

Мастер-класс: «Игра-путешествие «Приключения в стране Математике»

Цель:

Поиск эффективных приемов познавательного развития личности ребенка и формирование его математических представлений посредством активизации двигательной деятельности.

Задачи:

- формировать навыки мышления и логики;
- формировать умения осуществлять контроль собственных действий, получать результат и оценивать его;
- приобщаться к математике в игровой и занимательной форме;
- приобщение к активным формам познания;
- активизация двигательной деятельности детей;
- воспитание самостоятельности, умения договариваться и работать коллективно.

Уважаемые коллеги!

Всем известно, математика – наука серьезная, трудная, скучная. Но при этом, именно математика способствует развитию системного мышления, одного из важных навыков современного общества. Как сделать, чтобы формирование математических представлений проходило в непринуждённой обстановке, чтобы у каждого ребёнка была возможность постигнуть азы математики в темпе своего индивидуального развития, при этом, никто из детей не чувствовал себя отстающим? Но при этом, каждый почувствовал себя успешным, чтобы дети могли легко и запросто учиться друг у друга?

Игра! Нам поможет в этом подвижная игра! Подвижные игры – это тот вид игр, при котором дети могут получить заряд физической и эмоциональной

бодрости, при этом тренируют свою ловкость, быстроту, реакцию, расширяют кругозор и закрепляют полученные знания. Поэтому внедрение в подвижные игры математических понятий, делает подвижные игры более познавательными и целенаправленными, а занятия математикой более увлекательными. Дети не просто научатся считать, они научатся видеть математику вокруг себя, что будет способствовать формированию целостной картины мира.

Сегодня мы сами на практике убедимся, что можно учить математике дошкольников, используя различные виды движений и подвижные игры.

Игра: «Живые числа»

Ход игры.

Разделить группу на две команды и раздаёт каждой команде карточки своего цвета с числами от 1 до 10. Каждая команда выстраивается от 1 до 10. Кто быстрее.

Игра «Собери бабочку – 1, 2»

Цели и задачи.

1.Развивать пространственное воображение: формировать навык соотнесения предмета с его формой.

2.Знакомить с геометрическими формами – плоскими («Собери бабочку -1») и объемными плоскими («Собери бабочку -2») : уметь называть основные геометрические фигуры.

Ход игры.

Ведущий говорит, что бабочки растеряли свои крылышки и нужно их найти. Для этого вы должны соединить крылышки с телом бабочки так, чтобы форма фигуры, изображенной на теле, совпала с формой предмета, изображенного на крылышке. Затем педагог раскладывает карточки с изображением бабочек (без крыльев) на полу и раздаёт крылышки каждому игроку. Педагоги соединяют крылышки с телом бабочки. Ведущий при необходимости помогает.

Домино «Черепашки»

Цели и задачи.

1. Развивать логическое мышление: формировать навык группирования фигур по определённому признаку – по форме, цвету или величине.
2. Закреплять знание основных цветов – красного, желтого, зеленого (умение соотносить и называть их).
3. Закреплять знание основных геометрических фигур – квадрата, круга, треугольника (умение их называть)
4. Развивать внимание.

Ход игры.

Ведущий раздаёт по одной карточке. Игроки должны выстроить черепашек в цепочку, соединяя карточки так, что бы фигуры на панцирях крайних (ближних) черепашек совпали по цвету (1 вариант), форме (2 вариант), величине (3 вариант).

Физкультурная минутка «Подвижные геометрические игры»

Ведущий показывает карточку с фигурой, игроки изображают её позой.

Игра «Счет группами», с использованием обучающей подвижной игры «Vay Toy».

Посчитать на игровом поле «Vay Toy» группы фигур (сгруппированных по разным признакам):

- посчитайте, пожалуйста, сколько групп фигур мы видим на поле, отличающихся по цвету? – четыре: синие, красные, желтые, зеленые.
- посчитайте, сколько на коврике группам фигур, отличающихся по форме? Три: треугольники, круги, квадраты.

Рефлексия: «Свободный микрофон»

Участникам предлагается высказаться о проведённом мероприятии, держа в руках микрофон.