**Формирование элементарных математических представлений у дошкольников через игру.**

 Успешность обучения в школе во многом определяется не запасом представлений, приобретённых детьми в дошкольный период (знанием букв, чисел, умением читать, считать и т.д.), а уровнем развития психических процессов, в частности -мыслительных операций (сравнения, обобщения, анализа, синтеза и др.), наличие у ребёнка опыта самостоятельного разрешения познавательных ситуаций проблемного характера. Дети с хорошим развитием этого базового компонента готовности к школе обладают лучшей обучаемостью и нередко уже через год обгоняют в своём развитии тех, кто пришёл в школу, умея читать и считать. Огромную роль в умственном воспитании и в развитии интеллекта ребёнка играет математическое развитие.

 Математика-это развитие памяти, внимания, что является важнейшей частью общего психического развития. Ее изучение способствует развитию речи, воображения, эмоций; формирует настойчивость, терпение, творческий потенциал личности.

 Она оттачивает ум ребёнка, развивает гибкость мышления, учит логике. Все эти качества пригодятся детям в будущем.

 У дошкольников ведущий вид деятельности игра.

 В процессе игры формируются важные качества личности ребёнка: самостоятельность, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные умения.

 Дети, независимо от возраста, с интересом включаются в решение простых творческих задач: отыскать, раскрыть секрет, составить, видоизменить, установить соответствие. смоделировать, сгруппировать, выразить математические отношения в зависимости любым доступным способом. В игре удается привлечь внимание детей к таким предметам, которые в обыкновенных неигровых условиях их не интересуют, и на которых сосредоточить внимание не удается. Поэтому потребность в игре и желание играть у дошкольников необходимо использовать и направлять в целях решения определенных учебных и воспитательных задач.

 В своей работе по формированию элементарных математических представлений я использую игры: дидактические, сюжетно-ролевые.

 **Дидактические игры** включаются непосредственно в содержание занятий как одного из средств реализации программных задач. Место дидактической игры в структуре занятий по формированию элементарных математических представлений определяется возрастом детей, целью, назначением, содержанием занятия.

 Она может быть использована в качестве учебного задания, упражнения, направленного на выполнение конкретной задачи формирования представлений. Дидактические игры уместны и в конце занятия с целью воспроизведения, закрепления ранее изученного.

 Дидактические игры по формированию математических представлений условно делятся на следующие группы:

1. *Игры с цифрами и числами*.

Цель: обучение детей счету в прямом и обратном порядке.

 Для формирования умения свободно оперировать числами в пределах 5(10) и сопровождать словами свои действия. можно использовать следующие дидактические игры: "Какой цифры не стало?", "Сколько?", "Путаница?", "Исправь ошибку", "Убираем цифры", "Назови соседей".

 С целью развития у детей внимания, памяти, мышления целесообразно проводить такие дидактические игры, как: "Задумай число", "Число как тебя зовут?", "Составь табличку", "Составь цифру", "Кто первый назовет, которой игрушки не стало?" Игра "Считай не ошибись!", помогает усвоению порядка следования чисел натурального ряда, упражнения в прямом и обратном счете. В игре используется мяч.

1. *Игры путешествие во времени*.

 Цель: знакомство детей с днями недели.

 Рекомендуется игра "Живая неделя". Для того чтобы дети лучше запоминали название дней недели, они обозначаются кружочками разного цвета и табличками. Наблюдение проводится несколько недель, обозначая кружочками каждый день. Это делается специально для того, чтобы дети смогли самостоятельно сделать вывод, что последовательность дней недели неизменна. Детям рассказывается о том, что в названии дней недели угадывается, какой день недели по счету: понедельник – первый, день после окончания недели, вторник - второй день, среда – третий день, четверг - четвертый день, пятница - пятый. Для игры вызываются к доске пересчитываются по порядку и получают кружочки разного цвета, обозначающие дни недели. Дети выстраиваются в такой последовательности, как по порядку идут дни недели. Например, первый ребенок с желтым кружочком в руках, обозначающий первый день недели - понедельник и т.д.

 В дальнейшем, можно использовать следующие игры "Назови скорее", "Дни недели", "Назови пропущенное слово", "Круглый год", "Двенадцать месяцев", которые помогают детям быстро запомнить название дней недели и название месяцев, их последовательность.

1. *Игры на ориентирование в пространстве*.

Цель: научить определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому.

 Можно использовать игру «Найди игрушку»: выбирается ребенок и игрушка прячется по отношению к нему (за спину, справа, слева и т.д.) и ребенок должен определить местонахождение игрушки.

 Затем задача усложняется: дается инструкция «надо встать перед столом воспитателя, пройти 3 шага вправо и т.д.» - дети выполняют задание, находят игрушку. Следующий шаг дается не описание местонахождения игрушки, а только схема- по схеме дети должны определить, где находится спрятанный предмет.

1. *Игры с геометрическими фигурами*.

Цель: закрепление знаний о форме геометрических фигур.

 Проводится игра типа "Лото" предлагаются картинки (по 3-4 шт. на каждого), дети отыскивают фигуру, подобную той, которая демонстрируется. Затем, предлагается детям  подложить табличку и назвать, что они нашли.

 Такую игру как "Геометрическая мозаика" можно использовать на занятиях и в свободное время, с целью развития внимания и воображения у детей. Детям предлагается выполнить задание:

 - составить изображения предмета из геометрических фигур (работа по готовому расчлененному образцу);

 -работа по условию (собрать фигуру человека, девочка в платье);

 -работа по собственному замыслу.

**5.** *Дидактические игры для развития логического мышления*.

 Цель: формирование умения рассуждать, делать свои умозаключения.

 Это такие игры как: «Найди нестандартную фигуру, чем отличаются?», «Мельница». Это задания на нахождение пропущенной фигуры, продолжения ряды фигур, знаков, на поиск чисел. Знакомство с такими играми начинается с элементарных заданий на логическое мышление - цепочки закономерностей. В таких упражнениях идет чередование предметов или геометрических фигур. Детям предлагается продолжить ряд или найти пропущенный элемент.

 Кроме того даются задания такого характера: продолжить цепочку, чередуя в определенной последовательности квадраты, большие и маленькие круги желтого и красного цвета. После того, как дети научатся выполнять такие упражнения, задания для них усложняются. Предлагается выполнить задание, в котором необходимо чередовать предметы, учитывать одновременно цвет и величину.

 **Сюжетно-ролевые игры** развивают у детей: интерес и потребность в математических знаниях, выполнение действий в воображаемой ситуации, способ побуждения к творчеству и самостоятельности. Помимо основных задач математического содержания в сюжетно-ролевых играх обязательно уделяется внимание нравственно-воспитывающим аспектам.

 Сюжетно-ролевая игра вне занятия дает возможность детям использовать, закрепить и уточнить полученные представления. В основе содержания игры входят и положительные эмоции с впечатлениями, и математические количественные стороны действительности.

 В сюжетно-ролевую игру математические действия включаются именно тогда, когда по сюжету игры возникает необходимость этих операций. В сюжете дети пересчитывают предметы, игрушки, отсчитывают из большего количества предметов  меньшее количество, отсчитывают предметы по заданному числу, по цифре, по образцу.

 Например, в игре «Зоопарк», сотрудники зоосада должны привести животных из других зоопарков. Но они должны помнить, откуда и сколько животный каждый из них должен привести. После доставки животных каждый из них рассказывает директору, а он должен запомнить, откуда и каких, сколько животных привезли и в какую по счету клетку их поместили. По аналогии рабочие зоосада отсчитываются, в каких клетках, какое количество животных они кормили, купали, выводили гулять. Директор зоосада приглашает работников и уточняет еще раз содержание их работы. Он определяет количество животных для отлова, контролирует правильность выполнения распоряжения директора, стимулируя у детей умения рассказывать о выполнении ими счетных действий.

 Используя различные дидактические и сюжетно-ролевые игры в работе с детьми по формированию элементарных математических представлений, я убедилась в том, что они, помогают детям закрепить и расширить знания по математике.

 Учение должно доставлять детям радость!