**Дидактическое пособие для детей старшего дошкольного возраста Лэпбук «Математика в сказках»**

**Аннотация**

Лэпбук «Математика в сказках» - дидактическое пособие по использованию занимательного математического материала для развития познавательной активности воспитанников старшего дошкольного возраста. Данное пособие представляет собой сказочную книгу- раскладушку, формата А3, которая закрывается на волшебный замок. Замок закрывается с помощью липучего материала. Книга состоит из шести страниц. По обе стороны книги размещены различные кармашки и конверты, тканевые мешочки, которые крепятся на крючки, липучки, кнопки и разноцветные ленточки. Все это легко открывается, отстегивается, отлепляется и ребенок самостоятельно справляется с пособием. В книге содержится необходимый систематизированный материал, в том числе иллюстративный, для изучения и закрепления знаний по теме.

**Описание пособия**

**«Лэпбук» - новейший способ** организации учебной деятельности дошкольников. Он представляет собой игру, творчество, познание и исследование нового, повторение и закрепление изученного, систематизацию знаний и, несомненно, интересный вид совместной деятельности воспитателя и ребенка.

Разработанное **дидактическое пособие** помогает детям формировать

 **логико-математические представления**, повышает активизацию мыслительных процессов, развивает сенсорные **способы познания**.

 B сказочной книжке – раскладушке помещается очень много информации интересного формата. Такая необычная подача материала привлекает внимание ребенка, в связи с чем, повышается его интерес к учебному процессу.

 «Лэпбук» мобилен, хорошо складывается, он может стоять и в разложенном виде. Материал разложен по карманчикам и содержит дидактические игры. Каждая игра мотивирует ребенка тем, что нужно помочь сказочным героям, которые нуждаются в помощи. Игры, подобранные в пособии, помогают педагогу разнообразить приёмы и методы работы. «Лэпбук» находится в уголке по познавательному развитию, что делает его более доступным для детей.

**Цель:** овладение детьми математическими способами познания, используя обучающие игры.

Поставленную цель достигают путем решения следующих **задач:**

1. **Познавательные:**

-  Совершенствовать умение называть и показывать количество предметов;

-  Формировать представления о числе, цифре и соотношении их с количеством предметов;

-  Закреплять знание состава числа в пределах 10;

-  Упражнять в умении находить целое и части;

-  Учить выделять форму в конкретных предметах окружающего мира;

-  Закреплять знания о геометрических фигурах;

-  Закреплять навык ориентировки в пространстве;

-  Учить ориентироваться во времени.

**2. Развивающие:**

- Развивать познавательный интерес, инициативу, творчество, коммуникативные навыки ребенка;

-  Развивать сенсорное восприятие (форма, цвет и величина), конструктивное мышление.

**3. Воспитывающие:**

-  Воспитывать желание работать в команде, содержательно общаться, играть в различные дидактические игры, выполняя правила.

**Cодержание «лэпбука»**

**Первая страница** **раздел : «Учим цифры»**

*Математическая сказка* - особый прием в педагогике, который способствует формированию собственного математического и логического мышления у детей; выполняет познавательную функцию; учит выполнять простейшие арифметические действия; знакомит с цифрами, математическими понятиями, терминами; объясняет взаимосвязь между предметами и явлениями окружающего мира.

*Пословицы , поговорки***,** *загадки и стихи***-** помогают детям развивать речь. Также они обучают дошкольников житейской мудрости. А благодаря ярким картинкам с текстами, цифрами- отлично запоминаются.

**Вторая страница**: **«Счет».**

**«Учимся считать»**

Цель игры:

**-**закреплять знания случаев сложения и вычитания**;**

- закреплять навыки счета в пределах 10;

- развивать память, внимание, логическое мышление, речь, творческие способности.

Вариант игры: Ребенок выкладывает на полоске стикеры с цифрами и знаками (сложение или вычитание) и подбирает ответ.

**Дидактическая игра «Помоги гусенице собрать свои ножки»**

Цель игры:

- закрепление цифр от 1 до 10;

- закрепление умение соотносить цифру с количеством предметов.

Вариант 1: Игра начинается с одной карточки. К ней нужно подобрать: картинки с тем же числом предметов. Нужно стараться**,** чтобы ребенок комментировал свои действия - это будет способствовать развитию его речи и логики.

Вариант 2: Ребёнок последовательно выкладывает карточки одного вида от 1 до 10 или наоборот, т. е. обратно от 10 до 1. Здесь закрепляется прямой и обратный счет.

**Дидактическая игра «Собери картинку»**

Цель игры:

- систематизировать знания детей чисел от 1 до 10;

- закреплять навыки счета в пределах 10;

- развивать память, внимание, логическое мышление, речь, творческие способности;

- пробуждать интерес к предмету через игру;

- способствовать воспитанию у обучающихся чувства товарищества и дружбы.

Вариант игры: Для того чтобы получилась картинка необходимо собрать полоски с цифрами по порядку.

 **«Математические прописи»**

*Прописи* помогут малышу:

- укрепить кисти рук и пальцев, чтобы впоследствии при длительном написании слов и предложений, руки не уставали; - развить мелкую моторику;

- научиться правильно держать ручку или карандаш;

- укрепят внимательность к мелочам и разовьют усидчивость;

- научат писать цифры и прочие знаки.

Вариант игры: Предложите рассмотреть цифру, напишите вместе в воздухе пальцем рассмотренную цифру, далее учимся писать цифру по точкам.

Научить ребёнка считать легко, если преподнести счёт в интересной для малыша форме. Дети быстро усваивают информацию, поданную в виде коротких рифмованных стихов, разновидностью которых являются *считалки.*

**Третья страница** : **«Состав числа».** *Дидактические игры*: «Составь число», «Помоги белочке собрать грибочки», «Собери посуду бабушке Федоре», «Собери цветы для Красной Шапочки».

Вариант игры: Предложить детям решить примеры , чтобы помочь сказочным героям.

**«Графические диктанты»**

Цель игры:

- развитие пространственного воображения, мелкой моторики, координации движений.

Вариант 1: Ребенок последовательно выполняет изображение в соответствии с указателями вверху листа.

Вариант 2: Ребенку предлагают образец геометрического рисунка и просят его повторить точно такой же рисунок в тетради в клетку.

**«Веселые задачки»**

Цель игры:

- учить пересчитывать предметы, называя итоговое число;

- закреплять знания цифр, соотносить их с числом предметов.

Вариант 1: Ребенок пересчитывает предметы. Зачеркивает лишний или дорисовывает недостающий так, чтобы получилось количество предметов, равное числу в этой строке.

Вариант 2: Ребенок дописывает пропущенные цифры в строке.

Вариант 3: Ребенок соединяет стрелкой цифру и соответствующее количество предметов.

**Четвертая страница: «Геометрические фигуры»**

*Дидактические игры:* **«Аппликации из геометрических фигур»**

Цель игры:

- продолжать знакомить детей с техникой аппликации из геометрических фигур;

- учим выполнять работу на основе имеющихся представлений, учить детей сопоставлять форму предметов с геометрическими фигурами;

- давать оценку своим работам.

Вариант игры: Ребенок выполняет аппликацию из геометрических фигур в соответствии с картинкой – примером (например, ковер-самолет).

**«Танграм»**

Цель игры:

- упражнять детей в умении осуществлять поисковые действия умственного и практического плана;

- создавать в воображении новые образы на основе восприятия схематических изображений;

- развивать память, внимание, конструктивное мышление, сообразительность;

- воспитывать терпение, усидчивость.

Вариант игры: Ребенок составьте по образцу фигуру – картинку, подобрав нужные детали, называет получившуюся картину.

**«Собери узор»**

Цель игры:

- уточнить знание геометрических фигур, упражнять в количественном и порядковом счете, сравнении фигур по величине, выкладывании из счетных палочек силуэтов геометрических фигур, предметов по образцу, по устной инструкции, по замыслу; учить решать логические задачи на построение и преобразование изображений геометрических фигур и предметов;

- развивать внимание, память, логическое мышление, мелкую моторику;

-воспитывать усидчивость, интерес к логическим задачам, стремление самостоятельно справиться с заданием, чувство радости от достигнутых результатов.

Вариант 1: Предложить детям игру с выкладыванием из счетных палочек изображений геометрических фигур по указанию используемого количества палочекдля выкладывания фигуры (например, выложить квадрат из 4-х палочек или из 8 палочек**,** сравнить по величине полученные квадраты): по указанию величины фигуры (например, выложить маленький квадрат, у которого длина каждой стороны равна длине одной палочки**,** или большой квадрат со стороной длиной две палочки).

Вариант 2: Предложить детям игру с выкладыванием изображений предметов по образцу и по замыслу.

Вариант 3: Предложить детям игру с выкладыванием изображений предметов по устной инструкции (например, построить домик, стена которого – квадрат из 8 палочек**,** сверху достроить из 4 палочек треугольную крышу**,** построить квадратное окно из 4 палочек**,**на чердаке – треугольное окно из 3 палочек).

Вариант 4: Дидактические игры с преобразованием геометрических фигур: добавить, убрать или переложить определенное количество палочекдля получения новой фигуры (например,из 8 палочек выложить квадрат**,** добавить еще 4 палочки так**,** чтобы разделить его на 4 равных квадрата).

**Пятая страница: «Время и пространство»**

*Дидактические игры*:

**«Часы и время»**

Цель игры:

- закрепление умения ориентироваться во времени, определять время по часам;

- определение время с точностью до пяти минут и закрепить понятия "ровно час", "половина часа", "раньше", "позже";

- развитие речи, памяти, внимания, умения слушать.

Вариант игры: педагог просит внимательно рассмотреть часы, называет определенное время и просит детей поставить стрелки на модели так, чтобы время совпадало.

**«Части суток»**

Цель игры:

- Развитие представления о суточном цикле;

- побуждение к рассматриванию красоты природы в разное время года.

Вариант игры: педагог сообщает, что он будет предлагать варианты деятельности детей в разное время суток. Они должны догадаться, в какое время суток это происходит и показать стрелками на модели.

 **«Веселый паровозик»**

Цель игры:Ознакомить детей в игровой форме с названиями и последовательностью дней недели. Закреплять умение детей **ориентироваться во временном пространстве.** Познакомить детей с часами и их назначением, сформировать представления об определении времени по **часам**. Развивать внимание, память, мышление.

**«Разложи по порядку»**

Цель игры:

- закрепить знания о месяцах;

- развивать внимание, память.

Вариант игры: педагог расставляет карточки с месяцами по порядку. Дети закрывают глаза. В это время он меняет карточки местами или убирает какую-нибудь. Открыв глаза, дети говорят, что изменилось. Тот, кто ответил первым и правильно, становится ведущим.

**Шестая страница: «Времена года»**

**Цель:** Закрепить представления о **временах года**, упражнять в отгадывании загадок; расширять познавательный интерес, логического мышление, внимание.

Вариант игры: воспитатель предлагает детям сложить целые картинки из кусочков и др.