время, знак, символ, знаковые системы; ознакомить с конкретными знаками: цифры, математические знаки.
* Закреплять и расширять полученные знания через практический опыт, формировать желание научиться разбираться во времени, фиксировать и определять его, планировать свои действия.
* Знакомство и закрепление детей с операциями счета и измерения, с необходимостью наименования их результата.
* Дать представления об алгоритме счетных операций, познакомить с арифметическими действиями, стремиться сформировать положительное отношение к математике, как науке.
* Развивать логическое мышление, умение отвечать на вопросы полным предложением, обогащать словарный запас детей.
* Воспитывать умение быть внимательными, думать,
* Проявлять активность мысли, сообразительность.

**Описание применения пособия:**

Это пособие вносит элемент игры в НОД, помогает поддерживать интерес к изучаемому материалу, предоставляет возможность проявления интеллектуальной инициативы и способности к творчеству каждого ребенка, способствует совершенствованию таких психических процессов, как мышление, речь, внимание, память, воображение, формирует навыки сотрудничества, взаимодействия и самостоятельности.

Данное **пособие** представляет собой деревянный многогранник (шестиугольную призму). Каждая сторона-панель имеет свою дидактическую игру. Сверху – два круга с окошечками (Круги Луллия, в которых размещается картинный **материал**. Первый большой круг, а второй – меньшего диаметра. Оба круга подвижны и каждый может вращаться независимо друг от друга. Указательная стрелка – тоже подвижный объект, соединяющий два круга. При использовании в работе **«Математический** **многогранник»** можно вращать и находить разные задания.

В игры могут играть несколько детей сразу. Посредством этого дети учатся договариваться, налаживать дружеские взаимоотношения.

**Пособие** является многофункциональным, так как игры в кармашках можно менять в соответствии с возрастом детей и в зависимости от программного содержания. Например, для детей младшего дошкольного возраста игры в кармашки подобрать соответствующие: "Большой-маленький", "Геометрическое лото", "Один-много" и т. д.

Дидактическое пособие **«Математический многогранник»** удачно украсило интерьер группы и обогатило предметно-пространственную развивающую среду. Способствует формированию элементарных математических способностей, способствует развитию внимания, памяти, наглядно-образного мышления, мелкой моторики.

Каждая сторона пособия – это дидактическая игра по одному из разделов математики. Дидактические игры по **формированию математических представлений** можно разделить на следующие группы.

1. Игры с цифрами и числами

2. Игры путешествия во времени

3. Игры на ориентировку в пространстве

4. Игры с геометрическими фигурами

5. Игры на логическое мышление

**Картотека игр и заданий с использованием «Математического многогранника»**

**Дидактические игры с использованием «Кругов Луллия».**

В XIII веке французский монах Раймонд Луллий создал логическую машину в виде бумажных кругов, на которых можно было найти ответ на любой вопрос путем простого раскручивания. Кольца Луллия – это средство многофункционального характера, его можно применять для обучения и развития дошкольников по всем разделам программы. На основе методики использования «Кругов Луллия», Данное пособие вносит элемент игры в образовательную деятельность, хорошо помогает восприятию материала и потому ребенок принимает активное участие в познавательном процессе

Технология работы с математическими кругами заключается в том, что ребенок, раскручивая круги, объясняет сочетание картинок, которые попадают под стрелочкой и, прокручивая другой круг, находит правильное соответствие картинок. Универсальность игрового материала состоит в том, что используя несколько колец можно получить разные варианты игры, либо дополнение к проводимой игре.

**Дидактическая игра***«Круглый год»*

Цель: Закрепить названия времён года, их сезонные особенности и последовательность.

Ход игры: Ребёнок, раскручивая круги, подбирает времена года в правильной последовательности, как времена года сменяют друг друга (зима-1, весна-2, лето-3, осень-4)

**Дидактическая игра***«Мой день»*

Цель*:* способствовать закреплению знаний о частях суток и их определённой последовательности (утро, день, вечер, ночь)

Ход игры:  Воспитатель вместе с детьми выясняет, из скольких частей состоят сутки, предлагает назвать их, показать соответствующие картинки и выложить их в правильной последовательности (утро-1, день-2, вечер-3, ночь-4).



**Сторона № 1.**

**Дидактическая игра***«Составь задачу по картинке»*

Цель: освоение умений составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание, развитие логического мышления, упражнять в счёте и отсчёте предметов в пределах 10; решать примеры на сложение и вычитание в пределах 10; формирование умения решать задачу, пользоваться математическими знаками «+», «-» и «=»;

Ход игры: Воспитатель предлагает ребёнку или группе детей, используя картинку с изображением предметов, составить условие задачи и назвать её решение



**Сторона № 2.**

**Дидактическая игра***«Что больше, что меньше?»*

Цель: знакомить детей со знаками <,=,>, Закреплять умение сравнивать группы предметов в пределах 10.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребёнку или группе детей, используя картинки с изображением предметов, расставить знаки <,=,>,, сравнив предметы



**Сторона № 3.**

**Упражнение на развитие мелкой моторики** *«Обведи цифру»*

Цель: **способствовать** запоминанию правильного написания цифр, развивать мелкую моторику.

**Дидактическая игра** *«Кто соседи?»*

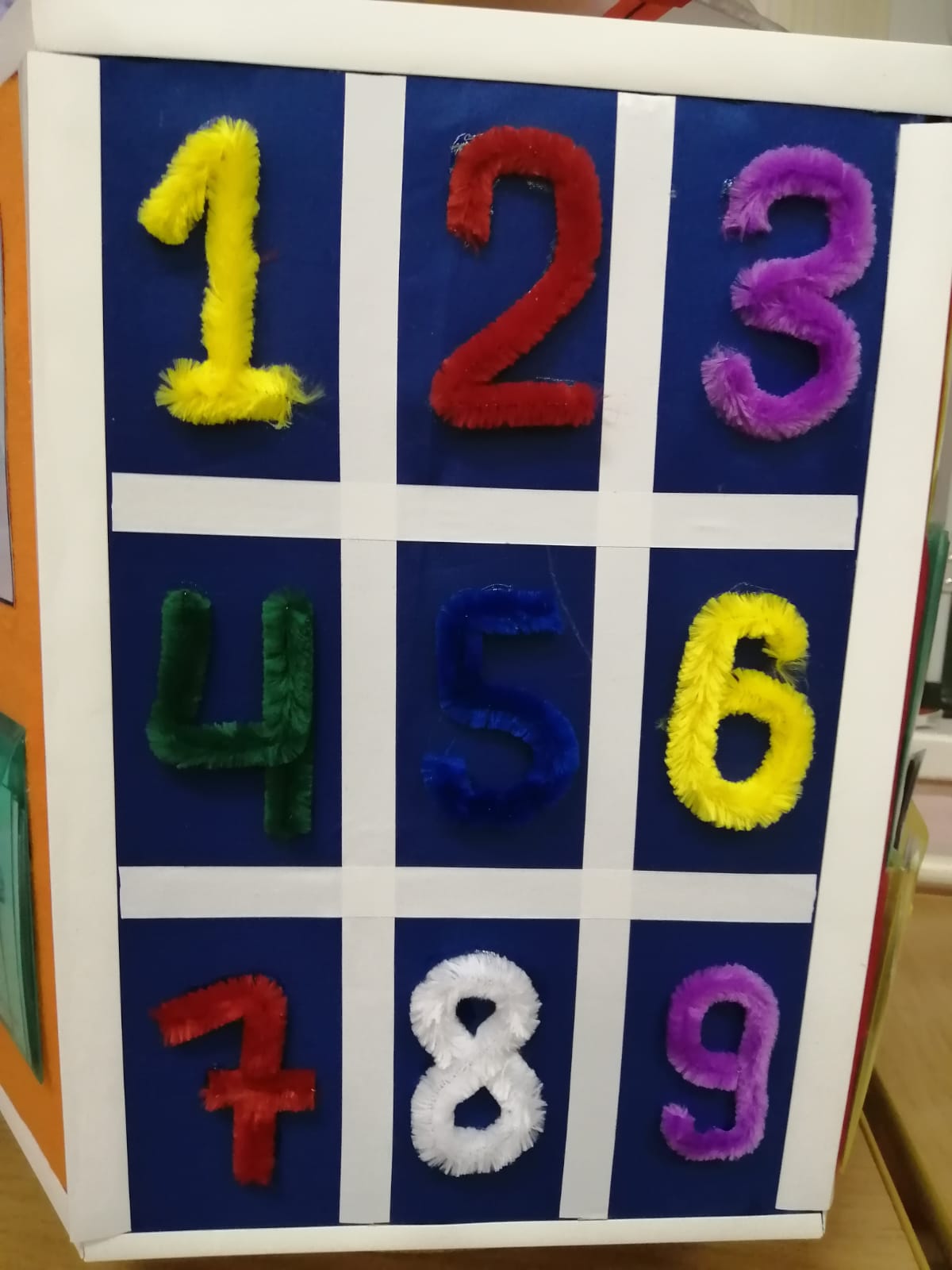
*Цель*: способствовать развитию умения определять отношения предыдущего и последующего числа в числовом ряду.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребёнку назвать соседей числа, например, соседи числа 5- это 4 и 6.

**Дидактическая игра** *«Живые числа».*

*Цель*: упражнять в счёте (прямом и обратном) в пределах 10.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям посчитать в прямом порядке ( от меньшего к большему) и счёт в обратном (от большего к меньшему)



**Сторона №4.**

**Дидактическая игра** *«Геоборд» (фигуры из резиночек).*

Цель: развивать умение ориентироваться на плоскости и решать задачи в системе координат; развивать умение работать по схеме, а также развивать мелкую моторику, логику, мышление, воображение, усидчивость. Простой в использовании и в то же время функциональный игровой материал позволяет ребенку сконструировать на плоскости множество различных изображений. «Рисование резиночками» дает ребенку уникальную возможность «прочувствовать пальцами» форму геометрическихфигур, изображаемые силуэты.

Ход игры: На боковой стороне многогранника в несколько рядов набиты канцелярские иголки с разноцветными шляпками. Ребёнку предлагаются разноцветные резиночки, карточка с образцом и задание сделать картинку из резинок (например, ёлочку или бантик, буквы, цифры и т. д.*)*



**Сторона № 5.**

**Дидактическая игра***«Гаражи и автомобили»*

Цель: закреплять представления детей о составе чисел первого десятка.

Ход игры: В набор входят карты - гаражи с цифрами и машинки с цифрами. Воспитатель предлагает детям взять по одной карте гаража, назвать свою цифру и составить число из двух меньших чисел. Ребенок находит эти числа и выкладывает машинки с числами в гараж.



**Сторона № 6.**

**Дидактическая игра***«Найди предметы такой же формы»*

Цель: закреплять представления детей о форме предметов.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребёнку назвать основные геометрические фигуры и найти похожие на них предметы. Для группы детей игра может быть соревновательной: кто быстрее справится с заданием.



**Дидактическая игра***«Угадай, что за дверцей?»*

Цель: **способствовать** развитию у детей интереса к **математике**, развитию логического мышления.

Ход игры: дверка открывается, за ней можно спрятать любую картинку, игрушку, геометрическую фигуру. Данную игру можно использовать в качестве **сюрпризного момента.**



**Заключение.**

Представленное математическое пособие является хорошим средством воспитания у детей уже в дошкольном возрасте интереса к математике. Увлекательные игры помогут сделать образовательный процесс не трудным и не скучным, а интересным и занимательным!

