

Мастер-класс для педагогов ДОО
«Использование игрового оборудования для развития элементарных математических представлений дошкольников».

Цель: повышение компетенций педагогов при взаимодействии с элементами развивающей предметно-пространственной среды, направленной на развитие элементарных математических представлений.

Задачи:

- Познакомить педагогов с методами, приёмами и правилами взаимодействия с элементами развивающей предметно-пространственной среды, направленной на развитие элементарных математических представлений;
- Совершенствовать навыки использования игрового оборудования;
- Способствовать развитию эмпатии, снижению эмоционального напряжения.

Оборудование: игровые пособия, направленные на развитие элементарных математических представлений. На каждого педагога: зелёный стикер с надписью «ДА», жёлтый – с надписью «НЕ ЗНАЮ», «МОЖЕТ БЫТЬ», «ИНОГДА», красный стикер – с надписью «НЕТ».

Ход.

1. Организационный момент.

Уважаемые педагоги, здравствуйте. Сегодня мы с вами будем совершенствовать навыки взаимодействия с элементами развивающей предметно-пространственной среды, направленной на развитие элементарных математических представлений.

Перед вами на столах – стикеры, которые помогут нам с вами общаться. Зелёный стикер с надписью «ДА», жёлтый – с надписью «НЕ ЗНАЮ», «МОЖЕТ БЫТЬ», «ИНОГДА», красный стикер – с надписью «НЕТ». Подумайте и ответьте с помощью стикеров на вопросы (после поднятия стикеров, ведущий комментирует полученные данные):

- Знакомы ли вы с игровым оборудованием, направленным на развитие элементарных математических представлений?
- Знаете ли вы задачи, которые можно решить с помощью «Блоков Дьенеша»?
- Есть ли в развивающей среде вашей группы данное оборудование?
- Знаете ли вы задачи, которые можно решить с помощью «Палочек Кьюизенера»?
- Есть ли в развивающей среде вашей группы данное оборудование?
- Желаете ли вы повысить свои теоретические знания использования пособий, направленных на развитие элементарных математических представлений?
- Желаете ли вы получить навыки использования пособий, направленных на развитие элементарных математических представлений?

Спасибо, уважаемые педагоги, я очень рада, что на последний вопрос были подняты все стикеры зелёного цвета.

2. Теоретическая часть.

Уважаемые коллеги!

Представляем вашему вниманию оборудование, направленное на развитие ЭМП у дошкольников.

Все представленные материалы позволяют в игровой форме в совместной деятельности со взрослыми и в самостоятельной деятельности дошкольников, развивать навыки счета, сравнения, ориентировку в пространстве, дают детям представления об эталонах величины, веса, цвета, размера.

С помощью Блоков Дьенеша, конструктора на солнечных батареях и пособия «Тигрёнок» дети учатся читать и использовать графические схемы и знаковые символы.

Взаимодействие с **математическими весами и балансиром** подводят детей к понятию вес, с помощью этих пособий, дети получают навыки измерения, сравнения и изменения веса. Большие и удобные чаши весов позволяют взвешивать сыпучие, жидкие и твёрдые материалы. Балансир- дает детям понятие о составе числа из двух меньших в необычной форме.

Палочки Кюизенера

С помощью палочек Кюизенера вы решите множество задач:

- Вызовете интерес к игре с палочками Кюизенера и желание действовать с ними.
- разовьете элементарные математические представления – о числе на основе счета и измерения.
- поможете освоить ключевые средства познания – сенсорные эталоны (эталон цвета, размера) и способы познания, такие как сравнение, сопоставление предметов (по цвету, длине, ширине, высоте).
- поможете освоить пространственно-количественные характеристики.
- научите детей понимать поставленную задачу и решать ее самостоятельно.
- сформируете навык самоконтроля и самооценки.

Прозрачные Кубики

Данный игровой набор предназначен для конструирования различных узоров и построек, как в двумерном, так и в трехмерном пространстве. Устройство данных кубиков очень необычно, т. к. открывает нашему взгляду то, что обычно спрятано внутри. Прозрачные грани кубика дают нам возможность увидеть цветную пластинку внутри, которая делит фигуру по диагонали. Вот эти пластинки-диагонали и создают причудливые узоры и конструкции, соединяясь между собой разными способами. К игровому комплекту прилагаются специальные карточки с заданиями, которые пронумерованы и имеют постепенное усложнение: сначала в предлагаемых конструкциях используются 2-3 кубика с диагональю одного цвета, затем добавляются

кубики с диагональю еще одного цвета; далее постепенно предлагаются более сложные конструкции, в которых участвуют кубики с диагоналями 4-х цветов. Самые сложные - это трехмерные постройки, которые состоят из кубиков с разными диагоналями. Последние 4 задания предполагают не просто создание предложенной конструкции по образцу, а являются задачами на выявление закономерности. Играющий должен дополнить конструкцию определенным кубиком исходя из выявленной закономерности. Благодаря тому, что диагональ внутри кубика с двух сторон имеет разные цвета, полученная постройка при рассмотрении с разных ракурсов будет менять цветовое решение, а также свою структуру. Там где была видимость выпуклости, с другой стороны будет впадина. Ребенку можно задавать вопросы на его предположение о возможных изменениях в орнаменте конструкции, если на нее взглянуть с другой стороны. Полученные постройки завораживают своей строгостью и правильностью узора, заставляя и дальше экспериментировать в поисках новых совершенных конструкций. Для того чтобы ребенку было интереснее играть, можно придумать разные игровые ситуации. Например, попросить малыша создать красивый домик, башенку, поезд или самолет, причудливый коврик или салфетку. Можно пофантазировать и изобразить различных животных: птиц, бабочек, змей и др. Варианты игровых занятий: конструирование по карточкам-образцам; Придумай свой узор или постройку, конструирование по собственному замыслу; конструирование по памяти: ребенку предъявляется карточка-образец на ограниченное время для запоминания, а далее предлагается воспроизвести узор по памяти; "Продолжи узор": ребенок должен установить закономерность в узоре, предложенным взрослым или другим игроком, и закончить его согласно выявленному правилу; "придумывание названий постройкам, обыгрывание конструкций в сюжетных играх.

3. Практическая часть.

Педагоги взаимодействуют с игровым оборудованием под непосредственным руководством ведущего мастер-класса.

4. Рефлексия.

Ведущий. Спасибо! Вы все получили возможность взаимодействия с игровым оборудованием. Поделитесь, пожалуйста, своими впечатлениями.

- Какое впечатление произвело на вас взаимодействие с игровым оборудованием.?
- Что было легко?
- Что было выполнить проще и почему?
С помощью стикеров ответьте, пожалуйста, на следующие вопросы:
- Был ли полезен для Вас мастер-класс?
- Узнали ли Вы что-то новое?
- Приобрели ли новые навыки?
- Вам было комфортно в ходе проведения встречи?

Всем спасибо за работу.