

МАСТЕР – КЛАСС ДЛЯ ПЕДАГОГОВ НА ТЕМУ: «ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ»

Цель: повышение профессионального мастерства педагогов-участников мастер - класса в процессе активного педагогического общения по освоению опыта работы.

Задачи:

1. Познакомить педагогов с нетрадиционными технологиями применения игр в работе по ФЭМП.
2. Вооружить педагогов практическими навыками проведения математических игр.
3. Представить комплекс дидактических игр по формированию элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста.

Актуальность проблемы: в математике заложены огромные возможности для развития мышления детей в процессе их обучения с самого раннего возраста.

Что входит в понятие «занимательная математика»?

Любопытно, что занимательная математика для дошкольников интересует не только малышей, но порой увлекает и взрослых. Познавательные и одновременно интересные задачки развивают у детей логическое мышление, закладывают основные математические понятия, а это чрезвычайно полезно в плане подготовки к школе.

Неожиданные сопоставления чисел и предметов, хитрые головоломки, ребусы, нестандартные решения задач способны вызвать у ребёнка интерес к математической науке. Но нужно правильно донести базовые математические закономерности и принципы до детского сознания. Увлекательные и интересные занятия занимательной математикой проходят в форме дидактических игр.

Игры с математическим содержанием развивают логическое мышление, познавательные интересы, творческие способности, речь, воспитывают самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели, преодолении трудностей.

Математику недаром называют «Царицей наук». Ее изучение оттачивает ум, увеличивает объем внимания и памяти, развивает мышление. Однако часто мы можем услышать, что математика – это скучно. Я с этим не согласна. Математика оживет и станет яркой и интересной, если ее ...правильно организовать. Математика – наука хороша и всем нужна, без нее прожить нам трудно. Без нее нам жизнь сложна. И хотя математика – один из сложных предметов, наши воспитанники не должны узнать об этом никогда,

ведь наша цель – научить ребенка постигать математику с интересом и удовольствием!

Наша с вами задача - привить детям любовь к математике. В детском саду эту любовь можно привить через игру, через сказки. Ведь математика в сказках — это не та обычная математика к которой мы привыкли. Здесь есть волшебная история, которая чему-то учит. А наблюдая за жизнью сказочных персонажей, дети усваивают математические понятия (сложение $1+1$ в сказке «Теремок», большой – маленький, порядковый счет, навыки пространственного мышления и т.д. Каждую сказку можно попробовать наполнить математическим содержанием, включая задания для героев посредством дидактических игр. Сами сказки есть с математическим началом: «Два жадных медвежонка», «Три медведя» и многие другие. И в каждой сказке есть целая уйма математических ситуаций. Проведение таких сказок с использованием дидактических игр способствует тому, что ребенок из пассивного наблюдателя превращается в активного участника. Сегодня я хочу остановиться конкретно на дидактических играх, которые можно применять на занятиях по математике, так и дома родителям с детьми.

Уважаемые, коллеги, сегодня я хочу поделиться своим опытом по использованию игрового занимательного материала на занятиях по математике.

Игровое задание «Вылепи цифру».

Я буду загадывать загадку о цифре, а вы вылепите ответ.

Кто-то ночью старый стул
Спинкой вниз перевернул.

И теперь у нас в квартире
Стал он цифрою. (4)

Эта циферка с секретом.

И зимой, и жарким летом

Различишь едва-едва,

Где в ней ноги, голова. (8)

Цифру эту угадай-ка!

Она большая зазнавайка.

Единицу сложишь с двойкой,

И получишь цифру. (3)

Дидактическая игра «Рассели гостей»

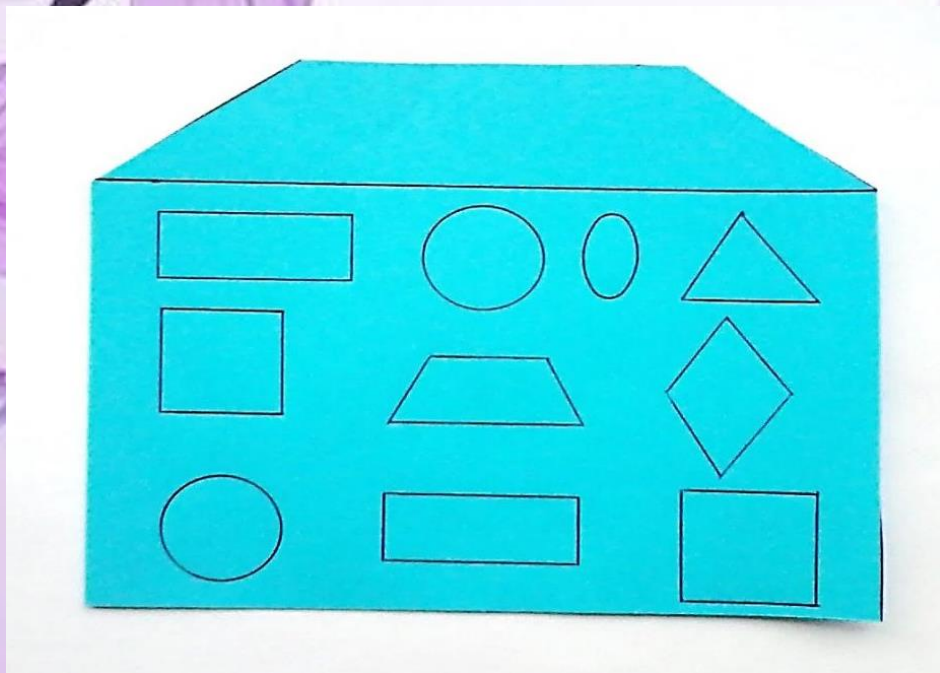
Возраст 4-5 лет

Цель: закрепить умение различать геометрические фигуры (круг, овал, треугольник, прямоугольник, квадрат)

Оборудование: карточка-схема и набор игрушек мелких.

Методика проведения:

Воспитатель предлагает расселить гостей в новый дом. Дети по указанию воспитателя ставят игрушки на соответствующие фигуры.



Например, лягушка живет в комнате с квадратными окнами, ребенок должен поставить игрушку лягушку на круг, и т.д.

Дидактическая игра «Сказка по клеткам»

Возраст 5-6 лет

Цели:

- * Закрепить умение ориентироваться на листе бумаги по клеткам.
- * Развивать образное мышление, воображение.

Оборудование: карточка с клетками, фишки - картинки с изображением предметов.

Методика проведения:

Воспитатель предлагает рассмотреть ребенку карточку, уточняет расположение цифр на ней, и фишки с изображением предметов, предлагает назвать: кто на них изображен. Педагог объясняет задание, чтобы получилась сказка нужно внимательно слушать и ставить фишки на нужную клеточку.

Воспитатель начинает рассказывать сказку: «Жила была девочка Маша (4,3), отправилась она гулять в лес (4,2). Высоко в небе парила птичка (1,2). Ласково светило солнце (1,4). На полянке Маша увидела красивые цветы (3,5). Скоро Маша увидела красивую бабочку (2,1). Хорошо летом в лесу».

Если ребенок правильно выполнял задание, то получится вот такая сказка по клеткам.

	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					



	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					

Дидактическая игра «Загадки и отгадки»

Возраст 5-6 лет

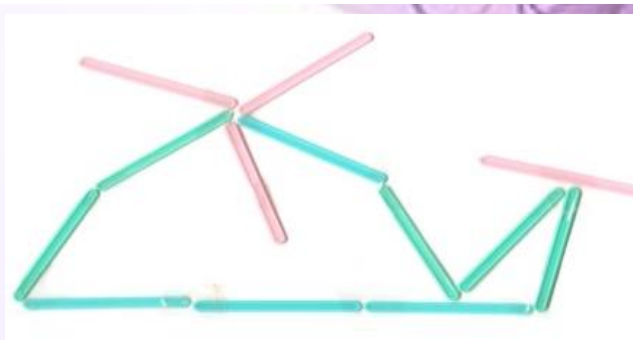
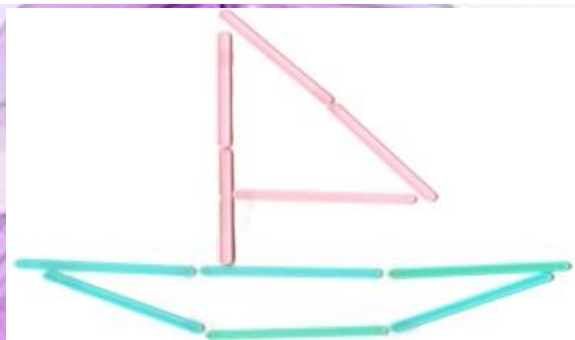
Цели:

- * Развивать образное мышление, воображение.
- * Упражнять в умении выкладывать из счетных палочек предметы по схеме.

Оборудование: счетные палочки на каждого ребенка и карты-схемы.

Методика проведения:

Воспитатель читает загадку и предлагает детям из счетных палочек построить отгадку по карте-схеме или по личному замыслу.



По волнам дворец плывет,
Закружу, заверчу, в небеса улечу.
На себе людей везет. (вертолет) (корабль)

Хотелось бы предложить вашему вниманию «Танграм». Это головоломка, которая представляет из себя квадрат, разрезанный на 7 частей определенным образом. Для дошкольников танграм - отличный урок для подготовки к школе. А в возрасте 5 - 6 лет дети очень любят играть. Им интересны головоломки с картинками.

Цель игры: развитие логико-математических способностей.

Правила игры танграм:

В собранную фигуру должны входить все семь частей.

Части не должны налегать друг на друга.

Части должны примыкать друг к другу.

Игру “Волшебный пояс” можно использовать для систематизации знаний в любой области: математике, ознакомлении с окружающим миром, экологии т.д. Вот, например, как можно играть с волшебным пояском, используя комплект “Геометрические фигуры”.

Фигуры расставляем в пояске в любом порядке. Задумываем фигуру (пусть это будет круг). Ребенок, предположим, устанавливает метку посередине пояска.

И задает вопросы:

- Эта фигура находится справа от метки? – Нет.
- Это плоскостная фигура? – Да.
- Это маленькая фигура? – Нет.
- Это круг? – Да.

Спасибо за участие. В заключении я хотела бы поделиться со всеми своими пособиями.

Итак, я хочу закончить свое выступление следующими словами:

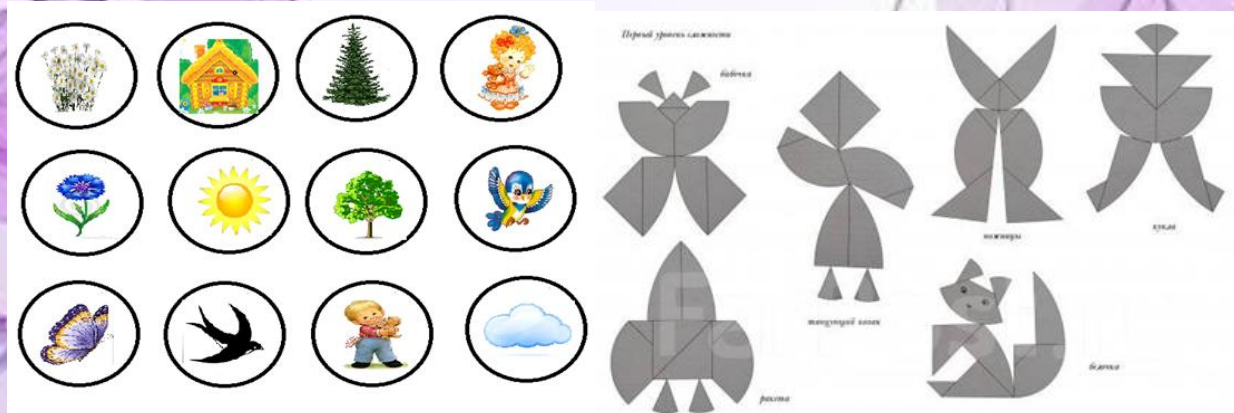
Математика – наука

Хороша и всем нужна,

Без нее прожить нам трудно,

Без нее нам жизнь сложна.

И хотя математика – один из самых сложных предметов, но наши воспитанники не должны узнать об этом никогда, ведь наша цель – научить ребенка постигать математику с интересом и удовольствием.



	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					

«Игра – разминка».

1,2,3,4,5 – научились мы считать.

1, 2,3,4,5 – надо нам умнее стать!

Молодцы! А сейчас послушайте: «Соберем яблоки»

Круглое, румяное, оно растет на ветке.

Любят его взрослые и маленькие детки! Что это? (яблоко).

Ну, конечно же яблоко! Оно соку сладкого полно.

Руку протяните, яблоко сорвите.

- Нужно сорвать яблоко с дерева, с обратной стороны пересчитать семечки и встать в обруч, где находится соответствующая цифра.

- Молодцы! Все справились с заданием. Правильно нашли соответствующую цифру в обруче. А сейчас поиграем в загадки – отгадки. Но не простые, а геометрические. Отгадки вы будете не говорить, а рисовать пальчиком на песке.

Загадки – отгадки

У этой геометрической фигуры совсем нет углов, она похожа на солнышко, тарелку, колесо

Эта фигура похожа на книгу, дверь, крышку стола. У нее 4 угла, 4 стороны, 2 стороны длиннее, а 2 короче.

У этой геометрической фигуры есть 4 угла, 4 стороны и все стороны равны. Фигура похожа на платочек, сиденье стула.

Следующая игра, ее можно проводить, разделив игроков на 2 команды.

Игра «Живые числа»

-Каждый игрок берет по одной карточке с цифрой. Под музыку все игроки танцуют. По сигналу «Встаньте по порядку» - команда должна построиться в последовательности от 1 до 5

или от 1-10. Молодцы обе команды правильно выстроились.

- А сейчас я буду загадывать загадку о цифре, а вы должны вылепить ответ.

«Вылепи цифру»

Как – то ночью старый стул спинкой вниз перевернул. И теперь у нас в квартире стал он цифрою (4)

Эта циферка с секретом. И зимой, и жарким летом различишь едва-едва, где в ней ноги, голова. (8)

Цифру эту угадайка! Она большая зазнавайка. Единицу сложишь с двойкой и получишь цифру (3).

- А сейчас я предлагаю вам игру, которая может служить динамической паузой на занятии

«Полминутки для шутки»

Сколько елочек зеленых, столько выполним наклонов (8).

Ножкой топни столько раз, сколько уток у нас (5).

Сколько покажу кружков, столько выполнишь прыжков. (9)

Присядем столько раз, сколько бабочек у нас. (7)

Сколько точек в круге, столько раз поднимем руки. (6)

- Молодцы! Немного отдохнули, а сейчас посмотрим, кто у нас самый внимательный.

Игра «Кто самый внимательный»

Раздаю счетные палочки, показываю карточку с узором в течение 1-2мин, затем убираю. Вы должны воспроизвести узор на столе.

Далее давайте еще поработаем со счетными палочками: (здесь мы развиваем моторику и математические знания)

Сделайте из палочек 2 треугольника. Сложи их так, чтобы получился квадрат.

Выложите квадрат и прямоугольник. Какая фигура больше? Сколько палочек понадобилось?

Выложи треугольник внутри квадрата. Сколько получилось треугольников?

Положите желтую палочку между красной и синей. Над синей положите 5 зеленых, под желтой – 4 красных и т.д. Вариантов в игре множество.

На занятиях по математике детям очень нравится тренажер «Цветные ладошки».

Он развивает цветовосприятие, ориентировку в пространстве, обучает счету и развивает умение пользоваться схемами.

Сколько ладошек (красного, зеленого, синего, желтого) цвета?

Сколько квадратов (красного, зеленого, синего, желтого) цвета?

Сколько ладошек в первом ряду смотрит вверх?

Сколько ладошек в третьем ряду смотрит вниз?

Сколько ладошек в третьем ряду слева смотрит вправо?

Сколько ладошек во втором ряду слева смотрит влево?

На нас смотрит ладошка зеленого цвета в красном квадрате, если сделать 3 шага вправо и 2 вниз, где мы окажемся?

Загадай маршрут товарищу.

- Молодцы! Хорошо поработали!

- Не хочется оставлять без внимания такую игру, как «Божьи коровки». Детям на занятии она очень нравится. Эта игра учит находить место числа в ряду, считать до 10 и обратно, развивает мыслительные операции, внимание, умение ориентироваться на плоскости, сравнивать числа и т.д.

- Их можно раскладывать в прямом и обратном порядке. Вставлять пропущенных насекомых. Каждая божья коровка должна найти свою ромашку. Взять одну ромашку с насекомым и подобрать ей соседей, то есть предшествующее и последующее число. Можно сравнивать числа и цифры и поставить между двумя объектами знаки «больше», «меньше» или равно, ну и что еще подскажет фантазия!

Кроме этого еще существует математическое пособие «Тренажер «Божьи коровки». Он учит ориентироваться на игровом поле с клеточками, передвигать божью коровку в указанном направлении: формировать умение определять пространственное расположение предметов: «вверх», «вниз», «справа-направо», «слева-налево», «по центру», и т.д. Развивает зрительную память, внимание, умение использовать предлоги и слова для обозначения расположения предметов в пространстве.

Есть 6 таблиц (поле из 9, 16, 25, 36, 49, 64 клеточек). Божья коровка должна двигаться по команде. Она может двигаться вверх, вниз, направо, налево. На начальных этапах игры, когда поле из 9, 16 и 25 клеточек ребенок может двигать жука по полю. А на последних этапах игры, когда поле из 36, 49 и 64

клеточек ребенок уже должен научиться мысленно передвигать жука по полю в нужных направлениях и называть его местоположение.

1.(жук в центре. Таблица из 9 клеток) - верхний правый угол, нижний левый угол, верхний левый угол, нижний правый угол, в центре.

2 (таблица из 16 клеточек) – (жук в нижнем левом углу) : 1клеточка вверх, 1 клеточка направо, 1 клеточка вверх, 1 клеточка направо и т. д .Куда приполз жучок?

3этап (таблица из 25 клеточек): (жук в центре): 1 клеточка направо, 2 клеточки вниз, 1 клеточка налево, 1 клеточка вверх и т.д. Где находится божья коровка.

4этап (таблица из 36 клеточек): (жучок в правом верхнем углу): 2клеточки налево, 1 клеточка вниз, 2 клеточки налево, 1 клеточка вниз, 1 клеточка направо и т.д. Куда приполз жучок?

5этап (таблица на 49 клеточек): (жучок в правом нижнем углу): 2 клеточки наискосок налево вверх, 3 клеточки налево, 1 клеточка вверх, 2 клеточки направо, 1 клеточка вверх и т.д. Где находится жучок?

6этап (таблица на 64 клетки): (жучок в левом верхнем углу): 3 клеточки наискосок вниз направо, 1 клеточка вверх, 4 клеточки направо, 3 клеточки вниз и т.д. Где находится жучок?

- Молодцы! Все справились с заданиями. Надеюсь, что это пособие вы будете применять при работе с детьми, так как оно захватывает детей.

С этими таблицами вариантов путешествия жучка великое множество. В старших группах дети сами уже придумывают и диктуют по очереди ходы жука. Эта игра служит отличным тренажером для закрепления пространственного расположения предметов.

По ознакомлению детей с неделяй, я использую игру «Рассели гномиков по дням недели»

В этой игре закрепляются названия и последовательность дней недели.

- А сейчас немного отдохнем и продолжим.

Пальчиковая игра

Жил-был маленький гном (присели, встали)

С большим колпаком (вытянули руки вверх, соединили ладони),

Он был путешественник — гном. (руки на пояс, шаги на месте)

На лягушке он скакал: (прыгаем)

Прыг-скок, ква-ква!

И на стрекозе летал: (машем руками)

Ух, высоко! (встали на носочки)

По ручью плыл в чайной чашке: (плывем любым стилем)

Буль-буль-буль!

Ездил он на черепашке: (руки на пояс, потопать на месте)

Топ-топ-топ!

И, протопав все тропинки,

Он качался в паутинке, (качаемся из стороны в сторону)

Баю-бай! Баю-бай!

Утро придет, (руки вверх, в стороны, вниз)

Гном опять в поход пойдет! (шаги на месте)

(Выставляю на доску 7 домиков для гномов) Здесь живет неделя. А в неделе сколько дней? (7). Тут живут разноцветные гномики. Гномы каждый день сменяют друг друга по очереди.

- Какой гном первый приходит в дом недели? (понедельник).

В понедельник первый гном в красный цвет раскрасил дом

Ели гномы помидор и болтали разный вздор.

А во вторник стало вдруг все оранжевым вокруг,

Ели гномы на обед семь оранжевых конфет.

Гном вторник любил все оранжевое. Он и оделся в оранжевый наряд.

Третий день? (среда). Этот гном любит все желтое и нарядился он во все желтое и домик у него тоже желтый...

- Четвертый приходит Четверг. Этот гном любит все зеленое. Цвет зеленый, цвет природы оживления.

- Пятый приходит Пятница. Этот гном любит все голубое. Он сверкает голубым, словно речка изо льдин.

Шестым приходит Суббота. Этот гном нарядился в синий наряд. Он любит все синее. Синие, синие васильки необыкновенной красоты.

- Седьмой приходит Воскресенье. Воскресенье седьмой гном в фиолетовый цвет раскрасил дом.

Игра «Обозначь последовательность дней недели цифрами»

- Предлагаю найти домики гномиков и обозначить цифрой в соответствии с днем недели.

- Скажите пожалуйста, какой день приходит раньше среды?

- Молодцы! Хорошо справились со всеми заданиями. И напоследок, давайте с вами закрепим то, что вы сегодня увидели и узнали. Я предлагаю вашему вниманию «Старую» сказку на новый лад.

(участникам раздаются маски)

Воспитатель: Купил дед компьютер. Установил его, а как включить не знает. Ходит вокруг него. Думает, что за аппарат, на что похож. Напоминает какую-то фигуру.

Воспитатель: А компьютер включится в том случае, если правильно ответите на вопросы.

- А на какую геометрическую фигуру похож монитор компьютера?

Дед: - А похож он на прямоугольник.

Воспитатель: - А какие еще вы знаете предметы похожие на прямоугольник? *(ответы)*

- А какие еще геометрические фигуры вы знаете? *(ответы)*

Но компьютер все равно не включается. Позвал дед бабу. Пришла бабу, охает, ахает, ходит вокруг него. То с одной стороны зайдет, то с другой.

- А скажите где стоит бабу? *(ответы: слева, справа, за, перед...)*

Но компьютер не включается. Позвала бабу внука. Пришла внучка и говорит:

Внучка: - Компьютер уже не модно, я в планшетах и смартфонах лучше разбираюсь.

Воспитатель: - а давайте сравним компьютер, планшет и смартфон *(ответы)*

Но все-таки компьютер нам включить не удалось. Позвала внучка Жучку. А жучка в это время за двором бегала. (на ковре 2 ленты: длинная и короткая)

- а скажите, пожалуйста, по какой дороге Жучка быстрее добегит до дома *(предлагаем на выбор 2 дорожки, разные по длине)*.

- Это дорожка какая? *(короткая)*

- А эта? *(длинная)*

- Почему выбрали эту дорожку? *(ответы)* *(Бежит жучка по короткой дорожке)*

Воспитатель: - Жучка полаяла на компьютер, а он не включается. Позвала Жучку кошку. Легла кошка на теплый системник и уснула.

Воспитатель: - А скажите, пожалуйста, когда мы спим? *(ночью)*

- А когда в детский сад идем? *(утром)*

- Обедаем когда? *(днем)*

- Когда возвращаемся домой? *(вечером)*

- Сейчас какое время суток? *(день)*

- Мы с вами что делаем? *(играем)*

- Давайте и кошку разбудим.

Кошка проснулась, позвала мышку. Мышка прибежала, хвостиком махнула, кнопку зацепила компьютер и включился.

Воспитатель: - Теперь нужно ввести пароль. Для этого вспомним.

- Который по счету был дед? *(1-й)* Найди карточку с цифрой 1.

- Которая по счету была бабу? *(2-я)* Найди карточку с цифрой 2.

- Которая по счету была внучка? *(3-я)* Найди карточку с цифрой 3.

- Которая по счету была Жучка? *(4-я)* Найди карточку с цифрой 4.

- Которая по счету была кошка? *(5-я)* Найди карточку с цифрой 5.

- Которая по счету была мышка? *(6-я)* Найди карточку с цифрой 6.

Воспитатель: И для того чтобы компьютер открылся нужно выстроиться по порядку. (1, 2, 3, 4, 5, 6)

И компьютер включился!

- Ну, теперь, уважаемые коллеги, просмотрев сказку *«Репка»*, я думаю вы ответите мне на вопрос.

- С помощью чего, в дошкольном возрасте, можно сделать математику яркой и увлекательной игрой? *(с помощью сказки и игры)*

- И какие математические понятия мы закрепили данной сказкой? (порядковый счет, геометрические фигуры, понятия «длинный - короткий», «больше – меньше», части суток, пространственная ориентация)

Здесь мы увидели, как ребенок из пассивного наблюдателя превращается в активного участника.

Рефлексия:

- Если вы думаете, что самым богатым ресурсом для обучения взрослых является опыт, похлопайте в ладоши.

- Если вы полагаете, что для взрослых более важна практическая информация, чем теоретическая, потопайте ногами.

- Если вы думаете, что желание взрослых учиться зависит от их потребностей и интересов, то помашите рукой.

- Если вам нравится обучаться и быть обучающимися и обучать других, то улыбнитесь!

Спасибо всем, кто принимал участие в нашей встрече. И мне очень хочется, чтобы о нашей сегодняшней встрече осталась память.

Упражнение *«Дружественная ладошка»*.

Пусть это будет дружеская ладошка. Для этого выполним упражнение, которое так и называется (раздаю ладошки).

Предлагаю: написать на ней свое имя. Затем оставить свои пожелания на ладони (предлагаю эти ладони поместить на доску к солнышку)

- Пусть эти ладошки несут тепло и радость наших встреч, напоминают об этих встречах, а может быть, и помогают в какой-то сложный момент

Настоящее воспитание — это не только счастливый ребенок, но и счастливый педагог. Предлагаю вам универсальный рецепт счастья, который приумножит количество прекрасных мгновений вашей жизни.

Итак, возьмите чашу терпения, влейте в нее полное сердце любви,

Добавьте 2 горсти щедрости, посыпьте добротой, плесните немного юмора и добавьте, как можно больше веры, все это хорошенько перемешайте. Щедро намажьте на кусок отпущенной вам жизни и предлагайте своим воспитанникам, каждому, кто встретится вам на Пути.

The background of the entire page is a soft, light purple color. It is decorated with various floral elements: large, detailed purple lilies, smaller purple buds, and delicate white star-shaped flowers. A prominent, curved, light purple ribbon-like shape sweeps across the middle of the page. The entire composition is framed by a thick, dark blue border. At each of the four corners, there is a small, stylized graphic element consisting of overlapping squares in blue and purple.

Я еще раз благодарю вас за терпение, активность и желаю здоровья, успехов и профессионального оптимизма! Пусть исполняются самые несбыточные мечты и самые нереальные желания! Пусть листы календаря сменяются, оставляя в памяти яркие события года! Всего вам большого и светлого. Спасибо за внимание