

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №38

ФЕСТИВАЛЬ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИДЕЙ

*«Использование математического планшета в
развитии исследовательской деятельности
дошкольников»*



Подготовили и провели:
воспитатели МБДОУ №38
Квитко Н.А. и Скуратова С.Ю.

г. Солнечногорск
Январь 2016 г.

Цель:

Способствовать исследовательской деятельности ребенка, содействие его познавательно – математическому развитию, а также развитию творческих способностей.

Задачи:

1. Развивать умение ориентироваться на плоскости и решать задачи в системе координат;
2. Развивать умение работать по схеме, видеть связь между предметами и явлением окружающего мира и его абстрактными изображениями;
3. Развивать мелкую моторику и координацию движений руки;
4. Развивать сенсорные способности, смекалку, сообразительность;
5. Развивать индуктивное и дедуктивное мышление, дать представление о симметрии, трансформации размера, формы, формирование логико - математических представлений у детей;
6. Способствовать развитию интереса, любознательности, внимания, наблюдательности и самостоятельности.
7. Развивать дифференцированное восприятие;
8. Способствовать развитию сенсомоторной памяти.

Введение:

Для успешного обучения математике посредством игровых упражнений необходимо применять как предметы, окружающие ребенка, так и развивающие игры.

Нетрадиционный подход к организации игровых занятий и других мероприятий позволяют достичь нестандартные дидактические средства, такие как **математический планшет**.

Одной из задач математического развития дошкольника является формирование логического мышления (умения сравнивать, доказывать, анализировать, обобщать). Привить любовь к математике, научить самостоятельно добывать знания, логически и нестандартно мыслить – вот задача творчески работающего педагога. Дидактические игры, игровые упражнения, занимательные и требующие творческого подхода задания, проблемные вопросы и ситуации приучают детей к необходимости самостоятельного открытия. Чем больше активности и самостоятельности проявляет ребёнок, тем эффективнее его развитие.

Математический планшет представляет собой квадратное поле с 25 штырьками для «рисования» - резиночками.

Эта классическая дидактическая игра известна еще с 50-х годов XX века. Ее прототип под названием Geoboard («геометрическая доска») изобрел египетский педагог Калед Гаттегно. Вариациями «Геоборда» являются также «Геоко́нт» Воскобовича и планшет «Геометрик».

Данная методика обучения математике основана на игре – ведущей деятельности дошкольника. Дети до 7 лет не способны к осознанной и целенаправленной деятельности. Особенность методики в том, что ребенок сам охотно вступает в игру и с интересом на основе развернутых

практических действий с предметами, наглядного материала и условных символов усваивает необходимые знания и умения.

Развитие тонкой моторики, дифференцированного восприятия, сенсомоторной памяти, усвоение обобщенных знаний и способов действия, развитие воображения будут способствовать получению творческих результатов во всех видах деятельности и обеспечит полноценную готовность к школьному обучению и дальнейшие успехи в школе.

К нестандартным арифметическим и геометрическим задачам, магическим квадратам, волшебным таблицам, задачам шуткам на занятиях математикой мы с воспитанниками обращаемся постоянно. Иногда это обращение носит характер разминки и длится 1-2 минуты, чаще мы используем магнитную доску, счётные палочки или тетради для поисков решения.

Конструирование по схемам, «оживление фигур», изучение системы координат были первым этапом работы с этим пособием. Однажды мы попробовали



использовать планшет для решения необычных задач. И сейчас с увлечением ищем ответы на нестандартные вопросы с помощью любимого пособия, что кроме развития логики способствует формированию у детей тонкой моторики, дифференцированного восприятия и сенсомоторной памяти.



С «Математическим планшетом» можно заниматься как дома с родителями, так и на НОД и в свободное от занятий время совместно с воспитателем или самостоятельно. Дети с удовольствием играют и познают новый материал.

Суть этих игр с «Математическим планшетом» состоит в том, чтобы провести гимнастику пальцев рук, научить ребенка с помощью пальчиков «шагать» по штырькам планшета, растягивать резиночки в нужном направлении, надевать их и дополнительные фигурки на штырьки планшета.

Игры с планшетом для пальцев рук одновременно активизируют зрительные, слуховые, тактильные анализаторы, обучают ориентировке на ограниченной территории, развивают мелкую моторику.

Описание



работы с

математическим планшетом:

Игра №1 «Узор»

Цель: Познакомить детей с игровым материалом, развивать способность детей к выкладыванию узоров по образцу.

Методика: Воспитатель дает ребёнку планшет, просит сосчитать штырьки, а потом, взяв резиночки (небольшое количество), показывает, как натягивать резинки на штырьки. Необходимо объяснить ребёнку, что сначала цепляем резиночку за штырёк, а потом тянем снизу вверх или слева направо. Обратите его внимание, что это можно делать не только по прямой, но и наискосок, разворачивая резинку; что резинок может быть не одна, а две, три, де еще разного цвета - пусть ребенок попробует пофантазировать.

В процессе игры можно практиковать счёт: сколько штырьков внутри фигуры, сколько по периметру.

Как вариант условно делим готовый планшет пополам. С одной стороны «рисует» воспитатель, с другой – ребенок повторяет рисунок воспитателя.



Игра №2 «Считаем этажи»

Цель: развивать умения определять пространственные направления на листе бумаги, двигаться в заданном направлении (вперед – назад, вверх – вниз) на ограниченной территории, знакомиться с системой координат.

Методика:

Воспитатель читает стихотворение:

Раз, два, три, четыре, пять, точек в строчке ровно пять.

В столбиках теперь считаем и друг друга проверяем.

Раз, два, три, четыре, пять, а всего их двадцать пять,

Этих точек в доме этом, называемом «Планшетом».

Буква «А» этаж первый заняла, а второй у буквы «Б»,

Третий — «В», четвертый – «Г», а на пятом буква - «Д».

Все квартиры занимают, рисовать нам помогают.

Дети перебирают пальчиками штырьки Планшета: слева направо, вверх – вниз.

Игра №3 «Сказочка»

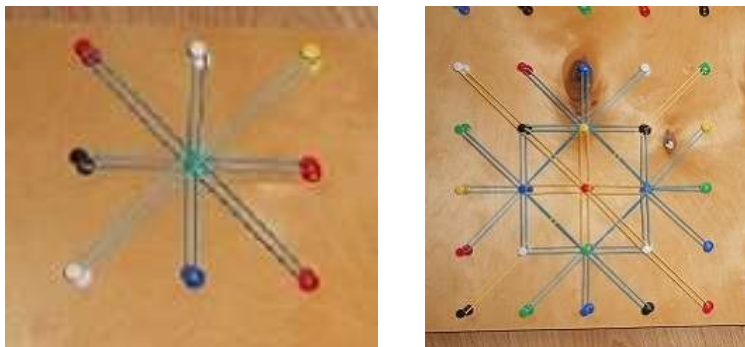
Цель: развивать умение создавать множества (группы предметов) из разных по качеству элементов (предметов разного цвета, размера, формы, назначения); анализировать форму предметов в целом и из отдельных частей; воссоздавать сложные по форме предметы из отдельных частей по контурным образцам, по описанию, по представлению.

Методика:

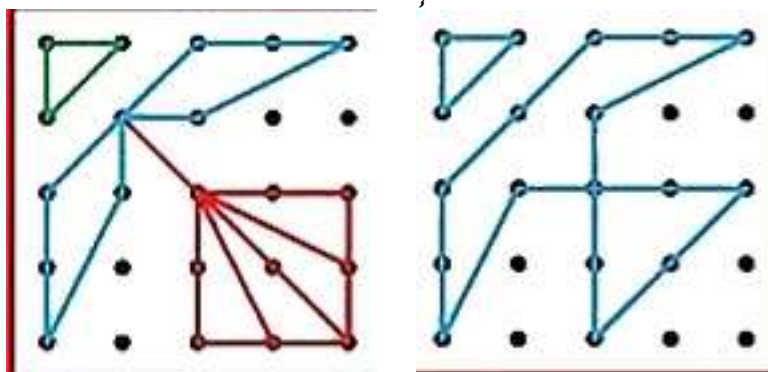
Воспитатель рассказывает детям сказку: Встретились однажды дерево, пластмасса и резина. Заспорили они: кто из них важнее? Никак не могли они решить этот вопрос. Каждый вспоминал, сколько в мире есть полезных и красивых вещей из дерева, пластмассы и резины. Отправились они за советом к Мудрецу. Выслушал Мудрец вопрос "Кто важнее" и лукаво улыбнулся. "Все вы нужны, людям плохо пришлось бы без вас. Будет лучше, если вы будете не спорить, а дружить. Оставьте мне по своей частичке и приходите завтра".

В недоумении ушли материалы от Мудреца, что можно сделать из них троих? На следующий день они увидели, что из дерева Мудрец сделал ровную дощечку, из пластмассы маленькие гвоздики, а из резины - тоненькие растягивающиеся резинки. Взмах руки мастера - и гвоздики оказались наполовину вбитые в дощечку. Мудрец что-то прошептал, хлопнул в ладоши и резиночки стали растягиваться на гвоздиках. Дерево, пластмасса и резина удивленно переглянулись. На дощечке получились рисунки! Поклонились материалы Мудрецу и, взявшись за руки, отправились создавать все новое, нужное, красивое. И вот что у них получалось:

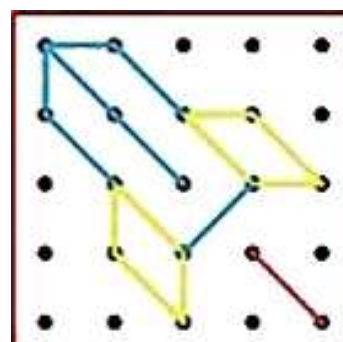
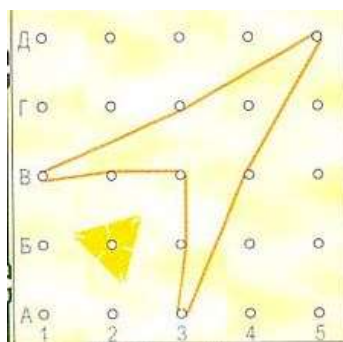
снежинка



птица



ракета



и даже человечек...



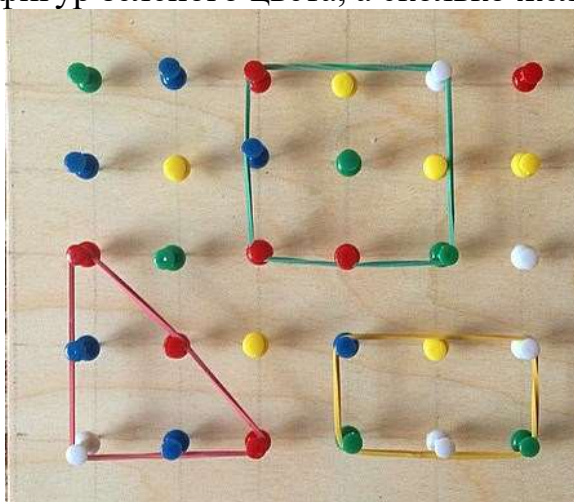
Игра №4 «Геометрические фигуры»

Цель: развивать представления детей о геометрических фигурах; развивать представления детей о том, как из одной формы сделать другую; формировать умение моделировать фигуры.

Методика:

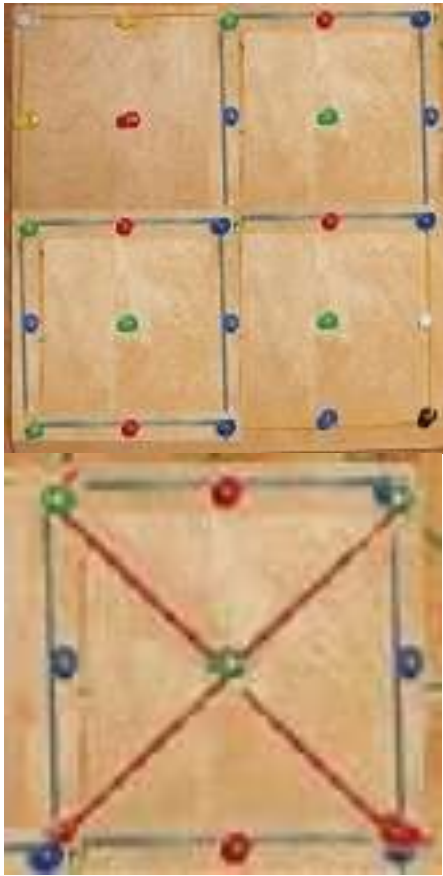
Воспитатель предлагает детям создать различные геометрические фигуры:

- предложить ребенку сделать треугольник красного цвета, а квадрат зеленого, прямоугольник - желтого;
- сосчитать сколько фигур зеленого цвета, а сколько желтого.



Или создать фигуру из нескольких геометрических фигур, например:

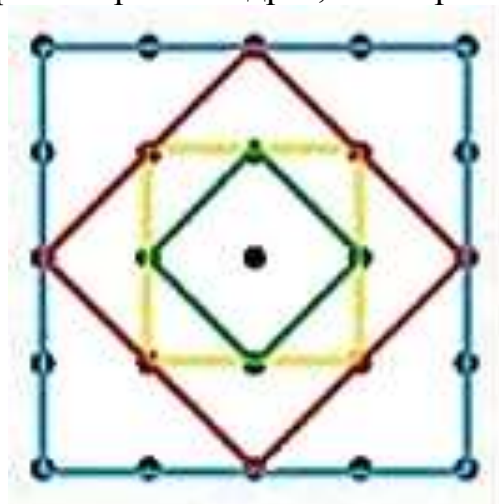
- создать квадрат из 4-ех квадратов или из 2-ух прямоугольников;
- прямоугольник из 3-ех квадратов или 2-ух треугольников;
- ромб из 2-ух треугольников, из 4-ех треугольников;
- трапецию из 2-ух треугольников и квадрата;
- квадрат из 4-ех треугольников;



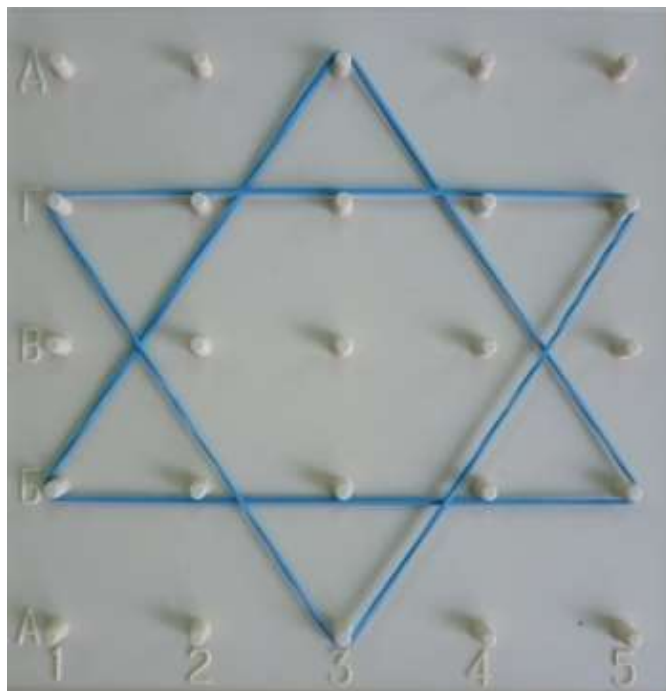
Или разбить геометрическую фигуру на несколько других, при этом перед ребенком на планшете должна быть геометрическая фигура, которую он разделит на составляющие ее фигуры с помощью резинок.

Или создать фигуру в фигуре:

- квадрат, внутри трех других квадратах;
- треугольник в синем прямоугольнике;
- прямоугольник внутри которого квадрат, в котором есть треугольник



Как расположить 2 одинаковых треугольника, чтобы треугольников стало 8:



Игра №5 «Геометрические фигуры»

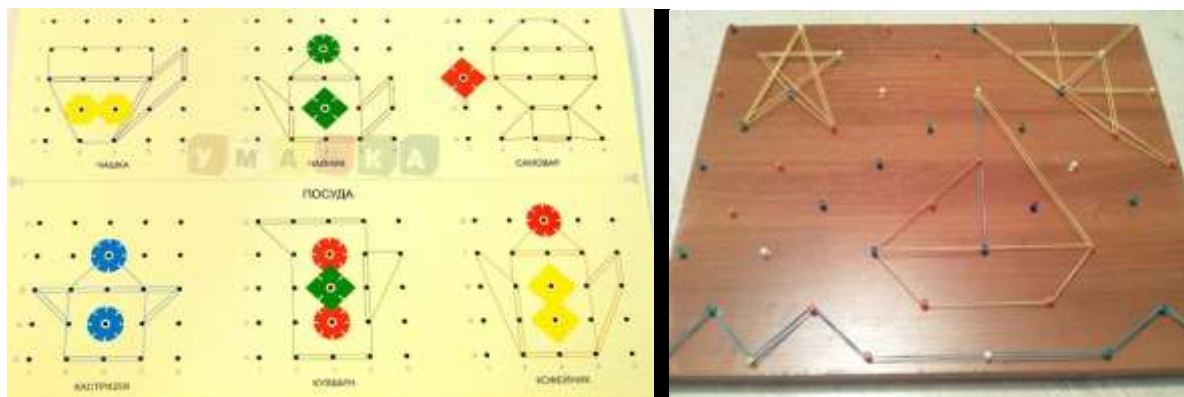
Цель: формировать умение соотносить форму предметов с известными геометрическими фигурами.

Методика:

Изучаем фигуру — прямоугольник. Воспитатель предлагает ребенку создать остановку — прямоугольную, автобус — прямоугольный, окна прямоугольные, дома — прямоугольные и так далее. Далее с помощью картинок можно проиграть небольшую сюжетную игру.

Аналогично придумываем игры с фигурами круг (солнышко, колесо), треугольник (елочка, крыша), квадрат (домик).

Можно «нарисовать» различную посуду и попросить ребенка назвать, из каких геометрических фигур она нарисована.

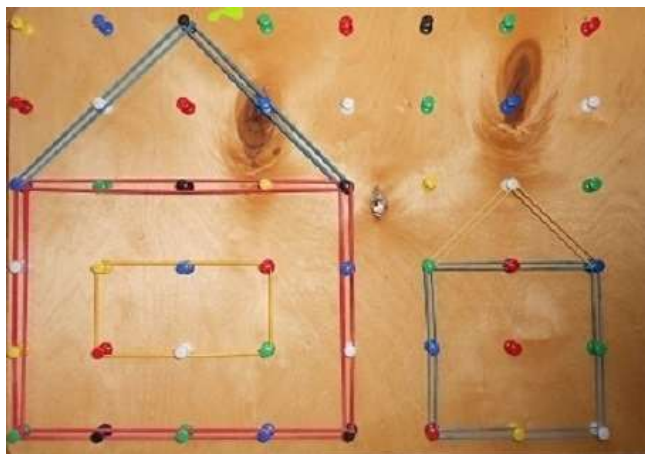


Игра №6 «Большой-маленький»

Цель: совершенствовать умение сравнивать два предмета по величине; отражать результаты сравнения в речи, используя прилагательные больше и меньше.

Методика:

Воспитатель «рисует» маленький домик, елочку, снежинку, и предлагает ребенку рядом изобразить большой домик, звездочки, снежинку и т.д.



Игра №7 «Столбики»

Цель: совершенствовать умение сравнивать несколько предметов по высоте; отражать результаты сравнения в речи, используя прилагательные выше и ниже.

Методика:

Воспитатель «рисует» линию определенной высоты, и предлагает ребенку рядом изобразить линию выше и ниже. Задать ребенку вопрос: какой столбик выше: желтый или розовый и т.д.



Игра №8 «Линии»

Цель: совершенствовать умение сравнивать несколько предметов по длине; отражать результаты сравнения в речи, используя прилагательные длиннее и короче.

Методика:

Воспитатель «рисует» линию определенной длины, и предлагает ребенку рядом изобразить линию длиннее и короче. Задать ребенку вопрос: какая линия короче: желтая или синяя и т.д.



Игра №9 «Угадай и проверь»

Цель: совершенствовать умение ориентироваться на ограниченной территории; развивать глазомер; формировать понятие о том, что предмет можно разделить на несколько равных частей.

Методика:

Воспитатель задает ребенку вопрос: сколько домиков и какого цвета можно разместить на планшете? Ребенок может попытаться ответить, просто глядя на планшет, а затем решить задачу практически. Можно придумать разные задания этого типа в зависимости от того, какого цвета гвоздики использованы на планшете.

Игра №10 «Часть и целое»

Цель: развивать глазомер; формировать понятие о том, что предмет можно разделить на несколько равных частей; формировать умение называть части, полученные от деления, сравнивать целое и части, понимать, что целый предмет больше каждой своей части, а часть меньше целого

Методика:

Воспитатель выкладывает на планшете большую фигуру, включающую несколько рядов гвоздиков, например трапецию, прямоугольник, треугольник. Затем предлагает ребенку поделить ее на равные части, проводя «линии» резиночками или разделить на максимальное количество частей (какое, посчитайте вместе) и назвать эти кусочки - геометрические фигуры.

Игра №11 «Змейка»

Цель: развивать глазомер; вводить в активную речь детей понятия, обозначающие размерные отношения предметов.

Методика:

Делая ход по очереди (1 ход – 1 резинка-звено), постарайтесь сделать самую длинную змейку одного цвета.

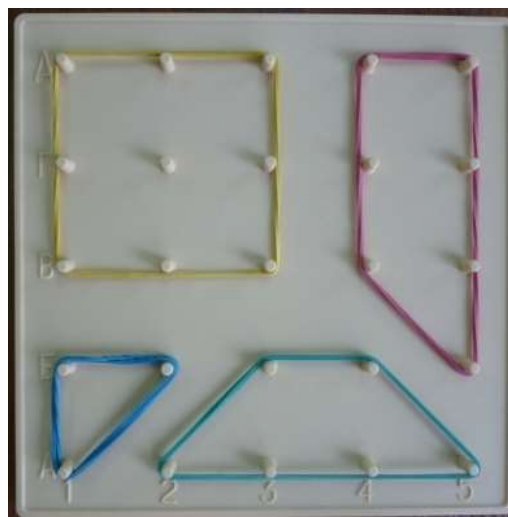
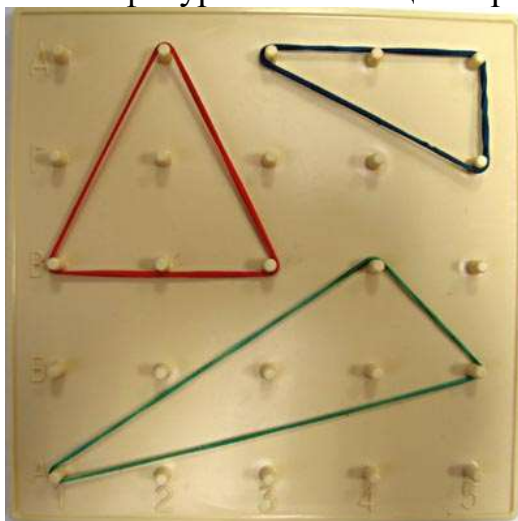
Игра №12 «Пространственное ориентирование»

Цель: совершенствовать умение ориентироваться в окружающем пространстве, понимать смысл пространственных отношений (вверху, внизу, слева, справа); закреплять знания названий геометрических фигур, цвета и величины.

Методика:

Воспитатель «рисует» на планшете геометрические фигуры (или просит детей «нарисовать») и задает вопросы:

- Сколько треугольников сверху?;
- Какого цвета треугольник снизу?;
- Какая фигура справа от квадрата?;
- Какие фигуры и какого цвета расположены слева на планшете?



Задание можно разнообразить, давая детям задания:

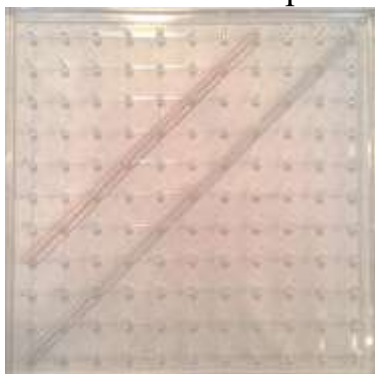
- расположи слева квадрат и треугольник, а справа – две трапеции;
- расположи снизу большой зеленый треугольник, а сверху два маленьких: красный и синий.

Игра №13 «Диагонали»

Цель: формировать первичные представления о понятии «диагональ»

Методика: Воспитатель предлагает детям:

- создать квадрат и соединить углы по диагонали;
- провести диагональ из верхнего правого угла в нижний левый;
- можно ли провести диагональ в треугольнике из одного угла в другой?



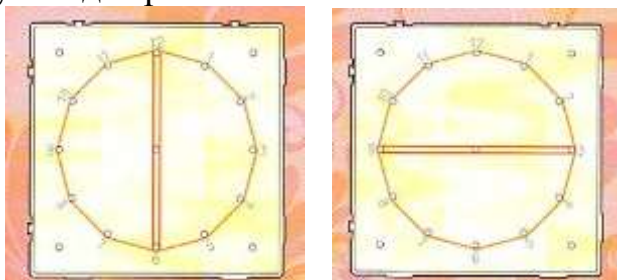
Игра №14 «Деление круга на части»

Цель: развивать умение делить предмет на несколько равных частей; правильно обозначать части целого (половина, одна часть из двух (одна вторая), две части из четырех (две четвертых) и т.д.); устанавливать соотношение целого и части, размера частей; познакомить детей с понятиями «диаметр» и «радиус».

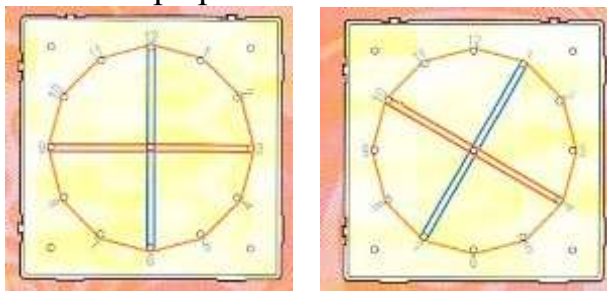
Методика:

Воспитатель предлагает детям:

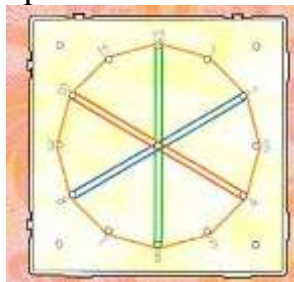
- Разделить круг на две равные части



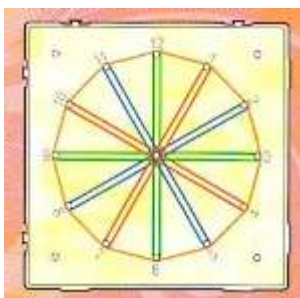
- Разделить круг на четыре равные части



- Разделить круг на шесть равных частей



- Разделить круг на двенадцать равных частей



Игра №15 «Изучаем понятия угол, параллельно, перпендикулярно»

Цель: познакомить детей с понятиями «угол», параллельные линии», «перпендикулярные линии»

Методика:

Воспитатель показывает детям, что если соединить две линии получится угол. Уточняет, что углы бывают разные: острые и прямые. Попросить детей «нарисовать» резинками разные треугольники – и равнобедренные, и равносторонние. Объяснить детям, где какие получаются углы: прямые, тупые, острые. Нарисуйте многоугольник и попросите посчитать, сколько у него углов. Если «нарисовать» две полосы рядом друг с другом, не пересекая их, получатся две параллельные линии. Если пересечь две полосы под прямым углом – перпендикулярные линии.



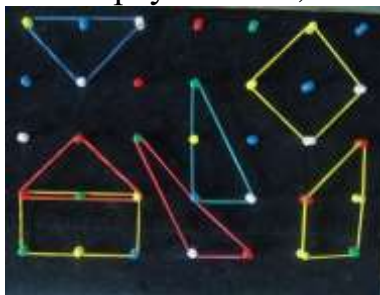
Игра №16 «Учимся считать»

Цель: формировать представления о порядковом счете; развивать умение правильно пользоваться количественными и порядковыми числительными, отвечать на вопросы «Сколько?», «Который по счету?».

Методика:

Воспитатель предлагает детям сосчитать:

- сколько треугольников на картинке;
- сколько всего фигур на картинке;
- сколько желтых фигур на картинке;
- который по счету зеленый треугольник, если считать слева на право?;



Воспитатель предлагает детям сосчитать, сколько квадратов на картинке



Игра №17 «Знакомимся с понятием «система координат»

Цель: формировать умение «читать» простейшую графическую информацию, обозначающую пространственные отношения объектов и направление их движения в пространстве.

Методика:

Предварительно необходимо пронумеровать ряды и столбцы штырьков: от 1 до 5 и от А до Д. Воспитатель объясняет детям, что поля имеют координаты А1, Б3, Г2 и так далее. Далее воспитатель проводит слуховые диктанты: ребенку задаются координаты, а он по ним создает изображение. Далее ребенок совместно с воспитателем рассматривает полученное изображение.

Можно поиграть с детьми следующим образом: воспитатель говорит детям, что каждый из них живет по определенному адресу. Наши дома и квартиры имеют свои номера. Давайте с вами представим, что штырьки – это дома, где живут геометрические фигуры, цифры на планшете – это номера домов, а буквы – квартиры. И сейчас мы поучимся находить и называть «адрес» геометрической фигуры, то есть дом и квартиру, где она «живёт». Воспитатель на своём планшете размещает любую геометрическую фигуру на любом штырьке и показывает детям координаты («адрес») этой геометрической фигуры. (Например: жёлтый круг «живёт» по адресу: дом 3, квартира В). Воспитатель предлагает детям разместить на своих планшетах выбранную ими геометрическую фигуру и рассказать, где она «живёт».

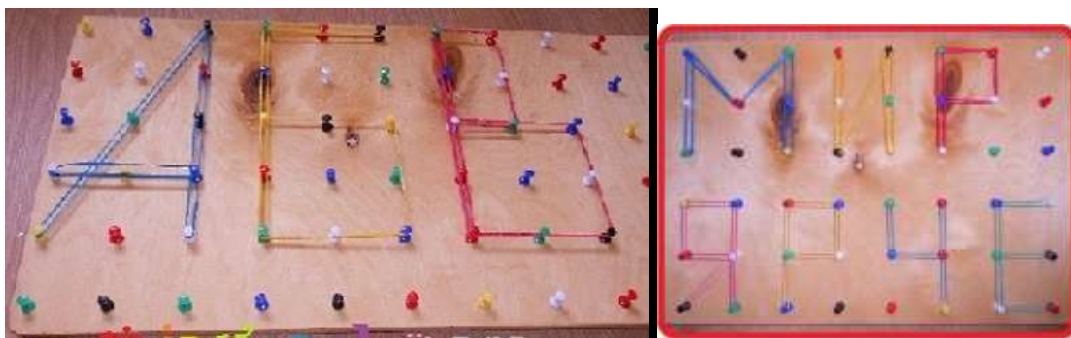
Игра №18 «Изучаем цифры и буквы»

Цель: познакомить детей со схемой; развивать способность к моделированию пространственных отношений между объектами в виде рисунка, схемы; формировать умение воспроизводить картинки по уже готовой схеме; познакомить детей с цифрами и буквами.

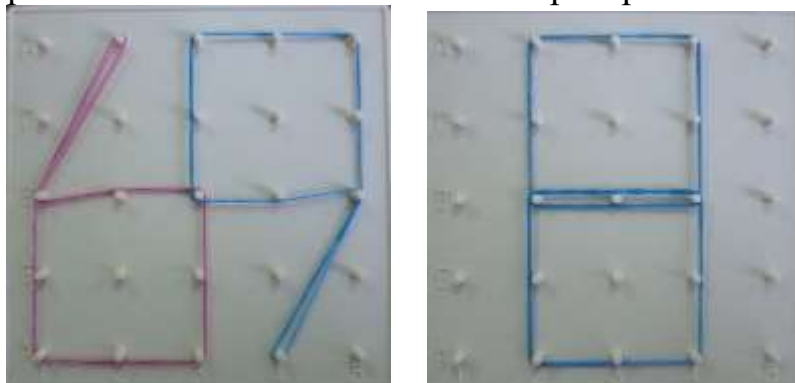
Методика:

На листе бумаги воспитатель чертит схемы написания цифр и букв и дает задание детям воспроизвести по данным схемам цифры или буквы на планшете.





Какие числа при чтении не изменяются от их переворачивания?

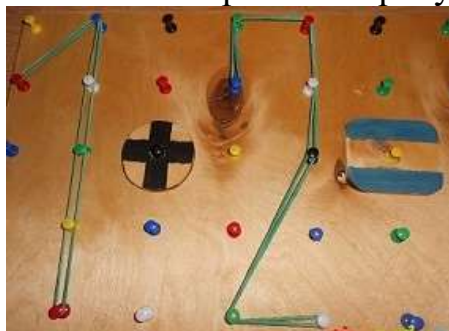


Игра №19 «Решаем простейшие примеры»

Цель: формировать умение на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание; при решении задач пользоваться знаками действий: плюс, минус, равно.

Методика:

По предложенной воспитателем схеме ребенок «рисует» на планшете пример и вычисляет ответ.



Три мальчика, Коля, Петя и Ваня, отправились в магазин. По дороге они нашли 3 рубля. Сколько бы денег нашёл Ваня, если бы он один отправился в магазин?

Ответ:



У бабушки Даши внучка Маша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков?
Ответ:



В таверну пришли 11 человек и попросили подать им рыбы. К сожалению, у повара оказалось всего 3 рыбки. Тем не менее, он обещал гостям подать на стол одиннадцать. Как повар исполнил обещание?

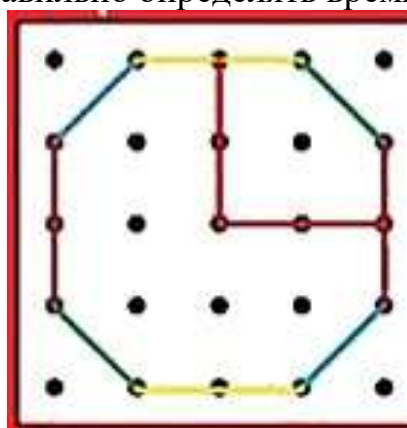


Игра №20 «Изучаем время»

Цель: формировать умение определять время по часам с точностью до 1го часа.

Методика:

Воспитатель показывает детям расположение стрелок часов в определенное время и объясняет, как правильно определять время по часам.

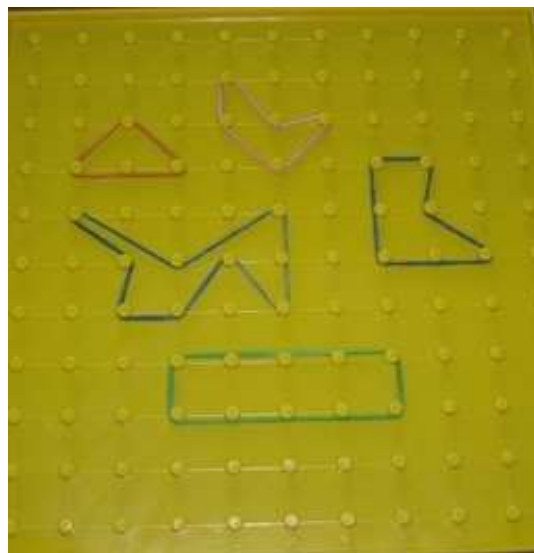
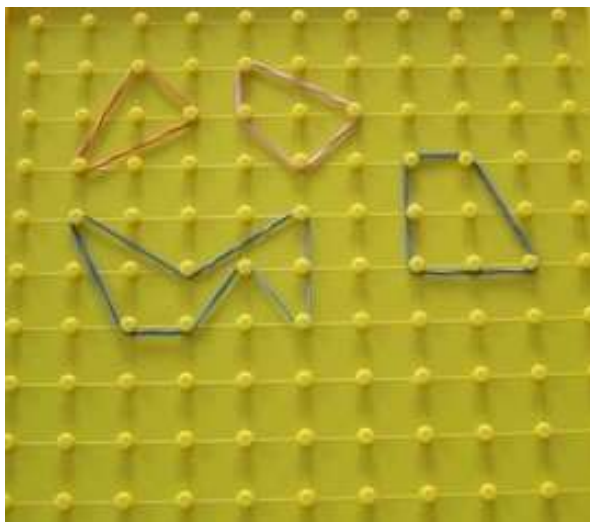


Игра №21 «Сколько гвоздиков внутри»

Цель: упражнять в объединении, дополнении множеств, удалении из множества части или отдельных его частей.

Методика:

Воспитатель дает задание ребенку «нарисовать» резинками фигуру, внутри которой будет один гвоздик. Теперь такую фигуру, в которой будет два гвоздика. Теперь пусть ребенок придумает самые разные фигурки, внутри которых только один, не занятый резинками гвоздик. Другое задание: придумать фигуру, внутри которой ни одного гвоздика!



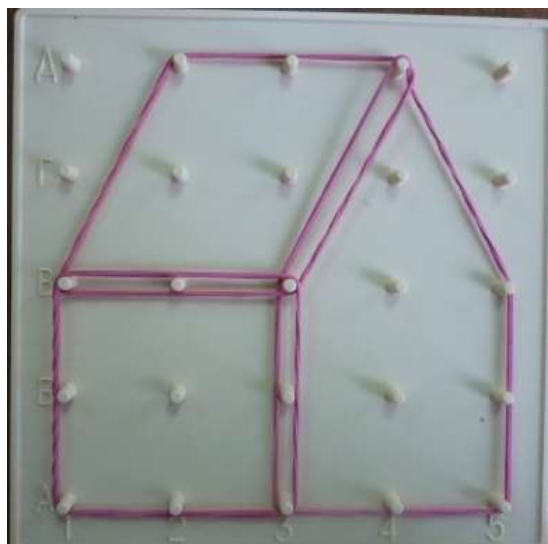
Игра №22 «Изучаем понятие симметрия»

Цель: познакомить детей с понятием симметрия.

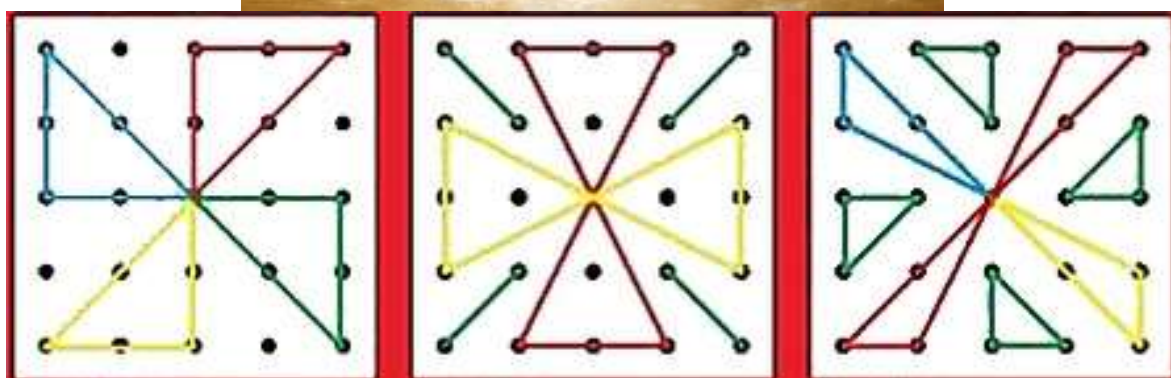
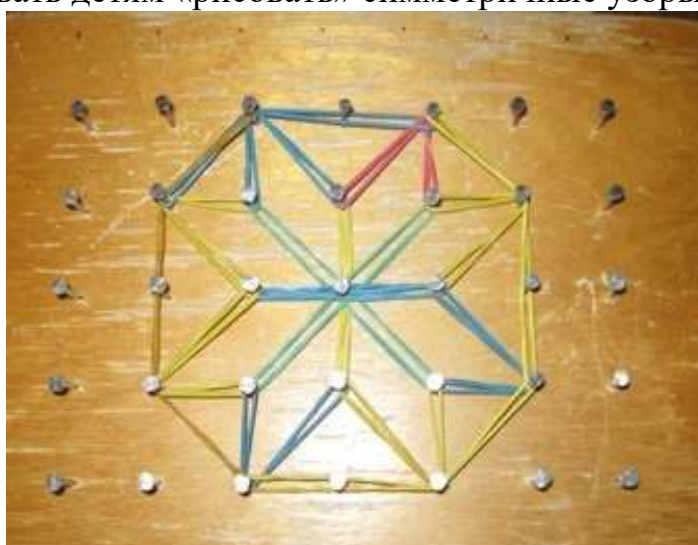
Методика:

Дом составлен из 10 отрезков. Требуется повернуть его к нам другой стороной, передвинув 2 отрезка.





Также можно давать детям «рисовать» симметричные узоры по шаблону



Игра №23 «»

Автоматизация и дифференциация звуков речи.

Автоматизация звуков речи проводится по заданию логопеда.,

Дети растягивают резиночки – лучики солнца, надевают их на штырьки Планшета, затем проводят каждым пальчиком правой и левой руки по резиночкам.

Утром солнышко встает,

Спать ребятам не дает.

В каждый дом,

Во все квартиры

Заглянуло

Разбудило.

Игра №24 «Загадки»

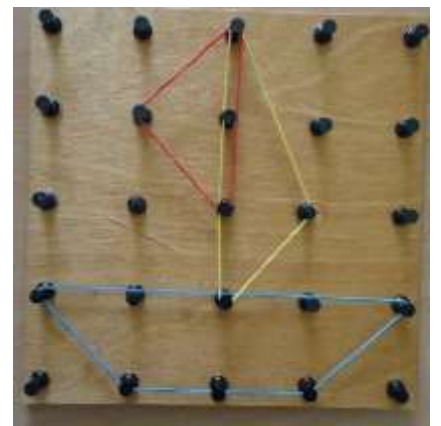
Цель: развивать умение создавать множества (группы предметов) из разных по качеству элементов (предметов разного цвета, размера, формы, назначения); анализировать форму предметов в целом и из отдельных частей; воссоздавать сложные по форме предметы из отдельных частей по контурным образцам, по описанию, по представлению; развивать фантазию и речь.

Методика:

Воспитатель загадывает загадки, а отгадки ребенок «рисует» резиночками на планшете.

Варианты загадок:

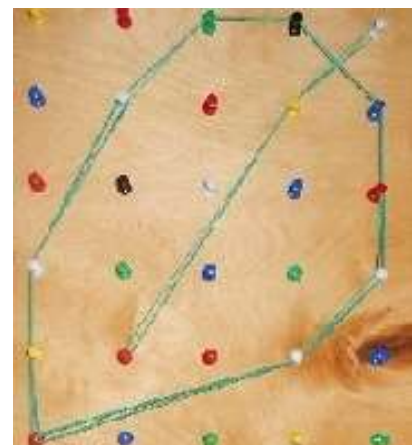
1. От ветра он не прячется,
А, грудь, подставив, катится. (Парусник)



2. Под сосною у дорожки
Кто стоит среди травы?
Ножка есть, но нет сапожка,
Шляпка есть - нет головы. (Гриб)



3. Летом вырастают, осенью опадают. (Листья)



4. Вставь в замочек, поверни.

Дверь любую отопри

Ростом мал, но так могуч.

Называется он... (ключ)!

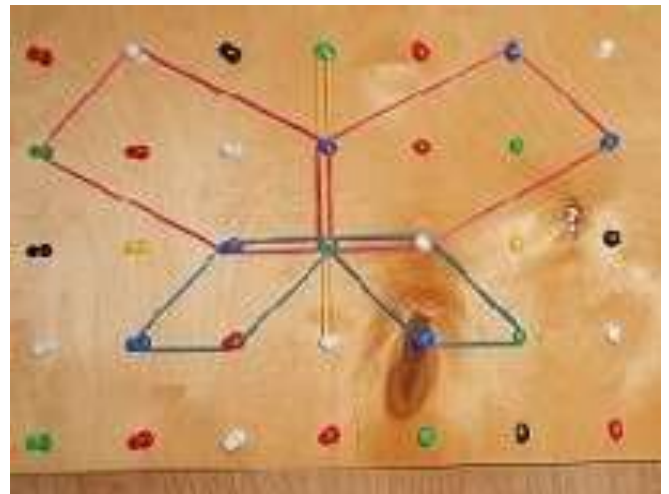


5. Спал цветок и вдруг проснулся -

Больше спать не захотел.

Шевельнулся, встрепенулся,

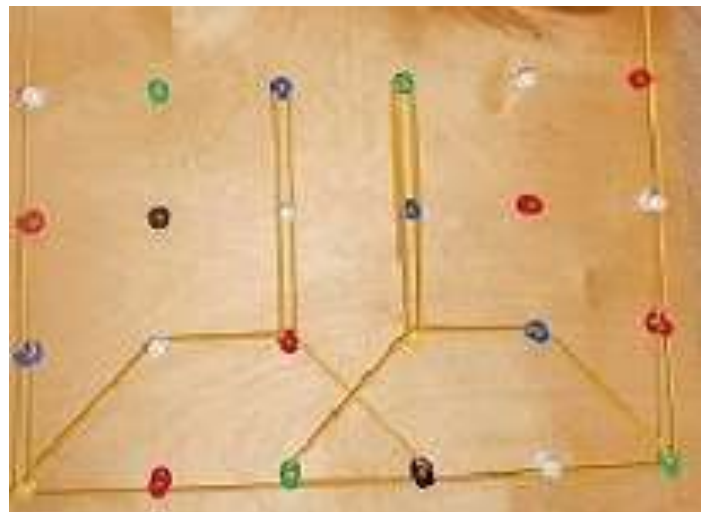
Взвился вверх и улетел. (Бабочка)



6. В ясный день сидим мы дома.

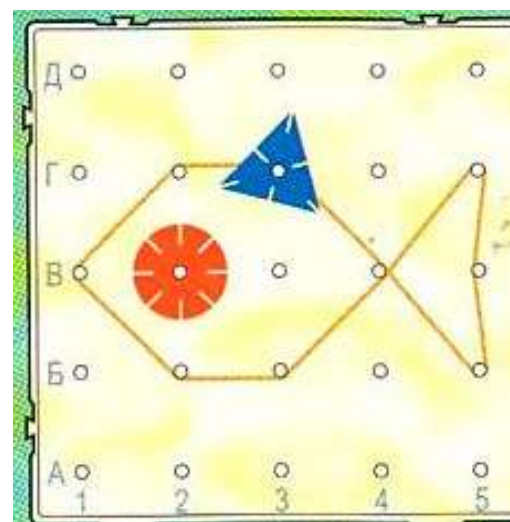
Если дождь — у нас работа:

Топать, шлёпать по болотам. (Сапоги резиновые)



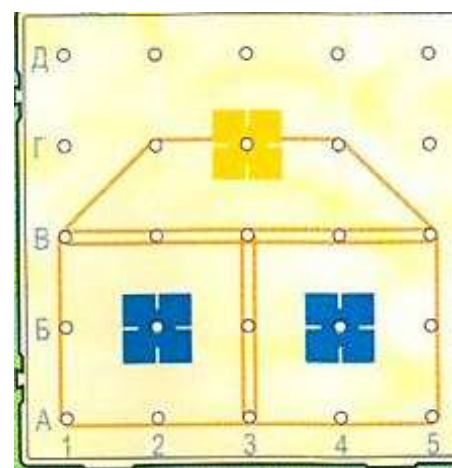
7. В воде я живу.

Без воды пропаду. (Рыбы)



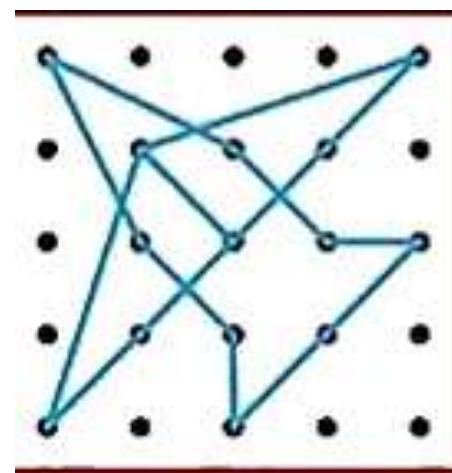
8. Кран подъёмный - очень важный

Строит ... многоэтажный (Дом)



9. Не птица, а летит.

Не жук, а гудит. (Самолёт)



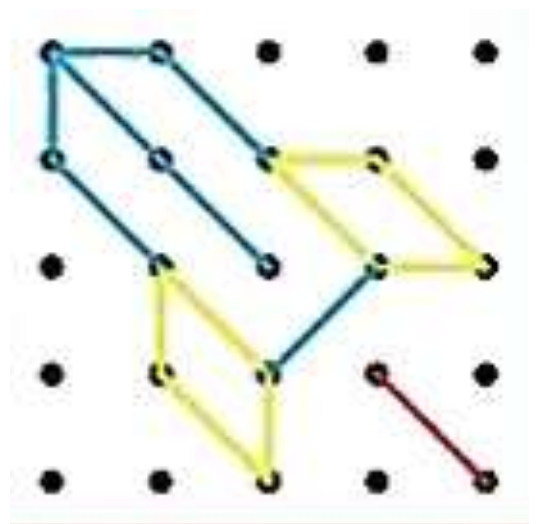
10. Ничего сама не шьёт,
А в иголках круглый год. (Ёлка)



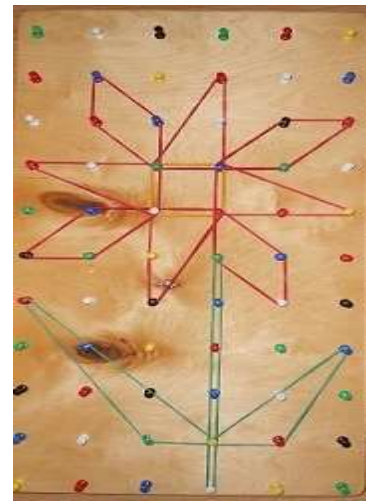
11. Что за звёздочки сквозные
На пальто и на платке,
Все сквозные, вырезные,
А возьмёшь – вода в руке. (Снежинки)



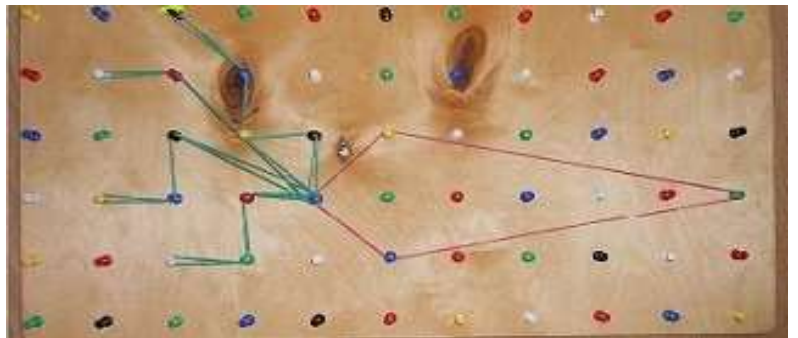
12. До Луны не может птица
Долететь и прилуниться,
Но зато умеет это
Делать быстрая ... (Ракета)



13. Очищают воздух,
Создают уют,
На окнах зеленеют,
Круглый год цветут. (Цветы)



14. Красна девица
Сидит в темнице,
коса на улице. (Морковь)



15. Три стороны и три угла.
И знает каждый школьник:
Фигура называется,
Конечно, ... (треугольник)



16. Длинный нос, как клюв у птицы –
Это цифра... («единица»)



А

17. Цифра с буквой «З» похожи,
Как двойняшки, посмотри.
Даже перепутать можно
Буву «З» и цифру... («три»)



18. Столько ножек у стола
И углов в квартире,
Догадались, детвора?
Их всегда... (четыре)



19. Так похожа на матрешку —
Туловище с головешкой.
— Что за цифра? — Сразу спросим.
— Ну конечно, цифра... («восемь»)



20. В нем четыре стороны,
Меж собою все равны.
С прямоугольником он брат,
Называется... (квадрат)



21. В чёрном небе до зари
Тускло светят Фонари.
Фонари - Фонарики
Меньше, чем комарики. (Звезды)



Игра № 25 «Человечек бегаёт».

Ребенок перебирает штырьки Планшета указательным и средним пальцами вначале правой, затем левой рукой.

Игра № 26 «Друзья».

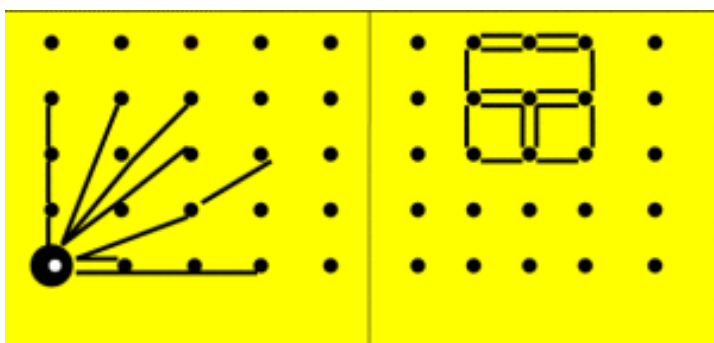
Ребенок перебирает штырьки Планшета одновременно пальчиками правой и левой руки: друзья шагают рядом, расходятся, пятятся назад, идут навстречу, встречаются.

Игра № 27 «В футбол».

- 1) Пальчики под счёт одновременно “расходятся” в разные стороны от большого пальца к мизинцу по штырькам Планшета.
- 2) “Прыжки” пальчиками по штырькам в том же направлении;
- 3) “Бег” пальчиков по Планшету.

Пальчики в футбол играют,
Все друг дружку обгоняют.
Все бегом, вприпрыжку, вскачь,
Все хотят ударить в мяч.
Каждый забивает гол!
Хорошо играть в футбол!

Игра № 27 «Солнышко»



(Растягивание резиночек – лучи солнца, координация движений)

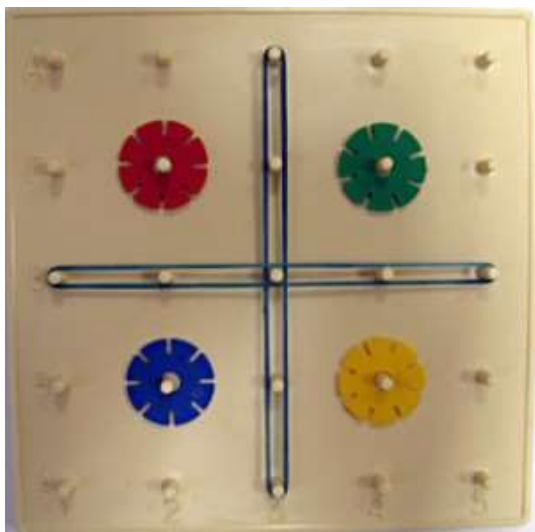
Игра № 28 «Угадай-ка»

Игра парами.

Один ребенок раскладывает фигурки на штырьки Планшета, другому с закрытыми глазами нужно найти их на планшете и определить, какой они формы.

6. Разложи по памяти.

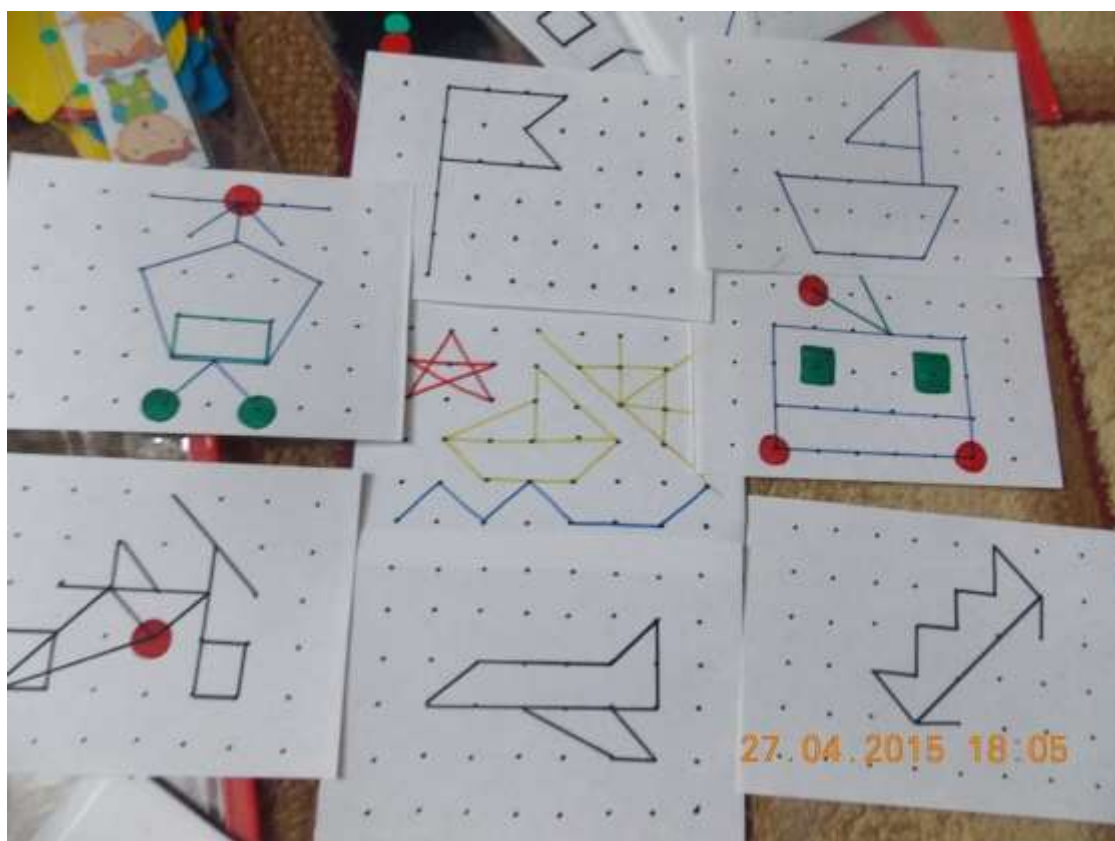
Ведущий раскладывает фигуры на Планшете, показывает детям. Дети должны по памяти разложить их на своем Планшете.

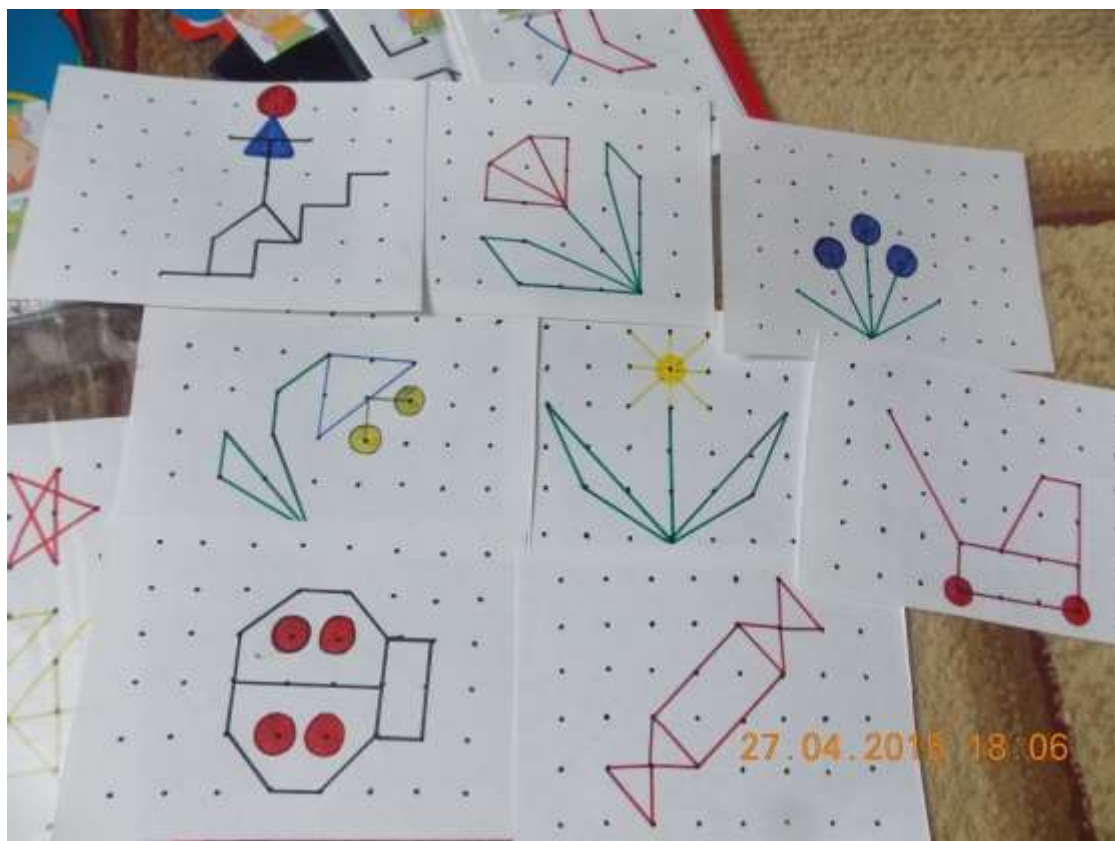


Игра № 29 «Изображения по карте-схеме»

Дети любят игры с Планшетом за оригинальность, мобильность, простоту. Они с удовольствием пользуются не только книгой-приложением, но сами придумывают новые схемы, любят в них зашифровывать нарисованные резиночками предметы, дети подготовительных групп – геометрические фигуры, цифры и буквы.

Дети с помощью конструктивного чертежа (для мальчиков, для девочек и общие картинки) создают рисунок на планшете. Эту игру можно играть и наоборот, придумываете на доске картинку и перерисовываете её на бумагу.





Выигрывает тот, кто первый правильно соберет изображение по карте-схеме и назовет его. Игроку, первым собравшим изображение, предлагается дополнительная карта-схема.

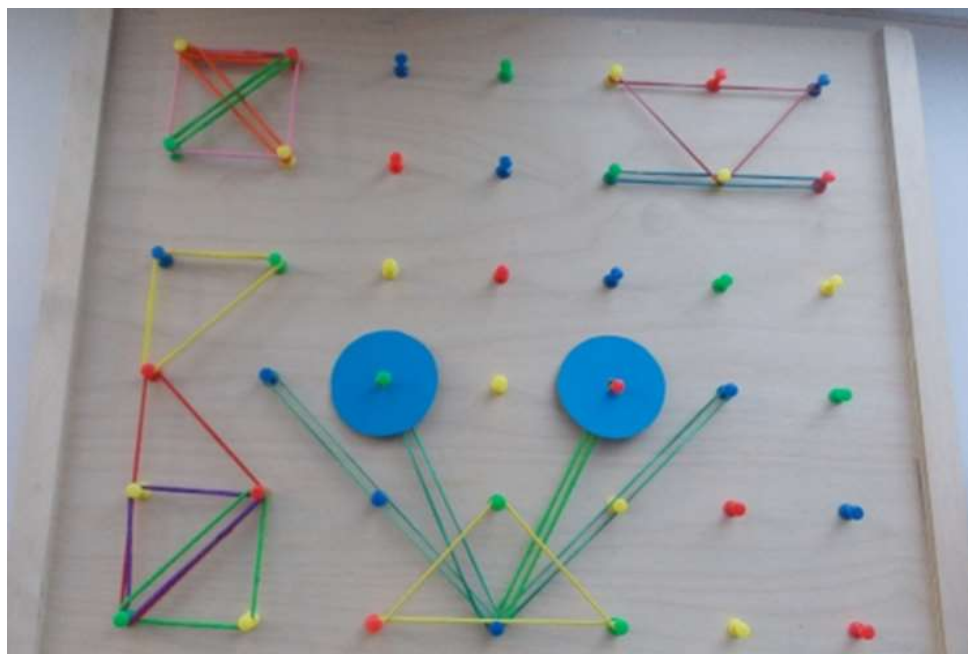
Усложнения к игре:

1. При помощи резиночек выкладываем дорогу, расставляем пешеходные переходы, светофоры, знаки дорожного. Движения и играем с машинками и различными мелкими игрушками.



2. Можно использовать вырезанные из картона геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник) с отверстием в середине и создавать рисунок по конструктивному чертежу





Дети любят игры с Планшетом за оригинальность, мобильность, простоту. Они с удовольствием пользуются не только книгой-приложением, но сами придумывают новые схемы, любят в них зашифровывать нарисованные резиночками предметы, дети подготовительных групп –геометрические фигуры, цифры и буквы.

Учебно-игровое пособие «Математический планшет» помогает решать задачи становлению ребенка как личности, развивать его активность, связную речь ребенка, что в настоящее время остается наиболее актуальным.

«Математический планшет» простой в использовании и в то же время функциональный игровой материал позволяет ребенку сконструировать на плоскости множество различных изображений (цифры, буквы, геометрические фигуры, узоры, предметы быта, животных). «Рисование» резиночками дает малышу уникальную возможность «прочувствовать» пальцами форму геометрических фигур, изображаемые силуэты.

Играя с «Математическим планшетом» ребенок учится ориентироваться на плоскости, работать по схеме, видеть связь между предметом или явлением

окружающего мира и его абстрактным изображением, развивает логику, воображение, усидчивость, внимание. Игра предназначена для индивидуальной и групповой работы с детьми 2-ти – 8-ми лет.





Авторы: Потапова З.М., Финкельштейн Б.Б.



Альбом «математический планшет». Автор: Б.Б. Финкельштейн.



Лото на математическом планшете.

Авторы: Финкельштейн Б.Б., Приходько Т.А.

Все представленные выше пособия сделают обучение детей радостным и интересным, насыщенным играми и сюрпризными моментами.

Список литературы:

1. И.С. Лопухина. Коррекция речи у дошкольников. Игры, загадки, скороговорки, стихи, считалки. Санкт-Петербург, 1994г., Книгоиздательство “Сайма”, стр.56.
2. Б.Б.Финкельштейн. Математический планшет. Математика, геометрия, развитие речи. Учебно-игровое пособие, ООО “Корвет”, Россия, Санкт-Петербург, 2006 г.
3. Михайлова З.А. Математика от трех до семи. – СПб: Детство – пресс, 2007.

Интернет источники:

1. https://m.babyblog.ru/community/post/3_6_study/3032901
2. <http://www.dgorodok.ru/obrazovanie/razvivayushchie-igry/89-razvivayushchie-vozmozhnosti-matematicheskogo-plansheta>
3. http://1-child.blogspot.ru/2014/02/blog-post_17.html?m=1
4. <http://www.corvet-igra.ru/biblio-29.htm>