

ООО «Счастливое детство»

Мастер-класс
«Формирование математических способностей детей с
помощью дидактических игр и упражнений»

Подготовила: Абумислимова А. Б.

Сургут, 2023 г.

Цель:

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

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.

«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. Представь себе, что ты выбираешь для себя яблоки. Возьми одно и положи его в тарелку. Ты можешь 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?



Дидактическая игра «Божьи коровки»

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



Дидактическая игра «Божьи коровки и ромашки»

Игра учит уточнению состава чисел в границах 10, соотношению изобразительных образов с числовым аналогом. Предварительно нужно познакомить дошкольников с понятием состава чисел, потренироваться решать элементарные арифметические примеры. Также желательно расширить представление воспитанников о божьих коровках как биологическом виде.

Для игры нужно сделать 10 божьих коровок. На их крыльях должны быть изображены черные точки, количеством соответствующие числовому ряду до 10. Также нужны изображения ромашек, на сердцевинах которых должны быть написаны цифры от 1 до 10.

В начале игры педагог загадывает загадку о божьей коровке. Затем рассказывает, что к ним в группу в гости явилось целое семейство жучков. Божьи коровки спорят, никак не могут разобраться, кто из них старше, кто младше. Они пришли к ребятам просить помощи в разрешении их спора. Далее педагог просит воспитанников поразмышлять, как можно подсчитать возраст насекомых. Если дети затрудняются с ответом, воспитатель наводит на мысль, что возраст жучков легко вычислить по количеству точек на крыльях. Чем старше насекомое, тем больше у него точек.

Дети раскладывают божьих коровок в ряд по старшинству: у самой старшей 10 точек, у младшей всего одна. Можно предложить воспитанникам решить арифметические задачи. Например: первому жучку 6 лет, а второй старше на 2 года, сколько лет второму жучку. Дети подсчитывают, находят насекомое с 8 точками. Важно, чтобы дети уяснили, что решили задачу методом сложения, используя знак «+». Или такая задача: первому жучку 9 лет, а второму на 4 года меньше, сколько лет второму жучку. Дети находят насекомое с 5 точками, уясняют, что решили задачу методом вычитания, используя знак «-».

Далее педагог рассказывает, что божьи коровки спорят не только по поводу возраста. Каждый жучок живет на ромашке, только они никак не могут разобраться, где чей домик. Чтобы распределить насекомых по домикам, дети

должны подсчитать количество точек на обоих крылышках, сложить, затем соотнести получившееся значение с цифрой на сердцевине ромашек.



Дидактическая игра «Поставь фигуру на свое место»

Цель: учить детей различать основные цвета и форму предметов.

Ход игры:

Предложить воспитанникам расставить фишки по своим местам. Например: красный треугольник - в треугольную выемку на красном поле.



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 определяются 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.