

**МАСТЕР - КЛАСС**  
**НА ТЕМУ:**  
**«ФОРМИРОВАНИЕ МАТЕМАТИЧЕСКИХ**  
**СПОСОБНОСТЕЙ ЧЕРЕЗ ДИДАКТИЧЕСКИЕ**  
**ИГРЫ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ**  
**ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО**  
**ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СТАНДАРТА ДО».**

**ПОДГОТОВИЛА:**  
**ВОСПИТАТЕЛЬ**  
**С/П «ДЕТСКИЙ САД**  
**«ЛЯЙСАН» ГБОУ СОШ**  
**С.НОВОЕ УСМАНОВО**  
**ИБРАЕВА А.М**

**АПРЕЛЬ 2014 Г.**

**Тема: Формирование математических навыков через дидактические игры в условиях реализации Федерального государственного образовательного стандарта ДО.**

**Цель.**

Повышение профессионального мастерства педагогов — участников мастер-класса в процессе активного педагогического общения по освоению опыта работы педагога-мастера.

**Задачи:**

Познакомить педагогов с математическими играми, создание условий для профессионального общения и стимулирования роста творческого потенциала педагогов.

**План проведения мастер-класса:**

- Теоретическая часть.
- Интерактивная часть. Проведение дидактических игр с педагогами.
- Математический уголок «Математика вокруг нас»
- Заключительная часть. В конце мероприятия были предложены буклеты, с увлекательными дидактическими играми.

**Ход мастер – класса.**

*Основной принцип мастер-класса:* «Я знаю, как это делать, и я покажу вам».

*Главное в технологии проведения мастер-класса:*

« Не сообщать информацию, а передавать способ работы».

По словам В.А. Сухомлинского: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В своей дидактической программе Соловьева Н. показала, что маленький ребенок очень пластичен и легко обучаем, при этом важны формы обучения, оказывающие влияние на психическое развитие.

Соловьева Н. заключила, что максимальный эффект в реализации возможностей ребенка дошкольника достигается лишь в том случае, если обучение проводится в форме дидактических игр, непосредственных наблюдений и предметных занятий, различных видов практической деятельности, но никак не в виде традиционного школьного урока.

### **Дидактическое пособие по ФЭМП «Тренажер «Божья коровка»**

**Цель:** учить детей ориентироваться на игровом поле с клеточками, передвигать божью коровку в указанном направлении; формировать умение определять пространственное расположение предметов: «вверху», «внизу», «справа-направо», «слева-налево», «по центру» и т. д. Развивать зрительную память, внимание; умение использовать предлоги и слова для обозначения расположения предметов в пространстве.

**Оборудование:** таблицы с клетками (по 9, 16, 25, 36, 49, 64 клетки, плоскостные жучки из картона «божьей коровки»).

### **Правила игры:**

Божья коровка двигается по команде. Она может двигаться вверх, вниз, направо, налево. На начальных этапах игры (поле из 9, 16, 25 клеточек) ребенок может двигать жука по полю. На последних этапах игры (поле из 36, 49, 64 клеточек) ребенок должен еще научиться мысленно передвигать жука в нужных направлениях и называть его местоположение.

Слуховой диктант. Примерные ходы божьей коровки:

**1 этап** (таблица из 9 клеточек) ; (жучок в центре) : верхний правый угол, нижний левый угол, верхний левый угол, нижний правый угол, в центре.

**2 этап** (таблица из 16 клеточек) ; (жучок в нижнем левом углу) : 1 клеточка вверх, 1 клеточка направо, 1 клеточка вверх, 1 клеточка направо и т. д.

**3 этап** (таблица на 25 клеточек) ; (жучок в центре) : 1 клеточка направо, 2 клеточки вниз, 1 клеточка налево, 1 клеточка вверх и т. д. Где находится божья коровка?

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

**5 этап** (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?

**6 этап** (таблица на 64 клеточки) ; (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?

**Примечание:** вариантов путешествия жучка великое множество. В старших группах дети сами придумывают и по очереди диктуют ходы. Эта игра служит отличным тренажером для закрепления пространственного расположения предметов. Можно использовать белое поле и черного жучка.

### Учимся, играя. «Математический куб»



В каждой группе детского сада найдется обычный пластмассовый кубик, который можно превратить в дидактический и развивающий, что я и сделала. К пяти граням куба приклеила карточки с изображением цифр (от 1 до 5) и кругов в количестве соответственно числу /для детей еще не знающих

цифры/, на шестую грань куба - модель множественного числа - "много". И куб стал очень востребованным у моих воспитанников. Теперь не только я с ними играю, но они включили его в свои самостоятельные игры.

### **Варианты игры с кубом:**

**Вариант 1.** Один ребенок стоит в центре круга с закрытыми глазами. В руке у него куб, который он вращает, пока дети идут по кругу со словами:

Раз, два, три, четыре, пять

Будем кубик мы вращать.

Ребенок показывает грань куба, на котором остановилось вращение и выполняет задание столько раз, сколько кругов на грани, обращенной к нему (или соответственно какое число на грани куба) .

**Вариант 2.** Воспитатель стоит в центре круга, образованного детьми, и бросает куб каждому ребенку по очереди. Ребенок, возвращая куб, выполняет задание столько раз, сколько указывает ему число, обращенное к нему.

### **Задания 1.**

**Цель.** Развитие общей моторики.

Подпрыгнуть на двух ногах; хлопнуть в ладоши; наклониться вперед и т. д.

### **Задания 2.**

**Цель.** Развитие лексико- грамматических категорий.

а) Согласование числительных с именами существительными.

Воспитатель, бросая куб ребенку, называет имя существительное (слово – предмет). Ребенок, согласуя имя существительное с числительным, выпавшим на грани куба, обращенной к нему, возвращает куб, озвучивая словосочетание. Например, лексическая тема недели «Дикие животные». Воспитатель: «Заяц». Ребенок: «Три зайца».

(медведь - четыре медведя; волк – один волк; белка – много белок и т. д.)

б) Согласование числительных и прилагательных с именами существительными.

**Воспитатель:** «Храбрый заяц». Ребенок: «Два храбрых зайца». (бурый медведь – три бурых медведя; хитрая лиса – пять хитрых лис и т. д.)

### Задания 3.

**Цель.** Развитие фонематического слуха, звукового анализа и синтеза.

- а) Произнести автоматизированный звук, слог со звуком; слово с заданным звуком.
- б) Назвать гласные, либо согласные звуки.
- в) Придумать слова с заданным звуком.
- г) Составить предложение из заданного количества слов.

Вариантов задания можно придумать множество, адаптируя под деток своей возрастной группы.

**«Возьми то, не знаю что!»**



**Цель:** Совершенствование умений детей выбирать предметы по одному свойству: цвету, форме, размеру; оценить свои действия по результату.

**Задание:** На столе яблоки, их много, они разные. (У ребёнка силуэты яблок). Рассмотрите их. Представьте себе, что вы выбираете для себя яблоки. Возьмите одно и положите его в тарелку. Вы можете выбрать ещё одно яблоко – оно на

«ладошке» с буквой. Если на «ладошке» буква «Ц» - берёшь яблоко другого цвета, «Р» - другого размера, «Ф» - другой формы.

*По окончании действий ребёнка:*

-Ты доволен своим выбором?

-Как ты думаешь, ты правильно действовал?

-Можно ли было иначе?

### **"Божьи коровки".**

**Цель.** Совершенствовать умение находить место числа в ряду, считать до 10 и обратно, развивать мыслительные операции, внимание, умение ориентироваться на плоскости, сравнивать числа и т. д.



Это божьи коровки,



а это - ромашки.



Каждая божья коровка должна найти свою ромашку



Можно раскладывать в прямом...



и обратном порядке,



вставлять пропущенных насекомых и т. д.



Ориентироваться на плоскости

Ещё варианты:

- взять одну ромашку или божью коровку и подобрать "соседей", то есть предшествующее и последующее число;

- можно сравнить числа или цифры и поставить между двумя объектами

знаки:  $>$  ,  $<$  ,  $=$  ;

- ну и что ещё подскажет фантазия!

### **Дидактическая игра «Математический квадрат»**

Дидактическая игра «Математический квадрат» может быть использована педагогами дошкольных учреждений в работе с детьми любого возраста на

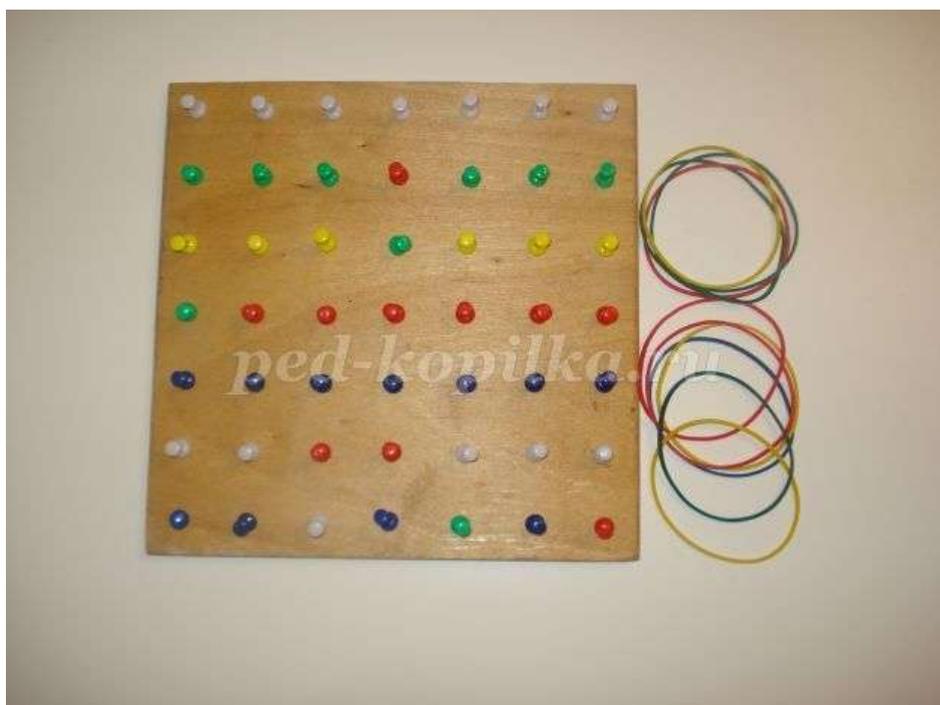
занятиях по формированию элементарных математических представлений, в процессе совместной деятельности с детьми, а так же в процессе самостоятельной деятельности детей.

**Задачи:** закреплять знание геометрических фигур: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, описывать их по характерным признакам; учить определять пространственное расположение предметов; сравнивать предметы контрастных и одинаковых размеров; при сравнении предметов соизмерять один предмет с другим по заданному признаку величины (длине, ширине, высоте, величине в целом), закрепить знание цветов; обогащать словарный запас; развивать речь, внимание, координацию движений, мелкую мускулатуру пальцев.

**Материалы и инструменты:** тонкая фанера, шкурка, лак строительный, канцелярские гвоздики, резинки банкнотные (два последних наименования продаётся в канцелярских отделах).

**Описание изготовления:**

- 1) Взять фанеру нужного нам размера. Обработать её шкуркой, чтоб поверхность была гладкая.
- 2) Полученную заготовку покрыть лаком. Затем на ней нужно сделать разметку и определить места, где будут крепиться канцелярские гвозди (расстояние между ними должно быть одинаковым как по вертикали, так и по горизонтали)
- 3) Закрепить гвоздики.

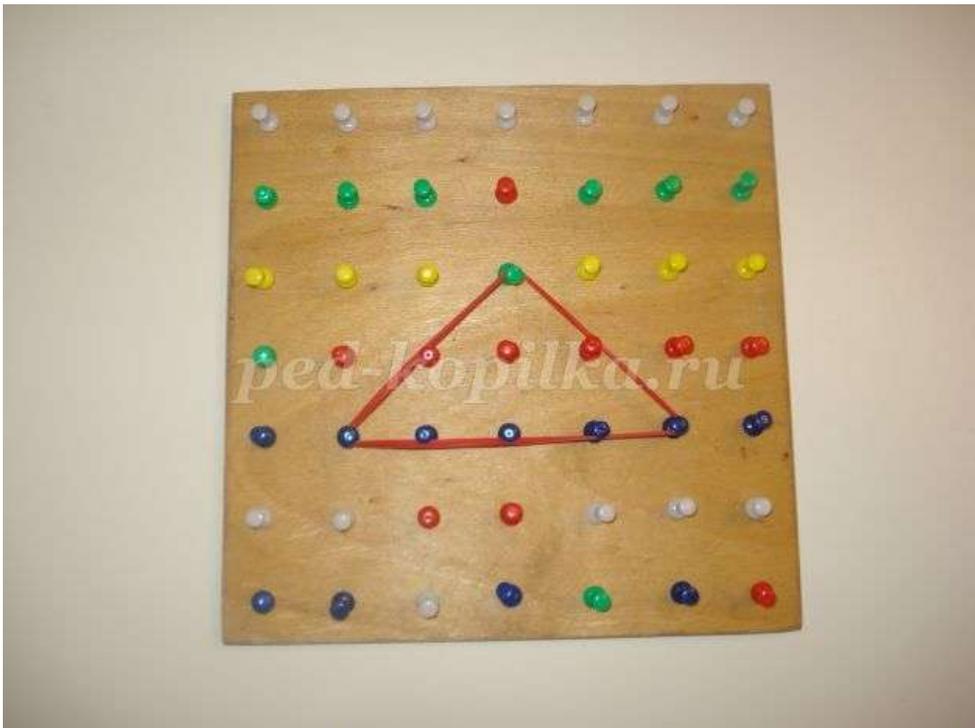


### **Описание игры:**

С помощью данной игры можно выполнять с детьми различные задания.

#### **Задание 1.**

Воспитатель предлагает ребёнку натянуть резинку форме какой-либо фигуры.



## Задание 2.

Воспитатель предлагает разгадать загадку, а ответом будет являться фигура, которую ребёнок должен натянуть при помощи резинки.

### **Примеры загадок:**

Я фигура – хоть куда,  
Очень ровная всегда,  
Все углы во мне равны  
И четыре стороны.  
Кубик – мой любимый брат,  
Потому что я... (*квадрат*).  
Растянули мы квадрат  
И представили на взгляд,  
На кого он стал похожим  
Или с чем-то очень схожим?  
Не кирпич, не треугольник -  
Стал квадрат... (*прямоугольник*).  
На фигуру посмотри  
И в альбоме начерти  
Три угла. Три стороны  
Меж собой соедини.  
Получился не угольник,  
А красивый... (*треугольник*).

### **Задание 3.**

Предложить создать фигуру определённого цвета.

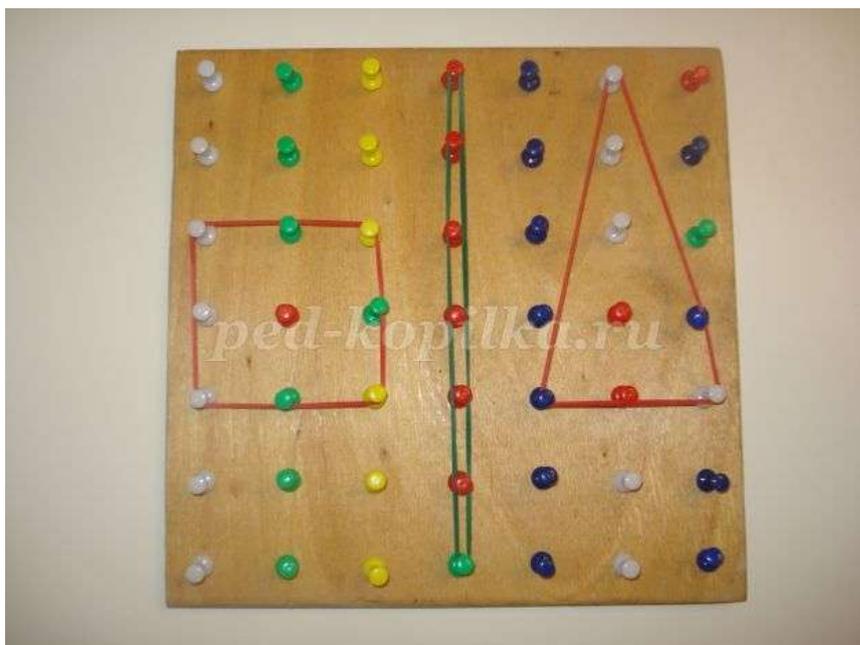
### **Задание 4.**

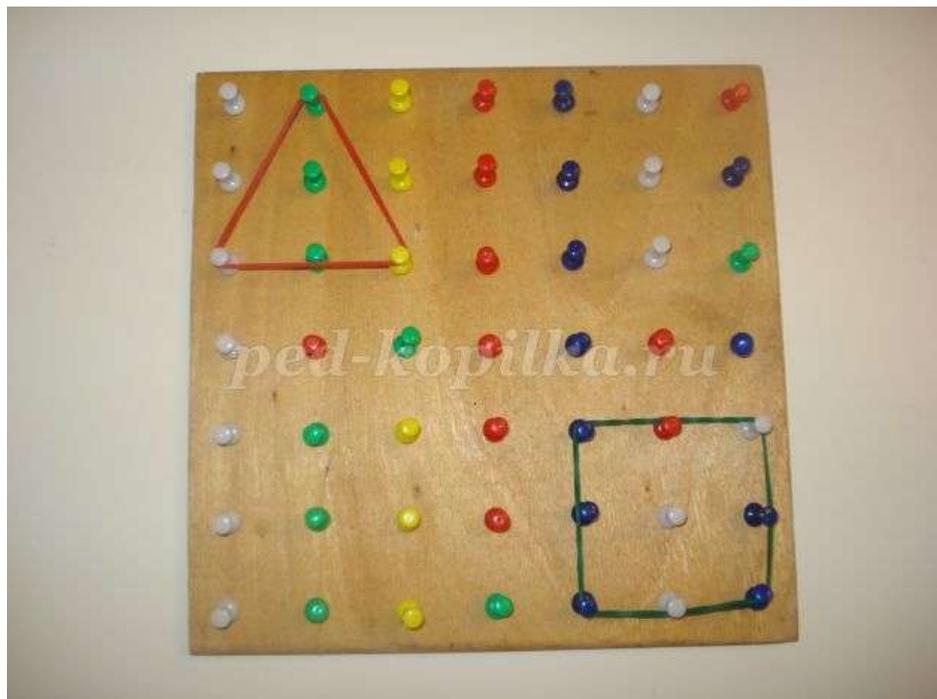
Можно предложить задания на закрепление свойств фигур. Например, построй большой красный треугольник или построй маленький жёлтый прямоугольник, построй фигуру больше или меньше данной.

### **Задание 5.**

По заданию воспитателя дошкольники могут закреплять расположение предметов в пространстве. Воспитатель просит сделать фигуру слева или справа линии, сверху или снизу линии. Так же можно попросить ребёнка расположить фигуры вдоль заданной стороны или расположить в нужном

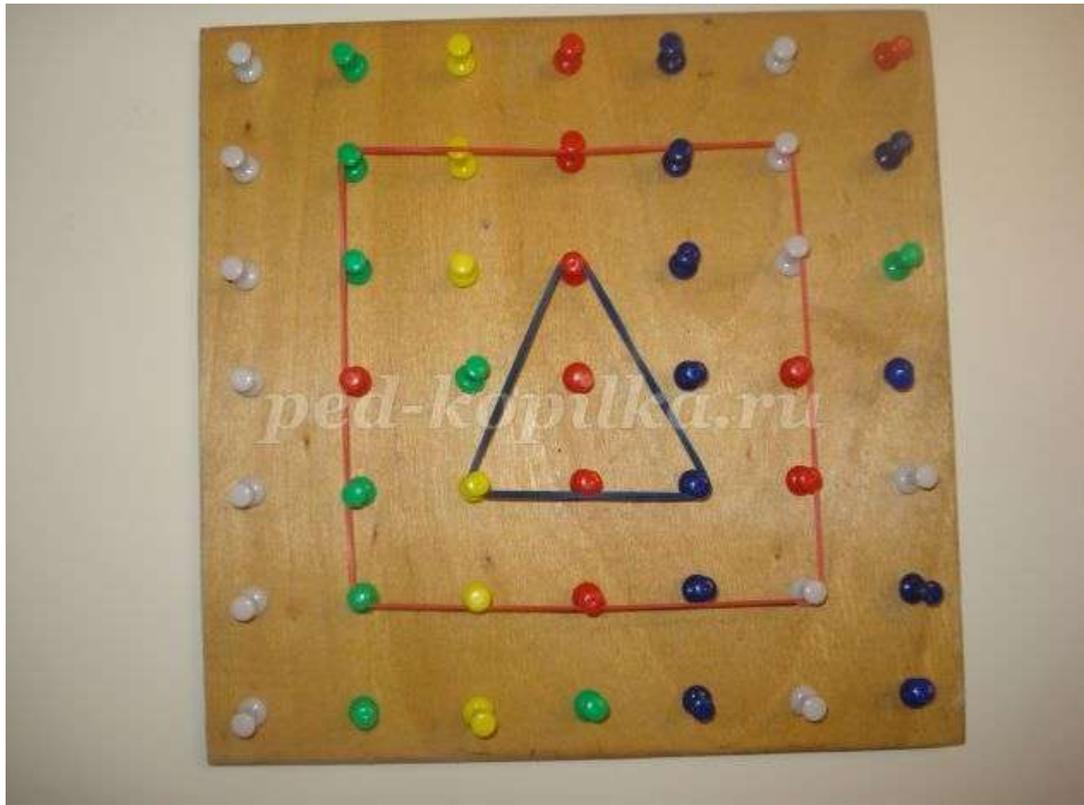
углу. Например: расположи треугольник вдоль правой стороны, расположи квадрат в левом верхнем углу и т.д.





### Задание 6.

Даётся задание расположить фигуры относительно друг друга. Например: расположите фигуры так, чтоб квадрат был справа от треугольника, расположить треугольник внутри квадрата.



### **Методическое пособие «Куб - развивай-ка»**

Методическое пособие способствует развитию математических навыков у детей. При его использовании закрепляются прямой и обратный счет, название геометрических, ориентирование в пространстве и на ограниченной площади, понятие «больше», «меньше», «равно». Данное пособие может быть использовано в учебной деятельности, а также самостоятельной деятельности детей в режимных моментах. Пособие способствует развитию не только математических понятий, но и разговорной речи, пополнению словаря ребенка новыми понятиями и терминами. Может использоваться как с подгруппой детей, так и при индивидуальной работе с одним ребенком.

Методическое пособие можно использовать при работе с детьми дошкольного возраста как воспитателям, так и родителям.

В заключении хочу сказать, что с помощью развивающего обучения дети войдут в мир математики через увлекательные игры, и обучение не покажется им трудным и скучным. Дидактическая игра — явление сложное, но в ней отчетливо обнаруживается структура, т.е. основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Педагогическая эффективность обучения в значительной степени определяется соответствием содержания и методов в обучении возрастным особенностям детей, когда ребенок усваивает материал специфический для данного возраста в наглядно-действенной форме, с опорой на непосредственные практические или игровые действия. Поэтому дидактическая игра является неперенным средством формирования элементарных математических представлений детей дошкольного возраста.