Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 37

**Мастер-класс**

**«**Создание условий для развития элементарных математических представлений у детей средствами развивающих игр и пособий

В.В. Воскобовича**»**

Подготовила

Шапочанская Н.С.,

воспитатель.

Уважаемые коллеги. Сегодня мы с вами собрались для того, чтобы определить возможность применения технологии развивающих игр В. В. Воскобовича в развитии элементарных математических представлений у дошкольников.

Но прежде, чем мы начнем, ответьте, пожалуйста, на несколько вопросов.

- Поднимите правую руку те, у кого любимое время года весна.

- Потопайте ногами те, кто пришёл сюда с плохим настроением и решил подпортить его другим.

- Хлопните в ладоши те, кто сегодня пришёл с хорошим настроением.

- Встаньте те, кто пришёл сюда за новыми знаниями и идеями.

- Погладьте себя по голове те, кто пришёл просто отсидеться.

Ну что же, а мы продолжаем.

Математика занимает особое место в науке, культуре и общественной жизни, являясь одной из важнейших составляющих мирового научно-технического прогресса. Качественное математическое образование необходимо каждому для его успешной жизни в современном обществе.

Основа интеллекта человека, его сенсорный опыт закладывается в первые годы жизни ребёнка. В дошкольном детстве происходит становление личности ребенка, развитие восприятия, внимания, памяти, воображения. Обучение лучше осуществлять в самом привлекательном для детей виде деятельности - игре.

 В настоящее время технологий, позволяющих полностью построить процесс совместной и самостоятельной деятельности в игровой форме, как того требует стандарт, очень мало. Одна из таких технологий – это игры Воскобовича.

Это необыкновенные пособия, которые соответствуют современным требованиям в развитии дошкольника. Ребенок складывает, раскладывает, упражняется, экспериментирует, творит, не нанося ущерба себе и игрушке.

Все игры Воскобовича, в первую очередь, отличаются тем, что построены на основе сказки.  Технология так и называется – «Сказочные лабиринты игры». Инструкции к играм – это сказки «Фиолетового леса», в сюжет которых органично «вплетаются» интеллектуально-творческие задания.

Сегодня я предлагаю вам окунуться в мир детства и вспомнить, как это чудесно - быть детьми.

Итак, мы отправляемся в путешествие в сказочную страну. А вот перед нами «Голубой ручей». А на чем же мы можем отправиться в путешествие по ручью?

Конечно же на кораблике «Плюх - плюх».

**Кораблик «Плюх-Плюх»**

 Данная развивающая игра выполнена в виде яркого кораблика с разноцветными флажками-парусами, которые можно легко надевать на деревянные реи. Мачт всего 5 и они различны по высоте, на них 15 флажков пяти цветов. Яркие флажки имеют шероховатую поверхность. В отверстия в флажках можно вдевать шнурок. На основании кораблика нанесены цифры от 1 до 5. Рассмотрите эти кораблики, попробуйте определить для решения каких задач мы можем применять эту игру в детском саду.

Правильно, в процессе игры у ребенка не только развивается мелкая моторика пальцев рук, но и тактильные ощущения. На матче корабля малыш должен прикрепить определенное количество флажков, рассортировав их по цвету и величине.

Играя корабликом «Плюх-Плюх», ребенок знакомится с капитаном Гусем и матросами Лягушками, которые приглашают его в мир захватывающих приключений.

Таким образом, можно сделать вывод, что кораблик «Плюх- Плюх» является многофункциональной игрой, которая:

-знакомит малыша с различными цветами,

- формирует математические навыки,

-прививает умения по сортировке предметов, учитывая их количество и цвет.

**Варианты заданий для детей.**

- снять флажки, надеть их в том же порядке *(мелкая моторика)*

- подул ветер, и все флажки перепутались. Сортируем их по цвету и сравниваем по количеству*(навыки счета, логика, изучение цветов)*

- расположить флажки одного цвета на мачту *(логика, счет, понятие размера)*

- называем цвета самой низкой и самой высокой мачты *(повторение цветов и размеров)*

- сушим флажки, надевая их на шнурок - через металлическое отверстие или через сам флажок *(мелкая моторика, понятие симметрии, творчество)*

- выкладываем их в 5 рядов по цветам, пересчитываем, говорим, где флажков меньше - больше *(повторение счета и цветов, логика)*

- надеваем на мачты сначала по одному флажку, затем еще по одному и так далее. На скольких мачтах поместилось по одному флажку? На скольких – по два, три, четыре, пять *(логика, повторение счета и размеров)*

Вопрос: С какой возрастной группы можно использовать эту игру?

Наш ручей впадает в море, и нам понадобится другой корабль побольше.

**Кораблик «Брызг- Брызг»**

А вот и он кораблик «Брызг-Брызг» - представляет собой плоскую деревянную лодочку с 7 мачтами из фетра. На липучках к мачтам крепятся деревянные флажки всех цветов радуги (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый). Для удобства у каждого флажка есть ручка, за которую его удобно снимать и прикреплять. Каждая мачта пронумерована и имеет разную высоту – от 1 до 7 флажков. 1-самая низкая, 2- низкая, 3- ниже средней, 4- средняя, 5- выше средней, 6-высокая, 7-самая высокая.

Кораблик можно повесить на стену или на ковролин: кроме специальных отверстий под гвоздики или крючки на обратной стороне предусмотрены липучки.

Игра кораблик «Брызг-брызг» развивает:

- интеллект: внимание, память, мышление, речь, восприятие (цвет, размер).

- тренирует мелкую моторику,

- развивает математические представления, знания о количественном и порядковом счете, составе числа.

Все эти умения будут способствовать лучшей учебе в школе.

Играя в кораблик «Брызг-брызг», дети отправятся в захватывающее морское путешествие. В процессе игры у родителей есть возможность эмоционально сблизиться с ребенком. К тому же существует множество вариантов игры с этим замечательным корабликом.

 **Задание.** Сейчас я предлагаю вам написать варианты игровых заданий, указав их основные цели.

*Например, цель: закрепление знаний о составе числа 10.*

*Отсчитать 10 флажков любых цветов и повесить их так на три мачты, чтобы они были полностью закрыты. Какие это будут мачты по высоте?*

*Ответы: (1+4+5; 2+3+5; 2+1+7).*

**Флажки**

- могут быть повернуты в любом направлении *(закрепление направления).*

- могут быть расположены:

радуга – вертикальные ряды,

матросская тельняшка – горизонтальные ряды,

лесенка – диагональные ряды,

пёстрое одеяло – произвольное расположение

**Варианты заданий для детей.**

- флажки *(сортировка по цвету, количественный счёт)*;

- сколько флажков на каждой мачте? *(счёт, соотнесение цифры и количества, знакомство с условной меркой)*;

- надеть флажки на мачты *(сортировка по цвету, определение пространственных отношений*: *вертикаль,горизонталь, диагональ)*

- флажки перемешать, снять 2 флажка — не красных, не зеленых, не синих. *( цвет, количество, отрицание)*.

- снять зеленый флажок между желтым и синим *(пространственная характеристика)*.

**-** развернуть на 7 мачте красный флажок *(направление)*;

- ветер срывает флажки, надеваем, считаем, ищем мачты *(решение логико-математических задач, состав числа)*;

- загадка капитана, загадка матросов (игры*«да-нет»*).

 - цветные ряды располагаются по горизонтали, вертикали, диагонали

- решение задач, состав числа

Предлагаю вам сделать вывод о целесообразности использования корабликов в развитии элементарных математических представлений у дошкольников.

Но вот нам пора высадиться на полянку. А не собрать ли нам грибов?

**Игра «Математические корзинки».**

Персонажи игры «Математические корзинки» - Магнолик, Ежик Единичка, Зайка Двойка, Мышка Тройка, Крыска Четверка, Пес Пятерка, Кот Шестерка, Крокодил Семерка, Обезьяна Восьмерка, Лиса Девятка. Данная игра приглашает малыша в сказочную страну математики. Ребенок с веселыми героями зверятами-цифрятами закрепит счет, уяснит состав чисел, научится сравнивать цифры и выполнять математические действия.

Помимо этого, развивается мелкая моторика рук, координация «глаз – рука».

Малыш в ходе игры помогает своим друзьям складывать в корзины грибы-вкладыши. При этом выясняя, кто собрал грибов больше, а кто меньше. Сколько грибов необходимо положить в корзину, чтобы она была полной. В предложенной автором инструкции описано более десяти игр, в которые можно поиграть с малышом. Также ребенок в ходе игры выполняет задания на развитие мелкой моторики рук: разукрашивает, обводит и штрихует грибы. «Математические корзинки» являются универсальной игрой для детей от двух лет и старше.

А вот и Поляна Чудесных цветов, где нас встречают персонажи – Малыш Гео, девочка Долька.

А перед вами **игра «Чудо-цветик»** - игра, направленная на развитие психических процессов: внимание, мышление, память, речь, воображение; формирование математических представлений: освоение свойства десяти, соотнесение целого и его части; развитие творческих способностей: умение осуществлять свой собственный выбор.

Игровое пособие заинтересует детей от трех до семи лет. Малыши смогут собирать из лепестков цветы, строить башенки, складывать из деталей забавные фигурки по предложенным схемам или придумывать свои силуэты. А деткам постарше, кроме всего прочего, это обучающее пособие поможет наглядно освоить начальные математические представления, понимание которых могут вызывать у детей трудности в силу своей абстрактности: дроби, состав десяти, соотношение целого и части.

Игрушка обязательно понравится детям еще и благодаря необычной инструкции-методике, которая изложена в волшебной, сказочной форме. Взрослый будет читать завороженному ребенку «Тайны Поляны Чудесных Цветов», попутно задавая вопросы и предлагая выполнить разные задачи и упражнения.

Все игровые задания, по своим развивающим и обучающим функциям, можно поделить на три типа:

- конструирование заданной формы;

- конструирование фигурок;

- соотношение целого и части.

Играя с «Чудо-цветиком», ребенок будет развивать и совершенствовать внимание, мышление, память, речь и воображение. А так как выполнение некоторых заданий требует творческого подхода, у ребенка появится возможность нестандартно и гибко мыслить.

**Задание.** Я предлагаю вам вырастить здесь необычные цветы, используя игру В.В. Воскобовича «Чудо - цветик».

А сейчас нас встречают артисты знаменитого Цифроцирка и главный персонаж- знаменитый Фокусник Филимон Коттерфильд.

**Игра «Волшебная восьмерка».** Игровое поле для конструирования одной цифры. На поле закреплена круглая резинка, нанесен рисунок восьмерки и на нем написаны слова считалки «Кохле-Охле…».

• 7 двусторонних элементов-палочек (стрелочек). С одной стороны они окрашены в цвета радуги, с другой – в любой другой цвет.

• Инструкция, включающая схемы сложения цифр от 0 до 9

- освоение количественного счета, моторного образа цифр, пространственных отношений;

- умение сравнивать, анализировать, синтезировать, проводить тактильный и оптический анализ цифр;

- внимание, память;

- координацию «глаз-рука»;

- мелкую моторику рук.

Ребенок составляет цифры от 0 до 9, подкладывая части цифр (стрелочки) под

круглую резинку.

В старшем возрасте мысленно моделирует цифры при помощи слов считалки «Кохле-Охле-Желе…»

Чему же может научить малышей «Волшебная восьмерка»?

- учим цвета радуги,

- учим количественный и порядковый счет,

- учим, запоминаем, повторяем дни недели.

Когда ребенок усвоит порядковое обозначение цвета со словом, вы можете давать ребенку словесные диктанты по конструированию цифр:

Перед малышом выложена цифра "восемь". Предложите из нее сделать цифру "четыре" и произнести считалку (Каждый — Желает — Знать — Фазан).

А теперь вы произнесите ребенку шифр-пословицу (Охотник — Желает — Знать — Где — Сидит), а малыш выложит получившуюся цифру (цифра 2).

Каждый – Охотник — Знать – Сидит — Фазан (пять).

**Варианты заданий.**

- конструирование цифр по схеме,

- конструирование по словесной модели,

- мысленное создание словесных моделей цифр, без опоры на действие.

Таким образом, мы с вами на мастер-классе определили место развивающих игр в режиме дня дошкольника, придумали варианты игровых заданий, определили целесообразность использования данных игр в коррекционно-развивающем процессе и уже готовы методически правильно применять игры на практике. А использовать их можно и нужно в совместной групповой, подгрупповой и индивидуальной деятельности с воспитанниками, также они помогают организовывать самостоятельную деятельность детей.

А главное, не бойтесь экспериментировать.

**Рефлексия.**

Перед вами цветочные полянки. Раскрасьте цветочек, который соответствует вашему настроению.



Было сложно,

 подумаю…

Заинтересовалась,

 буду

продолжать

Сделала

 для себя

открытие

Возьму на

 вооружение

Было

интересно



Было

интересно

Сделала

 для себя

открытие

Заинтересовалась,

 буду

продолжать

Возьму на

 вооружение

Было сложно,

 подумаю…



Было сложно,

 подумаю…

Возьму на

 вооружение

Сделала

 для себя

открытие

Заинтересовалась,

 буду

продолжать

Было

интересно