

**Красненський дошкільний
навчальний заклад
ясла- садок “Казка**

**ФОРМУВАННЯ
ЛОГІКО - МАТЕМАТИЧНОЇ
КОМПЕТЕНЦІЇ ДІТЕЙ
ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

**Вихователь
Фоменко Н.Д.**





Фоменко Наталя Дмитрівна

Дата народження: 26 січня 1964 року

Освіта: неповна вища.

Назва закладу, рік закінчення: Бериславське педагогічне училище, 1983 р.

Спеціальність: «Дошкільне виховання».

Кваліфікація: вихователь дитячого садка.

Працює в Красненському ЗДО: 01.12.2009 року.

Педагогічний стаж: 22 роки.

Кваліфікаційна категорія: «вихователь».

Педагогічне кредо: «Розвивати дитину як неповторну індивідуальність, формувати в неї творчий потенціал, прагнення до самостійної пізнавальної діяльності».

Проблемне питання: «Формування логіко - математичної компетенції дітей дошкільного віку».

Міністерство освіти і науки України
Комунальний вищий навчальний заклад
«Херсонська академія неперервної освіти»
Херсонської обласної ради



СЕРТИФІКАТ

Цим засвідчується, що

Фоменко Наталя Дмитрівна

взяла (в) участь у роботі Всеукраїнської літньої школи «Освітні ініціативи - 2018» (40 годин)

Ректор



А.М. Зубко

№ 3352

Наказ № 60 від 08.06.2018

м. Херсон

КОМУНАЛЬНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«ХЕРСОНСЬКА АКАДЕМІЯ НЕПЕРЕРВНОЇ ОСВІТИ»
ХЕРСОНСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ

СВІДОЦТВО про підвищення кваліфікації

ХА 02139794/013076-19

Видано Фоменко
Натали Дмитрівні
про те, що з 08 грудня 2019р.
по 27 грудня 2019р.

він (вона) підвищував(ла) кваліфікацію на курсі
вихователів закладів
дошкільної освіти

модуль	час
модуль I	9
Соціально-гуманітарний	
модуль II	128
Професійний:	
Інноваційна педагогіка;	
Сучасна дошкільна	
психологія;	
Організація інклюзив-	
ного навчання;	
Навчальна практика	
модуль III	13
Діалоговий-аналітичний	

Виконав(ла) випускні роботи на тему:

Організація лого-
математичної кошти
ції дітей дошкільного віку

Ректор
М.П. А.М. Зубко
27 грудня 2019р.

Реєстраційний № 13598

Логіко - математичні ігри, як засіб активізації навчання математики

Логіко-математичні ігри - це ігри, в яких змодельовані математичні відносини, закономірності, що передбачають виконання логічних операцій і дій.

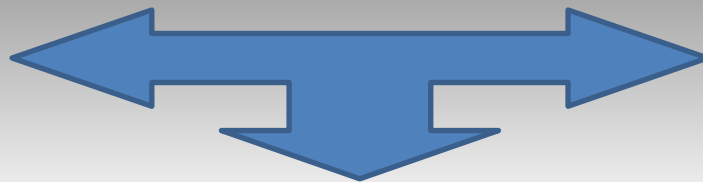
Функції ігрової діяльності:

- розважальна - розважити, доставити задоволення, надихнути, спонукати інтерес;
- комунікативна - освоєння навичок спілкування;
- самореалізації - проявити та реалізувати особисті можливості;
- ігро-терапевтична - подолання різних труднощів, що виникають в інших видах діяльності;
- діагностична - виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри;
- корекція - внесення позитивних змін в структуру особистісних показників;
- міжнаціональна комунікація - засвоєння єдиних для всіх людей соціально-культурних цінностей;
- соціалізація - включення в систему суспільних відносин.

Види логіко-математичних ігор

Дидактичні ігри

Логічні вправи



Сюжетно-рольові ігри



У структуру гри, як діяльності,

органічно входить:

- ❖ мета;
- ❖ планування;
- ❖ реалізація мети;
- ❖ самоаналіз результатів, в яких особистість
- ❖ себе реалізує.

У структуру гри як процесу входять:

- ❖ ролі, взяті на себе граючими;
- ❖ ігрові дії як засобу реалізації цих ролей;
- ❖ ігрове вживання предметів (заміщення);
- ❖ реальні відносини між граючими;
- ❖ сюжет (зміст) - область дійсності, яка умовно відтворена в грі.



Дидактична гра як засіб навчання математики.

Дидактична гра є цінним засобом виховання розумової активності дітей, вона активізує психічні процеси, викликає у дошкільнят живий інтерес до процесу пізнання. У ній діти охоче долають значні труднощі, тренують свої сили, розвивають здібності і вміння. Вона допомагає зробити будь-який навчальний матеріал захоплюючим, викликає в дітей глибоке задоволення, створює радісний робочий настрій, полегшує процес засвоєння знань.

У дидактичних іграх дитина спостерігає, порівнює, зіставляє, класифікує предмети за тими чи іншими ознаками, виробляє доступні йому аналіз і синтез, робить узагальнення.

Дидактичні ігри надають можливість розвивати у дітей довільність таких психічних процесів, як увага і пам'ять. Ігрові завдання розвивають у дітей кмітливість, спритність, кмітливість.

Дидактична гра навчає, зближує нову пізнавальну діяльність дитини, полегшуючи перехід від гри до серйозної розумової роботи.



- Порівняння – уявне зіставлення двох або кількох об'єктів з метою виявлення спільних та відмінних ознак. К.Ушинський вважав, що порівняння є основою будь-якого розуміння та мислення, все в світі ми пізнаємо лише через порівняння: “Якщо б ми знайшли предмет, який не мали з чим порівняти, то ми не могли б про нього нічого сказати”.
- Узагальнення – уявне згрупування предметів за загальними та істотними ознаками. Порівнюючи предмети чи явища, дитина виділяє найбільш спільні їхні ознаки і на цій основі здійснює узагальнення.
- Абстрагування – уявне відокремлення істотних властивостей від неістотних та від предмета в цілому, визначення спільної ознаки, що характеризує певний клас предметів.



Наочно-дійове мислення - це метод «проб і помилок».

Саме в період раннього дитинства дитина пізнає світ в діяльності так активно, як ніколи пізніше. Кожен побачений об'єкт для дитини - нова головоломка, яку потрібно «розібрати», а потім «зібрати». І для освоєння простору, розуміння взаємозв'язку речей йому потрібно якомога більше робити справжніх, осмислених дій, наслідуючи дорослим, а не перекладаючи деталі спеціальної "розвиваючої" гри. Також корисно возитися з різними субстанціями - піском, водою, снігом. Втім, безліч фактур можна знайти і вдома, без будь-яких спеціальних занять - різні крупи, клаптики ганчірочок, посуд і всілякі звичайні побутові речі. У плані творчого розвитку дитина зараз проходить період знайомства з матеріалами, де йому потрібно надати повну свободу і поки не чекати ніяких "виробів" та будь-яких інших результатів.



Наочно-образне мислення.

Діти поступово переходять від дій з самими предметами до дії їх образами. У грі дитині вже необов'язково використовувати предмет-заступник, він може уявити собі «ігровий матеріал» - наприклад, «поїсти» з уявної тарілки уявної ложкою. На відміну від попереднього етапу, коли для того, щоб подумати, дитині було необхідно взяти предмет в руки і взаємодіяти з ним, зараз досить представити його.

У цей період дитина активно оперує образами - не тільки уявними в грі, коли замість кубика представляється машинка, а в порожній руці "виявляється" ложка, а й у творчості. Дуже важливо саме в цьому віці не привчати дитину до використання готових схем, не насаджувати власні уявлення. У цьому віці розвиток фантазії та вміння генерувати власні, нові образи служать запорукою розвитку інтелектуальних здібностей - адже мислення образне, чим краще дитина придумує свої образи, тим краще розвивається мозок. Багато хто думає, що фантазія - це марна трата часу. Однак від того, наскільки повно розвивається образне мислення, залежить його робота і на наступному, логічному, етапі.

Логічні вправи на заняттях математики.

Логічні вправи дозволяють на доступному дітям математичному матеріалі, в опорі на життєвий досвід будувати правильні судження без попереднього теоретичного освоєння самих законів і правил логіки.

У процесі логічних вправ діти практично вчаться порівнювати математичні об'єкти, виконувати найпростіші види аналізу і синтезу, встановлювати зв'язки між родовими і видовими поняттями.

Найчастіше пропоновані дітям логічні вправи не вимагають обчислень, а лише змушують дітей виконувати правильні судження та наводити нескладні докази.

Самі ж вправи носять цікавий характер, тому вони сприяють виникненню інтересу у дітей до процесу розумової діяльності. А це одна з кардинальних завдань освітнього процесу старших дошкільників.



Роль сюжетно-рольової гри в процесі навчання математики.

Їх основна відмінність від інших ігор полягає в самотійності створення сюжету і правил гри та їх виконання. Найбільш притягальну силу для старших дошкільнят мають ті ролі, які дають їм можливість проявляти високі моральні якості особистості: чесність, сміливість, товариство, спритність, дотепність, кмітливість. Тому такі ігри сприяють не тільки виробленню окремих математичних навичок, а й гостроти і логічності думки. Зокрема, гра сприяє вихованню дисциплінованості, тому що будь-яка гра проводиться за відповідними правилами. Включаючись у гру, дитина виконує певні правила, при цьому вона підкоряється самим правилам не з примусу, а цілком добровільно, інакше не буде гри. А виконання правил буває пов'язано з подоланням труднощів, з проявом наполегливості.

Однак, незважаючи на всю важливість і значення гри в процесі заняття, вона не самоціль, а засіб для розвитку інтересу до математики. Математична сторона змісту гри завжди повинна чітко висуватися на передній план. Тільки тоді вона буде виконувати свою роль у математичному розвитку дітей і вихованні інтересу їх до математики.

Головною метою системи освіти є підготовка підростаючого покоління до активного життя в умовах постійно мінливого соціуму. І, оскільки розвиток сучасного суспільства носить перманентний (який триває безперервно) і динамічний характер, остільки ключовим завданням освітнього процесу є передача дітям таких знань і виховання таких якостей, які дозволили бути їм успішно адаптуватися до подібних змін.



Висновки

Набуття знань - не самоціль розумового виховання, а його засіб і водночас умова розвитку мислення. Досвід дошкільника значно розширюється за рахунок знань, одержаних від дорослого або у власній діяльності, спостереженнях. У кінці дошкільного віку у дитини складається первинна картина світу і зароджується світогляд.





Свята та розваги



Дякую за увагу!

