**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад № 167 общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением**

**деятельности по социально – личностному направлению развития детей»**

**ИНН/КПП 246011681/246201001 ОГРН 1022402058095**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**660123 г. Красноярск, ул. Иркутская, 6, телефон (391)264-19-84**

**E-mail:** **dou167@yandex.ru**

**Сценарий мастер-класса для педагогов**

**Тема: «Веселая математика»**

**Соцкая Дарья Владимировна**

**Воспитатель**

**Цель:**

Повышение уровня знаний педагогов по методике формирования элементарных математических представлений.

Добрый день уважаемые коллеги!

**Ход мастер-класса**

Я представляю свой мастер-класс «Веселая математика».

Успехи в школьном обучении во многом зависят от качества знаний и умений, сформированных в дошкольные годы, от уровня развития познавательных интересов и познавательной активности ребенка. Школа постоянно повышает требования к интеллектуальному, в частности математическому, развитию детей. Это объясняется такими объективными причинами, как научно-технический прогресс, увеличение потока информации, изменения, происходящие в нашем обществе. Поэтому нам воспитателям необходимо идти в ногу со временем.

Хочу начать свой мастер-класс с загадки:

Я предлагаю распознать и сосчитать фигуры на заданных рисунках.

Вы справились с этим заданием быстро, а от дошкольников эта игра требует высокой концентрации внимания.

В процессе этих игр мы учимся разделению предметов или явлений на составляющие компоненты - это анализ и синтез.

Мощным фактором интеллектуального развития ребенка, формирования его познавательных и творческих способностей является математика. Ее изучение способствует развитию памяти, речи, воображения, эмоций; формирует волевые качества, творческий потенциал личности. Однако часто мы слышим, что математика - это скучно.

Я с этим не согласна. Математика «оживет», станет яркой и интересной, если…. ее правильно организовать.

И вот как я это делаю, хотела бы вам продемонстрировать на практике.

Я бы хотела пригласить шесть человек, желающих поучаствовать в практической части нашего мастер-класса (участникам раздаются маски)

 «Укрась ковер» (геометрические фигуры по образцу), «Матрёшкам новый сарафан»,

«Числовые домики», «Вагончики»

Играя, что мы можем развивать? (Ответы педагогов. Память, мышление, внимание)

Один из названных критериев – это развитие мыслительных операций и простые логические действия.

Давайте рассмотрим примеры использования некоторых понятий в играх.

ПОДУМАТЬ КАК РАЗДЕЛИТЬ НА ТРИ ГРУППЫ

Посмотрите на картинку и ответьте на вопросы:

1. Сколько всего фигур?

2. Какой по счету треугольник?

3. какого цвета прямоугольник?

4. назовите фигуру синего цвета?

5. какая фигура самая большая?

6. какая фигура самая маленькая?

Каждому человеку необходимо развивать такие качества как внимание,

наблюдательность.

Следующие игры на смысловое соотнесение – нужно найти связи между предметами основанные на существенных признаках.  (предложите ребенку три предметных картинки с изображением животных: слон, жираф, носорог. Прокомментируйте: слон выше носорога, но ниже жирафа. Кто выше всех?)

Пусть ребенок расположит картинки слева направо от самого низкого животного к самому высокому. (носорог, слон, жираф)

Еще Макаренко А.С. говорил, что «Ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело, вся его жизнь это игра» ( «ремонтируем ковер - самолет», «Угости поросят», «Муха Цокотуха»)

Назовите на этой картинке лишний предмет (ответы) почему? В данных играх мы учимся выделять из 5 предметов 4 обладающие общим признакам, а пятый нет.

 «Без чего нет и не может быть полноценного умственного развития дошкольника?» (ИГРА)

Всем известно:

Послушай - и ты узнаешь,

Посмотри – и ты поймешь,

Сделай – и ты научишься.

Все мы любим играть, некоторых даже не нужно заставлять это делать. Играя, мы общаемся и учимся чему-то новому.

Причем для одной и той же группы предметов можно рассматривать разные признаки. (по цвету зеленые, лишний помидор; по форме - лишний огурец и машина, т.к. предметы имеют круглую форму; выделяется группа овощи) Это понятие – абстрагирование.

Воспитатель: Купил дед компьютер. Установил его, а как включить не знает. Ходил вокруг него. Думает, что за аппарат, на что похож. Напоминает какую-то фигуру.

- А на какую геометрическую фигуру похож монитор компьютера?

Дед: - А похож он на прямоугольник.

Воспитатель: - А какие еще вы знаете предметы похожие на прямоугольник? (ответы)

- А какие еще геометрические фигуры вы знаете? (ответы)

Но компьютер все равно не включается. Позвал дед бабку. Пришла бабка, охает, ахает, ходит вокруг него. То с одной стороны зайдет, то с другой.

- А скажите где стоит бабка? (ответы: слева, справа, за, перед….)

Но компьютер не включается.

Позвала бабка внучку. Пришла внучка и говорит:

Внучка: - Компьютер уже не модно, я в планшетах и смартфонах лучше разбираюсь.

Воспитатель: - А давайте сравним компьютер, планшет и смартфон (ответы)

Но все-таки компьютер нам включить не удалось.

Позвала внучка Жучку. А жучка в это время за двором бегала.

- А скажите, пожалуйста, по какой дороге Жучка быстрее добежит до дома (предлагаем на выбор 3 дорожки, разные по длине).

- Это дорожка какая? (самая короткая)

- А эта? (самая длинная)

- А эта дорожка? (средняя)

- Почему выбрали эту дорожку? (ответы)

Воспитатель: - Жучка полаяла на компьютер, а он не включается.

Позвала Жучка кошку. Легла кошка на теплый системник и уснула.

Воспитатель: - А скажите, пожалуйста, мы когда спим? (ночью)

- А когда в детский сад идем? (утром)

- Обедаем когда? (днем)

- Когда возвращаемся домой? (вечером)

- Сейчас какое время суток? (день)

- Мы с вами что делаем? (играем)

- Давайте и кошку разбудим.

Кошка проснулась, позвала мышку.

Мышка прибежала, хвостиком махнула, кнопочку зацепила компьютер и включился.

- Теперь нужно ввести пароль. Для этого вспомним.

- Который по счету был дед? (1-й) Найди карточку с цифрой 1.

- Которая по счету была бабка? (2-я) Найди карточку с цифрой 2.

- Которая по счету была внучка? (3-я) Найди карточку с цифрой 3.

- Которая по счету была Жучка? (4-я) Найди карточку с цифрой 4.

- Которая по счету была кошка? (5-я) Найди карточку с цифрой 5.

- Которая по счету была мышка? (6-я) Найди карточку с цифрой 6.

Воспитатель: И для того чтобы компьютер включился нужно выстроиться по порядку. (1 2 3 4 5 6 )

И компьютер включился!

Ну теперь, уважаемые коллеги, просмотрев русскую народную сказку…. «Репка», я думаю вы ответите мне на вопрос.

- С помощью чего, в дошкольном возрасте, можно сделать математику яркой и увлекательной игрой? (с помощью сказки)

- И какие математические понятия мы закрепили данной сказкой? (порядковый счет, геометрические фигуры, понятия «длинный - короткий», «больше – меньше», части суток, пространственная ориентация)

Математика в сказках эта не та обычная математика, к которой мы привыкли. Здесь есть волшебная история, которая чему-то учит. А, наблюдая за жизнью сказочных персонажей, дети усваивают математические понятия.

Рефлексия:

Сейчас я хочу попросить Вас всех подняться, приготовить две руки. И теперь мысленно положите на левую руку маленький мячик (это все то, с чем вы пришли сегодня на мастер-класс: свой багаж мыслей, знаний). А на правую руку большой мяч (это те знания которые вы сегодня приобрели на мастер-классе). А теперь давайте подбросим эти мячи вверх, хлопнем одновременно в ладоши и соединим эти знания.