

Мастер-класс для воспитателей: «Сокровищница страны великой Математики»

*старший воспитатель А.В.Морозова
воспитатель В.А. Еремина*

Цель: Способствовать повышению интереса педагогов к поиску интересных методов и технологий в работе с детьми по **математическому развитию**. Повысить уровень профессионализма **воспитателей**.

Математика – это очень важная наука. Занимаясь **математикой**, ребенок всесторонне развивается как личность. Ребенок познает окружающий мир эмоционально – практическим путем. Именно игра привлекает наше внимание богатой палитрой разнообразных чувств и переживаний играющих, их увлеченностью. Существует много различных видов игр, но именно дидактические игры помогают преодолеть трудности в обучении детей.

Пусть дети не видят, что их чему-то обучают. Пусть думают, что они только играют. Но незаметно для себя, в процессе игры, дошкольники считают, складывают, вычитают, более того — решают разного рода логические задачи, формирующие определенные логические операции. Это детям интересно потому, что они любят играть. Роль взрослого в этом процессе — поддерживать интерес детей

Родители, как правило, заинтересованы в том, чтобы их дети хорошо учились и как можно быстрее усвоили большой объем знаний. В связи с этим возникает вопрос: возможно ли ускорение познания? Мы отвечаем на этот вопрос утвердительно. Но достичь этого нельзя вбиванием извне в головы детей больших порций учебного **материала**, держащихся на одной памяти. Этим можно достичь обратного, весьма негативного результата. Поэтому единственный правильный путь, ведущий к ускорению познания, состоит в применении метода обучения, способствующего ускорению интеллектуального развития – обучение дошкольников, основанное на использовании специальных обучающих игр.

Практика работы показала, что чем интересней игровые действия, которые используются на занятиях, тем не заметнее и эффективнее закрепляются полученные знания. Дети активны в **восприятии головоломок**, логических упражнений, дидактических и развивающих игр.

Уважаемые коллеги!. Что такое **мастер - класс**? Плюсов много.

Плюс первый – это весело, интересно. Это возможность творить, делать настоящую вещь своими руками! Игра, сделанная своими руками уникальна, индивидуальна.

Плюс второй - возможность совместного творчества вместе, с детьми и родителями. Вы сможете еще больше подружиться, понять друг друга, сблизиться. Это уникальная возможность погрузиться в атмосферу совместного вдохновения, красоты и радости.

Плюс третий - идет мощное развитие способностей по разным направлениям. На **мастер** – классе вы получите информацию, приобретёте полезные навыки, умения. Для кого-то это возможность попробовать себя в новом, интересном деле. А кто-то – может найти свое призвание или хобби.

Тема мастер-класса «Сокровищница страны великой Математики».

(Ленты разной длины, ширины, цвета; рыбки в форме геометрических фигур разных цветов; картинки частей суток маленькие, дни недели гномики (понедельник-красный, вторник – оранжевый и т.д. с написанными днями недели; линейка- домики для гномов; цифры от 1 до 10 маленькие; ленты для педагогов разных цветов; шары из сухого бассейна- 10 шт.; счетные палочки; коктейльные трубочки; стаканчики непрозрачные с написанными или наклеенными цифрами

Воспитатель – Математика:

Здравствуйте. Рада видеть всех, кто нашёл время, побывать у меня в гостях – царицы **Математики!** Я открываю свою **математическую сокровищницу**. В ней у меня много всего. И я очень хочу поделиться моими **математическими сокровищами с вами**.

Вот волшебная **страна**, всем известна нам она.

Цифры, числа тут живут, чудеса нас скоро ждут.

Представляю вам игровое многофункциональное дидактическое пособие «**Королева Математики**» (кукла)-подготовительная группа.

Новизна и оригинальность пособия в том, что оно объединяет в себе несколько моделей: геометрические фигуры, цифры, название дней недели , картинки частей суток; можно использовать в разных образовательных областях.

Модель 1. Знакомство с «**Величиной**».

Отгадайте загадку:

«*Течёт, течёт не вытечет, бежит, бежит не выбежит*» (река).

Можно положить в кармашки ленты разной длины. Дети могут сравнивать сравнить ленты –чья длиннее –короче, шире – уже, по цвету. В нашей реке плавают рыбы в форме геометрических фигур. Давайте назовём цвет, форму, а ленты превратим в плавники. Молодцы.

Модель 2. «Сутки»

Задаю вопросы педагогам:

- Время суток, когда вставать пора и идти на работу (*утро*).
- Время суток, когда всем пора спать (*ночь*).

- Время суток, когда солнце садится, вас ждёт дома семья, а вы ещё на работе. (*Вечер*).

- Время суток, когда солнце высоко. Вы с детьми играли, старались и немного проголодались (*день*). Молодцы.

Модель 4. Знакомство с днями недели.

Игра: «Неделя», «Рассели гномиков по дням недели».

Цель: Закрепить названия и последовательность дней недели.

Здесь живёт неделя. А в недели 7 дней, тут живут разноцветные гномики. Гномы каждый день сменяют друг друга по очереди.

- Какой гном первым 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 всё оранжевым вокруг,

Ели гномы на обед семь оранжевых конфет.

Гном Вторник любит всё оранжевое. Он и оделся в оранжевый наряд.

- Третий в дом недели приходит Среда. Этот гном любит все желтое, он и нарядился в желтый наряд. Желтый цвет есть в яйце, в цыпленке, в масле, что лежит в масленке, в каждом спелом колоске, в солнце, в сыре и в песке.

- Четвертый в дом недели приходит Четверг. Это гном любит все зеленое. Цвет зеленый, цвет весенний. Цвет природы оживления.

- Пятый в дом недели приходит Пятница. Этот гном любит все голубое. Он сверкает голубым, словно речка изо льдин. Бледно – синею поземкой, и сосулькой сладко – звонкой.

- Шестой в дом недели приходит Суббота. Этот гном нарядился в синий наряд. Он любит все синее. Синие, синие васильки необыкновенной красоты.

- Седьмой в дом недели приходит Воскресенье. Воскресенье седьмой гном в фиолетовый цвет раскрасил дом. Они любят баклажан и сливы. С ними они довольны и счастливы.

У гномов есть специальные часы «Семицветик».

Игра: «Обозначь последовательность дней недели цифрами».

Ребята находят домик гномика по цвету и обозначают цифрой в соответствии с днем недели.

Модель 5 «Посчитай-ка»

Цель: Закрепить навыки прямого и обратного счёта, умение выполнять арифметические действия.

Игры «Состав числа», «Больше – меньше», «Составь пример, задачу», «Какой знак пропущен»(игры из математического центра)

2 часть

В моей стране великой Математики живут гномы – мастера «Неделька». Они умело мастерят математические игры, а кто приходит в гости к ним - одаривают их своими математическими сокровищами. Вот и сегодня гномы ждут вас, чтобы поделиться секретом мастерства игр. Уважаемые педагоги, предлагаю вам окунуться в детство и на некоторое время превратиться в гномов – мастеров. Согласны? Спасибо. Приглашаю для проведения мастер – класса семь педагогов.

Гномы –«Неделька» передают вам волшебные разноцветные ленты – шарфики. (подношу на обруче разноцветные ленты и предлагаю выбрать понравившуюся по цвету ленту и завязать её на шее бантом). А отправимся мы в мастерскую- сокровищницу страны великой Математики на математической карусели. Прошу занять места. Семь педагогов – гномов становятся по кругу, друг за другом.

Ножкой топнем, по плечу соседу хлопнем.

За ленточки возьмёмся, кружок прокатнёмся.

Скажем «Ах» и окажемся в гостях.

Воспитатель - Математика: Педагоги, мы с вами попали в страну великана. У него в этом году уродился отличный горох. Давайте мы с ним поиграем.

(подношу педагогам корзину и предлагаю взять по одной зеленой «горошине»)

Пальчиковая игра с горохом (в игре используются шары из сухого бассейна, которые педагоги по ходу игры передают по кругу).

Пальчик, пальчик мой хороший, крепко ты сожми горошек

Покрути и покатай и другому передай. (2-3 раза)

У кого тут хмурый вид

Что – ли голова болит?

Боль прогонит сей – же час

Антистрессовый массаж.

А теперь повернулись друг за другом и лёгкими движениями похлопываем горошинами по спине соседу.

Что в горбу? Денежки! Кто копил? Дедушка!

Сколько? 1,2,3,4,5 (*и в другую сторону*).

Молодцы. Немного размялись, настроение прекрасное. Отправляемся в **мастерскую и занимаем свои «рабочие» места.**

«Фигурный - конструктор»

Можно использовать коктейльные трубочки, счетные палочки, деревянные цветные палочки и бусы. Детям предлагается составить разные фигуры. Для детей постарше – конструирование трапеций, многоугольников. Можно выкладывать цифры, рисунки по образцу.

«Варианты игр с фигурами».

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

- Сделайте квадрат. Пристройте к треугольникам, чтобы получился прямоугольник.

- Сделайте квадрат и прямоугольник. Какая фигура больше? Сколько палочек нужно.

- Сделайте круг так, чтобы он находился внутри прямоугольника.

- Сделай круг и прямоугольник так, чтобы круг находился в прямоугольнике.

- Дети выкладывают палочки по инструкции ведущего.

Например, положите желтую палочку между красной и синей; над синей положите 5 зеленых палочек; под желтой – 4 красных и т. п.

Стаканчики – это следующая моя **математическая сокровищница.**

Игра: «Гусеничка»

Понадобятся стаканчики с цифрами (цифры или арифметическое действие можно написать маркером или приклеить цифры).

Задание: - поставь стаканчики по порядку, в обратном порядке.

Игра: «Башня»

Задание: построить башню из четных чисел или из нечетных. Я обычно ввожу соревновательный мотив – делю детей на 2 команды и предлагаю посмотреть: кто справится быстрее.

А еще, стаканчики очень удобны в хранении, так как штабелируются и занимают очень мало места и в них можно вставить ложечки!

Загадка про ложку

Утром, вечером и днём собираются гномы за столом

Ждёт их каша, суп, окрошка, а поможет есть им....ложка.

Используем для игр одноразовые разноцветные ложки. Маркером наносим чётные и нечётные цифры и можно играть «Весёлый счёт», «Угадай число».

«Знакомимся с математическими знаками». Наносим маркером на ложки математические знаки. Прокалываем горячим острым предметом конец ручки ложки, соединяем их тесьмой – и можно играть.

Спасибо нашим педагогам – гномам за умелое **мастерство**. И мне пора попрощаться с вами, а вам возвращаться домой. Занимайте свои места.

Ножкой топнем, в ладоши хлопнем.

Вокруг себя повернёмся.

Закроем глаза и в садик вернёмся.

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, вы все с честью выдержали испытание.

Мне очень хочется, чтобы о нашей сегодняшней встрече осталась память.

Еще раз благодарим вас за терпение, активность и желаем здоровья, успехов и профессионального оптимизма! Пусть исполняются самые несбыточные мечты и самые нереальные желания! Спасибо за внимание!