**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**детский сад «Светлячок» общеразвивающего вида с приоритетным**

**осуществлением интеллектуального развития воспитанников**

Семинар «Дидактические сказки по математике»

**Подготовила воспитатель**

**подготовительной группы:**

**Голубева Н.Ю.**

**Пос. Борисоглебский, 2019 г.**

* Детство - самая счастливая пора жизни человека. Малыш очень энергичен и активен. Его притягивает практически всё, он мучает вопросами взрослых, пытается многое узнать и понять. Основное правило, которое должен запомнить взрослый: он призван помогать ребёнку, создать условия для познания мира.

**Математика** представляет собой сложную науку, которая может вызвать определенные трудности во время школьного обучения. К тому же далеко не все дети имеют склонности и обладают **математическим складом ума**.Существуют две важные причины, почему детей следует учить **математике**. Первая из них очевидна: **математические** вычисления – это одна из высших функций человеческого мозга. Только человек обладает способностью к счёту. Мы считаем с детства и до самой старости. Считают школьники и домохозяйки, ученые и бизнесмены. Вторая причина гораздо важнее. Детей следует учить считать как можно раньше, поскольку это будет способствовать физическому развитию мозга, а следовательно, и развитию интеллекта.

Для формирования у дошкольников **математических** представлений следует использовать разнообразные **дидактические игры**. Такие игры учат ребенка понимать некоторые сложные **математические понятия**, формируют представления о соотношении цифры и числа, количества и цифры, развивают умения ориентироваться в направлениях пространства, делать выводы..

Логические задачи по **математике** могут быть следующими:

• Стоит клен. На клене две ветки, на каждой ветке по две вишни. Сколько всего вишен растет на клене? *(Ответ: ни одной — на клене вишни не растут.)*

• Если гусь стоит на двух ногах, то он весит 4 кг. Сколько будет весить гусь, если он стоит на одной ноге? *(Ответ: 4 кг.)*

• У двух сестер по одному брату. Сколько детей в семье? *(Ответ: 3.)*

-Назовите **сказки**, в которых живет **математика**?(нужно назвать сказки)

***Дидактические сказки по математике***

Для большинства взрослых математика — очень сложная наука. В ней много абстрактного и непонятного.

А что говорить о дошкольниках? Если в детском сад; дети станут сравнивать занятия математикой с музыкальными, физкультурными, занятиями по изобразительной деятельности, это сопоставление будет не г пользу математики. Сиди за столом, слушай объяснения и указания, отвечай, только когда спросят — скучно!

Как же сделать, чтобы изучение математики стало интересным?

Что же любят дети? Например, сказки. Это и увлекательно и занимательно. А что если сказку объединить с математикой, чтобы было интересно и полезно?

Но это соединение должно быть органичным, чтобы не превратить обучение в просто развлечение или «засушить» сказку обилием сложных математических понятий. Чтобы избежать этих недостатков при создании математических сказок, были выработаны определенные требования, которым они должны соответствовать:

* математическое содержание сказки должно быть отобрано в соответствии с программой математического образования детей данного возраста;

 предлагаемые в ней задания должны быть направлены в основном на актуализацию знаний, формирование умения применять полученные знания в нестандартных ситуациях, таким образом развивая у детей творческие способности, сообразительность, смекалку и т.п.;

* сказка должна сохранять все свои внешние и внутренние атрибуты, например путешествия, приключения, фантастические ситуации, волшебство, сказочных героев и т.д.;
* в сказке должны быть предусмотрены какое-либо время на обдумывание каждым ребенком решения, возможность практически выполнить задание с использованием раздаточного материала;
* сюжет должен быть наглядно проиллюстрирован;
* целесообразно включать в сказку игровые и занимательные задания, динамично сменяющие друг друга;
* содержание сказки должно решать не только обучающие, развивающие, но и воспитательные задачи (воспитывать доброту, желание помочь другому, развивать чувство юмора и др.);
* с целью поддержания постоянного интереса к занятиям по математике можно использовать математические сказки по принципу «сериала с продолжением».

Постоянные герои сказки — члены семьи геометрических фигур: папа Прямоугольник, мама Овал, сынок Квадрат, дочка Кружок. Использовался прием олицетворения математических знаков — жителей разных городов математической страны, по которой путешествовали герои (цифры, знаки сложения и вычитания, точка и др.).

Благодаря необычному сказочному сюжету математическая деятельность заинтересовывала детей, так как их естественная потребность вмешаться в ход событий и повлиять на них заставляла приложить максимум усилий для выполнения заданий.

Для наглядности использовался фланелеграф, который позволял демонстрировать действия героев и показывать результаты этих действий. Дети видели, для чего нужно выполнять определенное задание и каков будет результат (например: повернуть направо, чтобы не попасть в болото; подобрать ключик правильной формы, чтобы открыть сундук и выручить маленькую волшебницу). Это помогало детям лучше понять, как можно использовать математические знания в жизни. Для каждой части сказки фланелеграф оформлялся по-разному. По ходу развития сюжета оформление динамично менялось, что позволяло поддерживать внимание и интерес детей в течение всей деятельности. Таким образом работа по обучению математике превращалась в театр на фланелеграфе. Благодаря смене различных видов деятельности детей подобная форма обучения практически не требует проведения физкультминуток. Дети увлекаются сказочным сюжетом и не устают в течение длительного времени.

Интерес поддерживается и тем, что перед детьми ставится цель, к которой они должны в конечном итоге прийти (попасть в Замок математических знаний) на протяжении нескольких сказок. Это заставляло детей ждать каждой новой математической сказки, чтобы как можно быстрее достичь цели.

**Математические сказки**

**(для детей четвёртого года жизни).**

.Сказка для ребенка — маленькая жизнь, полная ярких красок, чудес и приключений. На четвертом году жизни ребенок готов к восприятию сказки, поскольку композиция сказки по сути своей — серия потешек, с которыми ребенок знакомится в раннем возрасте.

Сказка «Три медведя» учит детей сравнивать предметы разной величины и количество «больше», «меньше», «поровну». Сказка «Колобок» знакомит их с формой предметов. Стихотворение И. Токмаковой «Медведь» и сказка «Маша и медведь» помогают детям освоить пространственные направления.

А теперь нарисуйте, как должны быть расположены стрелки в соответствии с записью справа.

* Вы молодцы, справились со всеми заданиями, — сказал Старик-Годовик.
* Теперь мы умеем определять время по часам, — обрадовался Квадрат.
* Спасибо, — поблагодарили герои и отправились дальше.

Долго ли, коротко ли шли они, вдруг из леса им навстречу выскочил... А кто это был, узнаем в следующий раз.

*МБДОУ "Детский сад №1" пос. Палатка*

Для большинства взрослых математика — очень сложная наука. В ней много абстрактного и непонятно это Эту нелюбовь и страх перед математикой родители часто передают и своим детям.

А что говорить о дошкольниках? Если в детском сад; дети станут сравнивать занятия математикой с музыкальными, физкультурными, занятиями по изобразительной деятельности, это сопоставление будет не г пользу математики. Сиди за столом, слушай объяснения и указания, отвечай, только когда спросят — скучно!

Как же сделать, чтобы изучение математики стало интересным?

Что же любят дети? Например, сказки. Это и увлекательно и занимательно. А что если сказку объединить с математикой, чтобы было интересно и полезно?

Но это соединение должно быть органичным, чтобы не превратить обучение в просто развлечение или «засушить» сказку обилием сложных математических понятий. Чтобы избежать этих недостатков при создании математических сказок, были выработаны определенные требования, которым они должны соответствовать:

* математическое содержание сказки должно быть отобрано в соответствии с программой математического образования детей данного возраста;

 предлагаемые в ней задания должны быть направлены в основном на актуализацию знаний, формирование умения применять полученные знания в нестандартных ситуациях, таким образом развивая у детей творческие способности, сообразительность, смекалку и т.п.;

* сказка должна сохранять все свои внешние и внутренние атрибуты, например путешествия, приключения, фантастические ситуации, волшебство, сказочных героев и т.д.;
* в сказке должны быть предусмотрены какое-либо время на обдумывание каждым ребенком решения, возможность практически выполнить задание с использованием раздаточного материала;
* сюжет должен быть наглядно проиллюстрирован;
* целесообразно включать в сказку игровые и занимательные задания, динамично сменяющие друг друга;
* содержание сказки должно решать не только обучающие, развивающие, но и воспитательные задачи (воспитывать доброту, желание помочь другому, развивать чувство юмора и др.);
* с целью поддержания постоянного интереса к занятиям по математике можно использовать математические сказки по принципу «сериала с продолжением».

Постоянные герои сказки — члены семьи геометрических фигур: папа Прямоугольник, мама Овал, сынок Квадрат, дочка Кружок. Использовался прием олицетворения математических знаков — жителей разных городов математической страны, по которой путешествовали герои (цифры, знаки сложения и вычитания, точка и др.).

Благодаря необычному сказочному сюжету математическая деятельность заинтересовывала детей, так как их естественная потребность вмешаться в ход событий и повлиять на них заставляла приложить максимум усилий для выполнения заданий.

Для наглядности использовался фланелеграф, который позволял демонстрировать действия героев и показывать результаты этих действий. Дети видели, для чего нужно выполнять определенное задание и каков будет результат (например: повернуть направо, чтобы не попасть в болото; подобрать ключик правильной формы, чтобы открыть сундук и выручить маленькую волшебницу). Это помогало детям лучше понять, как можно использовать математические знания в жизни. Для каждой части сказки фланелеграф оформлялся по-разному. По ходу развития сюжета оформление динамично менялось, что позволяло поддерживать внимание и интерес детей в течение всей деятельности. Таким образом работа по обучению математике превращалась в театр на фланелеграфе. Благодаря смене различных видов деятельности детей подобная форма обучения практически не требует проведения физкультминуток. Дети увлекаются сказочным сюжетом и не устают в течение длительного времени.

Интерес поддерживается и тем, что перед детьми ставится цель, к которой они должны в конечном итоге прийти (попасть в Замок математических знаний) на протяжении нескольких сказок. Это заставляло детей ждать каждой новой математической сказки, чтобы как можно быстрее достичь цели.

**Математика** играет огромную роль в умственном воспитании **детей**, в развитии мышления и интеллекта. Обучение **математике детей дошкольного возраста** немыслимо без использования **занимательных игр**, задач, развлечений. При этом роль несложного **занимательного математического материала** определяется с учетом **возрастных возможностей детей** и задач всестороннего развития и воспитания: активизировать умственную деятельность, заинтересовывать **математическим материалом**, увлекать и развлекать **детей**, развивать ум, расширять, углублять **математические представления**, закреплять полученные знания и умения, упражнять в применении их в других видах деятельности, новой обстановке. Из всего многообразия **занимательного математического материала в дошкольном возрасте** наибольшее применение находят **дидактические**, развивающие игры.

Ребенок постоянно играет. Ведь игра – это основной способ восприятия информации. Через игру ребенок понимает, как все должно быть устроено.Как же сделать, чтобы изучение **математики стало интересным**? Что же любят дети? Например, **сказки**. Это и увлекательно и **занимательно**. А что если **сказку объединить с математикой**, чтобы было интересно и полезно?

Но это соединение должно быть органичным, чтобы не превратить обучение в просто развлечение или *«засушить»* **сказку обилием сложных математических понятий**. Чтобы избежать этих недостатков при создании **математических сказок**, были выработаны определённые требования,которым они должны соответствовать:

-- **математическое содержание сказки** должно быть отобрано в соответствии с программой **математического** образования данного **возраста**;

-- предлагаемые в ней задания должны быть направлены в основном на актуализацию знаний, формирование умения применять полученные знания в нестандартных ситуациях, таким образом развивая у **детей** творческие способности, сообразительность, смекалку и т. п.

--**сказка** должна сохранять все свои внешние и внутренние атрибуты, например путешествия, приключения, фантастические ситуации, волшебство, **сказочных героев и т**. д. ;

-- в **сказке** должно быть предусмотрено какое-либо время на обдумывание каждым ребёнком решения, возможность практически выполнить задание с использованием раздаточного **материала**;

-- целесообразно включать в **сказку игровые и занимательные задания**, динамично сменяющие друг друга;

-- содержание **сказки** должно решать не только обучающие, но и воспитательные задачи (воспитывать доброту, желание помочь другому, развивать чувство юмора и др.);

-- с целью поддержания постоянного интереса к занятиям можно использовать **математические сказки по принципу***«сериала с продолжением»*.

По мнению исследователей, конструирование способствует развитию познавательной активности **дошкольников младших групп**, учит выделять особенности предметов на основе способов сенсорного обследования, сравнения, элементарного анализа. **Математические** представления - представления об окружающем с точки зрения **математики**, включает в себя представления о таких свойствах и признаках как форма, величина пространственные и временные отношения и другие характеристики. В процессе освоения **математических**представлений формируются такие качества как любознательность, самостоятельность, умение ориентироваться в пространстве. Самое главное - это привить ребёнку интерес к познанию.

**Занимательная игра** *«****Сказочное семейство****»*

Замечено, что игры – самоделки вызывают у малышей неподдельный интерес, ими чаще играют. Такие игры станут для вас хорошими помощниками в совместной игровой деятельности с детьми.

Данная игра поможет:

1. Формировать представления о геометрических фигурах, формах.

2. Формировать умение обобщать и сравнивать предметы по величине. 3. Совершенствовать виды счёта.

4. Закреплять умение классифицировать предметы по общим качествам *(форме, величине, цвету)*.

5. Закрепить и расширить пространственное представление.

6. Развивать у **детей мышление**, внимание, фантазию, восприятие устной и зрительной информации.

7. Развивать мелкую моторику пальцев рук.

8. Развивать речь **детей**, умение делать простые выводы.

## Ход игры:

Воспитатель: Дорогие дети, сегодня мы с вами побываем в **сказке**, но не в обычной, а в **математической**. Познакомимся с её жителями и с семьёй геометрических человечков. (Воспитатель показывает на магнитную доску, где прикреплены магнитами изображения трёх домов: треугольный домик на прямоугольной горе, круглый и квадратный на треугольных горах и начинает **рассказывать сказку**).

В далёкой-далёкой стране **Математике в квадратном домике**, , живёт-поживает семья геометрических фигур: папа Прямоугольник, мама Овал и их дети: сын Квадрат и дочка Кружок. (Найдите этот домик **среди** других и поселите туда героев).

Однажды Квадрат и Кружок играли в кубики и решили пересчитать, сколько у них всего кубиков и не смогли.

Пришёл папа Прямоугольник и **сказал**: - Как же так, вы живёте в стране **Математике**, а не можете посчитать кубики! Стыдно! Придётся взять вас в путешествие по нашей стране, и вы узнаете и научитесь тому, что умеют делать её жители. А пойдём мы с вами к Замку **математических знаний**, в котором находятся все тайны страны **Математики**. *(Воспитатель снимает с доски домики)*.

На следующий день отправились они втроём в путешествие по стране **Математике**. Долго ли, коротко ли они шли и дошли до развилки дорог.

-- А по какой дороге нам дальше идти? – спросил Квадрат.

-- Их тут много… - расстроилась дочка.

-- А много – это сколько? – спросил папа.

-- А мы не знаем сколько. Что такое *«сколько»*? Помоги нам, папа. Чтобы узнать,сколько дорог,надо нам их сосчитать .Воспитатель просит кого нибудь из детей**показать**, как надо считать).

Всего 5 дорог, а мы пойдём по дороге, стоит цифра 3 – **сказал папа Прямоугольник**.

-- Цифра… А что это?- опять удивился Квадрат.

-- Цифра – это специальный знак, - пояснил папа. – Я сейчас вам покажу эту цифру. (Воспитатель просит **детей** показать цифру 3 и затем другие знакомые им цифры).

--Мы пойдём по дороге, где стоит цифра 3, потому что она самая короткая – **сказал папа**.

-- Что-что? Короткая? Что это такое? – поинтересовались дети.

-- У дороги есть длина и ширина, - ответил папа. (Воспитатель просит кого- нибудь из **детей** показать длину и ширину дороги).

Если сравнить предметы по ширине, можно узнать, какой из них шире, а какой уже или они равны по ширине. А если сравнить по длине, можно узнать, какой предмет длиннее, а какой короче. Давайте сравним дороги сначала по ширине, а потом по длине и проверим, действительно ли дорога под цифрой 3 самая короткая. (У **детей**аналогичные дорожки и они индивидуально выполняют задание за столами. Воспитатель уточняет и обобщает ответы **детей**).

-- Правильно, все дорожки равны по ширине, а по длине разные. Но дорожка под номером 3 действительно самая короткая.

-- Папа, неужели и этому учат в стране **Математике**? – спросил Квадрат.

-- Да! – ответил папа.

-- Значит, на **математике** учат называть и писать цифры, считать, определять величину предметов, - задумался Квадрат.

-- Правильно! – похвалил папа.

Игра *«Мы шагаем»*.

Дети спокойно передвигаются по комнате. При команде *«Короткий!»* они делают короткие шаги, а при команде *«Длинный!»* - очень длинные шаги.

И пошли они дальше. Шли они, шли и дошли до озера, там стояло три плота: круглый квадратный и прямоугольный. *(Воспитатель прикрепляет на доску)*. Папа говорит:

-- Поплывём на квадратном плоту.

-- А какой это – квадратный? – спросили дети.

-- Вот этот. *(Какой плот выбрал папа)*.

-- В этом тоже **математика помогла**. Она знакомит нас с геометрическими фигурами.

Переплыли на другой берег и не знают, куда идти дальше. Решили спросить. Видят перед собой три избушки. У одной избушки окно четырёхугольное, у другой пятиугольное и у третьей – шестиугольное. *(Прикрепляет на доску)*. (Папа предложил войти в избушку с пятиугольным окном. Покажите, в какую избушку они войдут и почему).

Вошли они в дом, а там сидит Бабушка-Загадушка и говорит:

-- Решите мои примеры – помогу вам. – И задала вот такие примеры. *(Воспитатель вывешивает на стенде примеры)*. 1+1=2; 3-1=2.

Сынишка Квадрат и дочка Кружок очень испугались, а папа Прямоугольник быстро решил примеры и **сказал**:

-- Вот и ещё раз мне помогла **математика**. *(Дети находят у себя ответы и показывают Кружку и Квадрату)*.

-- Значит, знание **математики** помогает ещё и решать примеры.

Указала Бабушка-Загадушка им путь к Замку и **сказала**, что идти им туда не меньше недели.

-- Папа, а что такое неделя? – спросил сын.

-- Неделя – это семь дней, - ответил папа.

-- А какие это семь дней? – спросила дочка. *(Что ответил папа)*.

И в этом **математика помогла**. Значит, она ещё знакомит нас с тем, как измеряется время. (А чему ещё учит **математика**?Что вы можете вспомнить из **сказки**).

Но на этом путешествие по стране **Математике** трёх геометрических фигур не закончилось. Мы вместе с её героями будем и дальше путешествовать, и многое узнаем о **математике**.

Подвижная игра *«Какой, какая, какое»*

Для создания благоприятной атмосферы предложить детям малоподвижную игру с мячом *«Какой, какая, какое»*, которая поможет сменить вид деятельности. Данная игра формирует умение соотносить предметы с геометрическими формами, развивает связную речь, внимание; воспитывает партнёрство и доброжелательность по отношению друг к другу.

3. Заключительная часть

опыт показывает, что именно эти игры становятся наиболее любимыми детьми, они вызывают у них большой интерес и способствуют обогащению их бытового и практического опыта.

Для большинства взрослых математика — очень сложная наука. В ней много абстрактного и непонятно это Эту нелюбовь и страх перед математикой родители часто передают и своим детям.

А что говорить о дошкольниках? Если в детском сад; дети станут сравнивать занятия математикой с музыкальными, физкультурными, занятиями по изобразительной деятельности, это сопоставление будет не г пользу математики. Сиди за столом, слушай объяснения и указания, отвечай, только когда спросят — скучно!

Как же сделать, чтобы изучение математики стало интересным?

Что же любят дети? Например, сказки. Это и увлекательно и занимательно. А что если сказку объединить с математикой, чтобы было интересно и полезно?

Но это соединение должно быть органичным, чтобы не превратить обучение в просто развлечение или «засушить» сказку обилием сложных математических понятий. Чтобы избежать этих недостатков при создании математических сказок, были выработаны определенные требования, которым они должны соответствовать:

* математическое содержание сказки должно быть отобрано в соответствии с программой математического образования детей данного возраста;

 предлагаемые в ней задания должны быть направлены в основном на актуализацию знаний, формирование умения применять полученные знания в нестандартных ситуациях, таким образом развивая у детей творческие способности, сообразительность, смекалку и т.п.;

* сказка должна сохранять все свои внешние и внутренние атрибуты, например путешествия, приключения, фантастические ситуации, волшебство, сказочных героев и т.д.;
* в сказке должны быть предусмотрены какое-либо время на обдумывание каждым ребенком решения, возможность практически выполнить задание с использованием раздаточного материала;
* сюжет должен быть наглядно проиллюстрирован;
* целесообразно включать в сказку игровые и занимательные задания, динамично сменяющие друг друга;
* содержание сказки должно решать не только обучающие, развивающие, но и воспитательные задачи (воспитывать доброту, желание помочь другому, развивать чувство юмора и др.);
* с целью поддержания постоянного интереса к занятиям по математике можно использовать математические сказки по принципу «сериала с продолжением».

Постоянные герои сказки — члены семьи геометрических фигур: папа Прямоугольник, мама Овал, сынок Квадрат, дочка Кружок. Использовался прием олицетворения математических знаков — жителей разных городов математической страны, по которой путешествовали герои (цифры, знаки сложения и вычитания, точка и др.).

Благодаря необычному сказочному сюжету математическая деятельность заинтересовывала детей, так как их естественная потребность вмешаться в ход событий и повлиять на них заставляла приложить максимум усилий для выполнения заданий.

Для наглядности использовался фланелеграф, который позволял демонстрировать действия героев и показывать результаты этих действий. Дети видели, для чего нужно выполнять определенное задание и каков будет результат (например: повернуть направо, чтобы не попасть в болото; подобрать ключик правильной формы, чтобы открыть сундук и выручить маленькую волшебницу). Это помогало детям лучше понять, как можно использовать математические знания в жизни. Для каждой части сказки фланелеграф оформлялся по-разному. По ходу развития сюжета оформление динамично менялось, что позволяло поддерживать внимание и интерес детей в течение всей деятельности. Таким образом работа по обучению математике превращалась в театр на фланелеграфе. Благодаря смене различных видов деятельности детей подобная форма обучения практически не требует проведения физкультминуток. Дети увлекаются сказочным сюжетом и не устают в течение длительного времени.

Интерес поддерживается и тем, что перед детьми ставится цель, к которой они должны в конечном итоге прийти (попасть в Замок математических знаний) на протяжении нескольких сказок. Это заставляло детей ждать каждой новой математической сказки, чтобы как можно быстрее достичь цели.