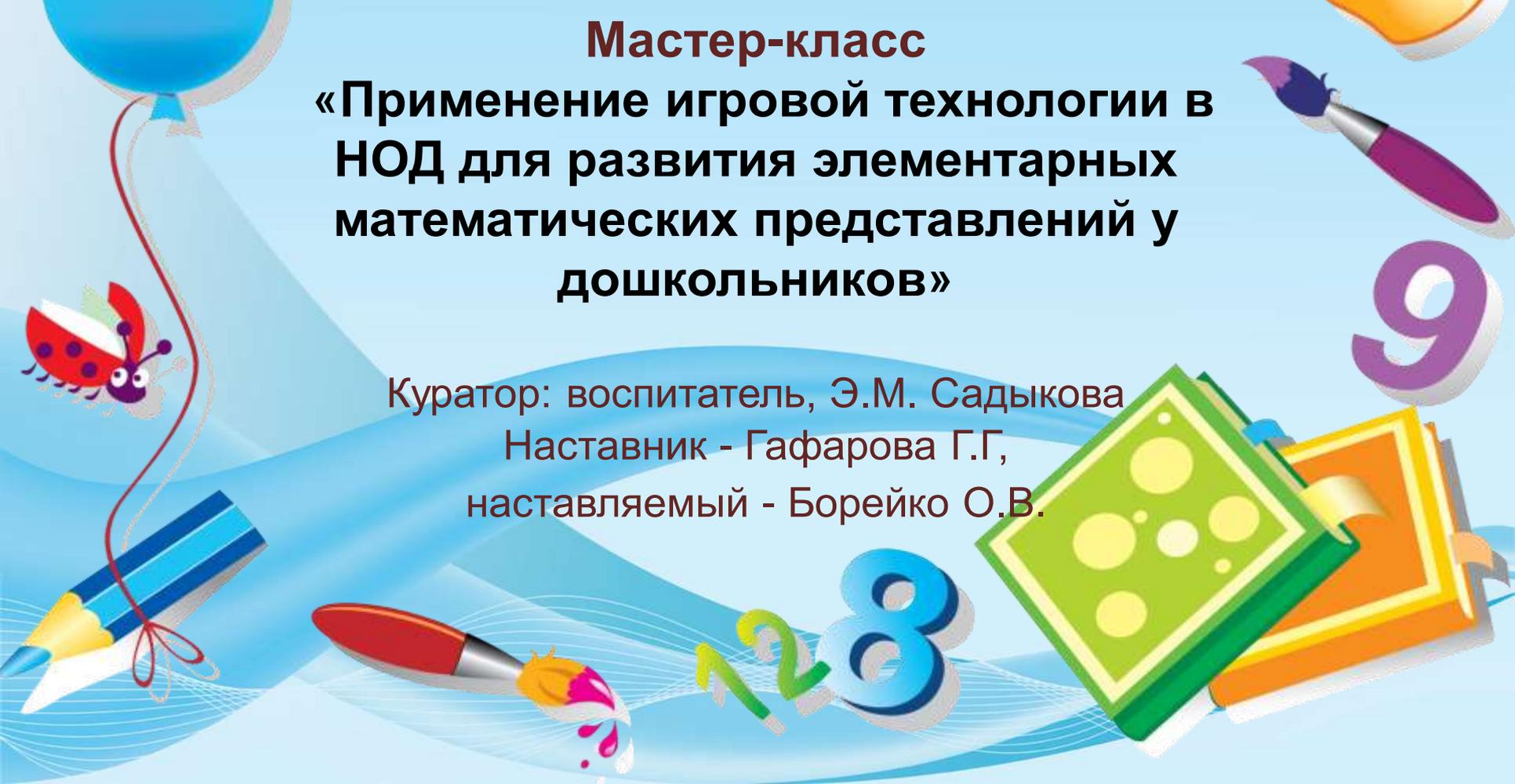




Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение
№15 «Югорка»

Мастер-класс **«Применение игровой технологии в** **НОД для развития элементарных** **математических представлений у** **дошкольников»**



Куратор: воспитатель, Э.М. Садыкова
Наставник - Гафарова Г.Г,
наставляемый - Борейко О.В.

Цель мастер-класса: расширить знания молодого педагога по использованию занимательного материала по ФЭМП в процессе совместной деятельности.

Задачи:

1. Познакомить педагога с опытом работы по использованию занимательного материала по ФЭМП в работе с детьми дошкольного возраста.
2. Обучить молодого педагога методам и приемам использования занимательных математических игр в педагогическом процессе.
3. Развивать интерес к оригинальной образовательной игровой технологии, инициативу, желание применять на практике данную технологию.

Ход мастер-класса

Наставляемый

- Гузалия Габидулловна, я обратила внимание, что во время непосредственно образовательной деятельности дети отвлекаются, быстро устают, поэтому они плохо усваивают материал. Как сделать так, чтобы доставить детям радость от процесса познания, что бы им было это интересно? Что можно использовать в процессе совместной деятельности?



Наставник

- Из личного опыта Ольга Владимировна, могу сказать, что обучение лучше осуществлять в естественном, самом привлекательном для дошкольников виде деятельности – игре. То есть мы, воспитатели, не должны забывать о том, что ведущей деятельностью в дошкольном возрасте является игра, а значит, цель воспитателя научить ребенка играть, и в процессе игры, незаметно знакомить его с определенными понятиями, давать нужную информацию. Дети играют потому, что им нравится сам игровой процесс. По моему мнению, ФЭМП у детей дошкольного возраста немыслимо без использования игровых технологий.

Наставляемый

- Что такое «игровые технологии»?



Наставник

- Понятие **«игровые педагогические технологии»** включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Наставляемый

- Какую цель представляет игровая технология в работе воспитателя?



Наставник

- Цель игровой технологии - дать ребенку возможность «прожить» в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого, при этом не менять ребёнка и не переделывать его, не учить его каким-то специальным поведенческим навыкам.



Наставляемый

- Какие составляющие элементы содержатся в игровой технологии?

Наставник

- Любая игровая педагогическая технология имеет общие структурные элементы :
 - установочный элемент;
 - игровые ситуации;
 - задачи игры;
 - правила игры;
 - игровые действия;
 - игровое состояние;
 - результат игры.



Наставляемый

- Гузалия Габидулловна, что включает в себя игровая технология и где в совместной деятельности ее можно использовать?

Наставник

- Каждая игровая педагогическая технология включают последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их.

Это могут быть игр на обобщение предметов по определенным признакам. Или игры, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных. Также могут быть игры, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.

При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Использовать ее можно как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.

Наставляемый

- Какие педагогические технологии используют воспитатели на практике?

Наставник

- Игровых педагогических технологий существует большое количество в дошкольном образовании. Сейчас я познакомлю с некоторыми из них, которые сама использую в своей практике.



Палочки Кюизнера

- Бельгийский учитель начальной школы **Джордж Кюизинер** (1891-1976) разработал универсальный дидактический материал для развития у детей математических способностей. В 1952 году он опубликовал книгу "Числа и цвета", посвященную своему пособию.
- Палочки Кюизенера – это счетные палочки, которые еще называют «числа в цвете», цветными палочками, цветными числами, цветными линейками. В наборе содержатся палочки-призмы 10 разных цветов и длиной от 1 до 10 см. Палочки одной длины выполнены в одном цвете и обозначают определенное число. Чем больше длина палочки, тем большее значение числа она выражает.



Использование в педагогическом процессе ДОО пособия Кюизенера помогает решению многих задач:

Образовательные:

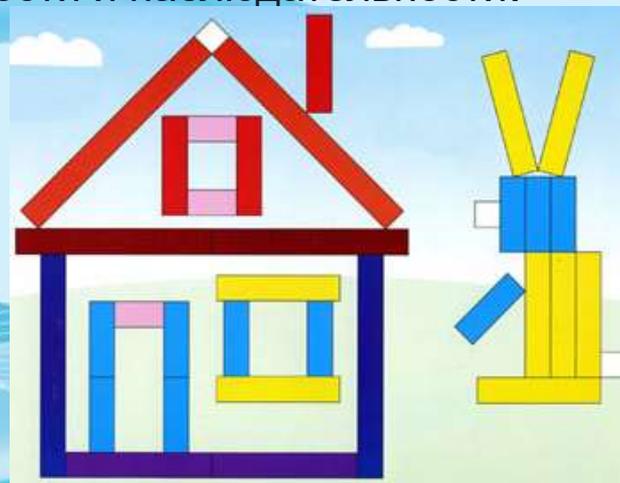
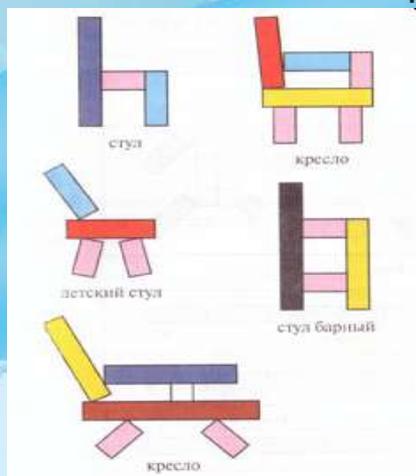
- Формирование понятий числа и количества, представлений об их соотношении.
- Закрепление количественного и порядкового счёта.
- Освоение понятия «состав числа», обучение навыкам сложения, вычитания.
- Формирование измерительных умений (в частности, сравнение предметов по их длине, ширине и высоте).
- Закрепление знаний геометрических фигур (путём складывания их из элементов набора).

Развивающие:

- Развитие представления о числе, основы счета, умение измерять предметы.
- Развитие детского интеллекта, познавательной активности, а также мелкой моторики, конструктивных навыков, ориентировки в пространстве, внимания, воображения и фантазии.

Воспитательные:

- Воспитание настойчивости, терпения, усидчивости и наблюдательности.



Наставляемый

- Как работать с палочками Кюизенера?



Наставник

- Существует множество вариантов упражнений для работы с палочками. Все задания можно распределить по блокам:
 - 1. Задания на ознакомление с палочками.**
 - найди и покажи такую же палочку, как у меня;
 - найди самую длинную или короткую палочку;
 - укажи из палочек каких цветов построен дом или дорога.
 - 2. Задания на изучение цвета.**
 - построй квадрат из красных палочек, а затем из голубых, какой больше;
 - выложи палочки по схеме: красная, желтая, красная, желтая;
 - положите несколько палочек перед ребенком и через несколько секунд уберите одну, спросив, палочки какого цвета не хватает.

3. Задания на измерение.

- попросите ребенка найти любую палочку, короче синей, но длиннее желтой;
- из нескольких палочек нужно составить такую же по длине, как бордовая или синяя;
- с помощью любой палочки измеряйте длину карандаша, книги, ножку стола;
- с закрытыми глазами найди две одинаковые длинные, а затем и короткие палочки;
- постройте из палочек дорогу, заведомо пропуская палочки разного размера, и попросите ребенка заполнить пробелы.

4. Задания на построение.

- попросите ребенка построить предмет, используя шаблон.

5. Задания на состав числа.

- попросите ребенка найти большую палочку равную сумме двух маленьких.

6. Логические задания с палочками.

- расположи палочки так, чтобы белая была между красной и синей, а синяя рядом с черной.

Палочки интересны тем, что играть и продуктивно заниматься с ними смогут дети разного возраста.



Логические блоки Дьенеша

- Автор метода Золтан **Дьенеш** (1916—2014 гг.) — венгерский математик, психолог, преподаватель. Золтан с ранних лет очень любил математику, она казалась ему довольно интересной и легко ему давалась. С годами он решил создать что-то свое, в чем можно проще донести математические учения до своих маленьких деток, которые ходили к нему на занятия. Он хотел, чтобы дети хотели заниматься математикой сами и играли вновь и вновь.



Блоки Дьенеша представляют собой набор из 48 фигур разного цвета, величины, объема и размера.

В наборе нет ни одной одинаковой фигуры. Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя свойствами – цветом, формой, величиной и толщиной. Каждая из фигур набора уникальна. Игры с блоками Дьенеша направлены на формирование элементарных математических понятий для детей от 2 до 8 лет. С их помощью можно изучать характеристики объектов: цвета, формы, объем, размер.



В своей педагогической работе с детьми в использования **логических блоков** определила следующие **задачи** :

- 1 . Развивать логическое мышление, представление о множестве, операции над множествами .
2. Развивать умение выявлять свойства в объектах, называть их, обобщать объекты по их свойствам (по одному, двум, трем), объяснять сходства и различия объектов, обосновывать свои рассуждения.
3. Формировать представления о математических понятиях (алгоритм, кодирование и декодирование информации, кодирование со знаком отрицания).
4. Познакомить с формой, цветом, размером, толщиной объектов.
5. Развивать пространственные представления.
6. Развивать знания, умения, навыки, необходимые для самостоятельного решения учебных и практических задач.
7. Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели, преодолении трудностей.
8. Развивать познавательные процессы, мыслительные операции.
9. Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.
10. Развивать психические функции, связанные с речевой деятельностью.

Наставляемый

- Какие приемы, методы можно применять в работе с блоками?

Наставник

- **Методы и приемы работы с блоками:**
 - Инструкции
 - Пояснения, разъяснения, указания
 - Вопросы
 - Словесные отчеты детей о выполнении задания
 - Контроль, оценка
 - Работа по карточкам

На карточках условно обозначены свойства блоков:

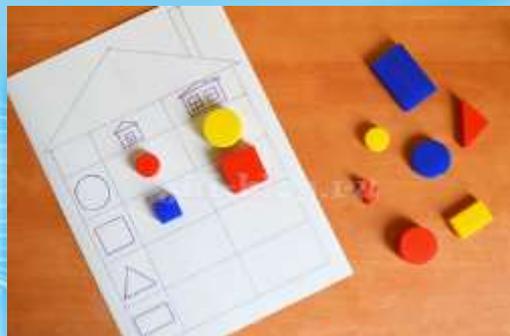
- цвет – пятно
- форма - геометрическая фигура
- размер — силуэтом домика (большой, маленький)
- толщина - контурами фигур (круглый, квадратный, прямоугольный, треугольный)

Подбирая карточки, которые «рассказывают» о цвете, форме, величине или толщине блоков, дети упражняются в замещении и кодировании свойств. Работу с блоками нужно начинать со второй младшей группы.



Наставляемый

- В какие игры можно играть с детьми, используя блоки Дьенеша?



Наставник

- Варианты игр с блоками Дьенеша я привожу в порядке возрастающей трудности. Разнообразие заданий настолько велико, что в них найдется много полезного как для 2-летних, так и для 5-летних детей. Не забывай превращать любое занятие с пособием в игровую ситуацию, пускай блоки будут не просто объемными фигурами, а печеньками, жильцами домов, пассажирами паровоза и т.д.

Итак, начинать играть можно уже с 2х лет, постепенно усложняя задачи.

- Сортируем блоки по наличию одного признака
- Сортируем фигуры по наличию двух признаков
- Сортируем блоки с использованием логических карточек
- Подбираем карточки к соответствующим фигурам
- Сортируем блоки по отсутствию одного признака
- Сортируем по отсутствию двух и более признаков
- Находим сходство и отличие
- «Расселяем жильцов» в домике. Для каждой комнаты задаем условие
- Собираем дорожку / мостик по заданным условиям
- Альбом заданий «Лепим нелепицы»
- Знакомимся с понятием пересекающихся множеств



Игры Воскобовича

Особенность развивающей методики Воскобовича состоит в том, что он попытался совершить путь от практического опыта к теории. В основном это игры - конструкторы и головоломки, сопровождающиеся сказочными сюжетами. Отличительной особенностью этих игрушек является сочетание сказки и головоломки. По методике Воскобовича, которую сам он назвал «технологией», ребёнок с помощью игр попадает в развивающую среду, названную «Фиолетовый лес».



Методика Вячеслава Воскобовича.

- Развивает психологические процессы
 - логическое, математическое мышление;
 - творческое, образное восприятия, воображение;
 - внимание, память, усидчивость;
- Развивает мелкую моторику;
- Формирует навыки моделирования;
- Развивает произвольные интеллектуальные способности.



Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки-задания и их добрые герои - мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик - сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

Когда говорят об играх Воскобовича, то выделяют конкретно **3 блока** развивающих игр:

Универсальный блок – в него входят пособия, которые можно использовать для решения огромного количества задач;

Предметный блок – с помощью игр, входящих в него можно обучить детей конкретному предмету, например, математике или научить детей читать;

Конструктивный блок – естественно туда входят конструкторы.

Наставляемый

- Гузалия Габидулловна, расскажите о некоторых играх



Наставник

- *Игра-конструктор «Геоконт».*

Конструктор представлен в виде дощечки с гвоздиками, расположенными в определенной последовательности. К игровому полю прилагается набор цветных резинок и пособие, содержащее задания разного уровня сложности. Дети не просто выполняют скучные задания, а отправляются в настоящее путешествие с Гео и помогают ему с помощью конструирования геометрических фигур преодолеть различные препятствия в Фиолетовом Лесу. Описание методики Воскобовича (прилагается к игре) предлагает схемы рисунков, которые должны получиться в итоге. Игра "Геоконт" вводит детей в мир геометрии, помогает изучать цвета, формы и величины, учит моделировать, складывать по образцу, нестандартно мыслить, искать сходства и различия, развивает мелкую моторику.

Наставляемый



Наставник

- **Головоломка «Чудо-крестики»**

Методика и игра Воскобовича - это многофункциональное пособие для развития математических способностей. Игра представлена рамкой с разными вкладышами, отличающимися друг от друга по цвету и форме. Все фигуры разделены на части. Сначала ребенку предлагается собрать фрагменты в единое целое, а по мере появления первых успехов задания усложняются. Например, можно предложить собрать различные образы предметов. Для наглядности в комплект входит альбом фигурок. "Чудо-крестики" формируют у ребенка понятия целого и части, помогают освоить формы и цвета, развивают умение анализировать и сравнивать. В процессе игры ребенок учится использовать схемы для решения определенных задач.

Наставляемый



Наставник

- **Коврограф «Ларчик»**

Особое место занимает в методике Воскобовича коврограф - это уникальное авторское пособие. Пособие представляет простор для деятельности педагогов, подходит для групповых и индивидуальных занятий. Задания сгруппированы по возрастам. Для каждого возраста методическое пособие предусматривает различные задания для развития памяти, внимания, мышления, творческих способностей, есть задачи по математике, обучающие грамоте и развивающие речь. Коврограф включает само игровое поле из ковролина (1,2 м x 1,2 м), на которое нанесена сетка. В комплекте идут специальные зажимы, чтобы коврик можно было не только расположить на полу, но и повесить на стену. Предлагаются пять разноцветных веревочек из контактной ленты, двадцать пять липучек, десять пустых разноцветных карточек, карточки с буквами и цифрами, десять картонных карточек с веселыми буквами и столько же с интересными цифрами-зверятами.

Практическая деятельность





Достоинства игровых технологий

- игра мотивирует, стимулирует и активизирует **познавательные процессы** детей - внимание, восприятие, мышление, запоминание и воображение;
- игра, востребовав полученные знания, **повышает их прочность**;
- одним из главных достоинств является **повышение интереса к изучаемому объекту** практически у всех детей в группе;
- посредством игры задействуется **“ближняя перспектива”** в обучении;
- игра позволяет гармонично сочетать **эмоциональное и логическое усвоение знаний**, за счет чего дети получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.

«... ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра.» (А. С. Макаренко)

