

## **Мастер – класс «Формирование предпосылок математической грамотности у детей дошкольного возраста через игровую деятельность»**

**Цель:** повышение уровня знаний педагогов по формированию предпосылок математической грамотности у детей дошкольного возраста

### **Задачи:**

1. Познакомить педагогов с нетрадиционными технологиями применения игр в работе по формированию математической грамотности.
2. Вооружить педагогов практическими навыками проведения математических игр.
3. Представить комплекс игр по формированию математической грамотности у детей дошкольного возраста.

**Актуальность проблемы:** в математике заложены огромные возможности для развития мышления детей в процессе их обучения с самого раннего возраста.

Здравствуйте, уважаемые коллеги! Рада видеть всех, кто нашел время побывать в гостях у царицы Математики!

Я открываю свою математическую сокровищницу. В ней у меня много интересного и увлекательного. И я хочу поделиться моими математическими сокровищами с вами.

Уважаемые, коллеги, сегодня я хочу поделиться своим опытом по использованию игрового занимательного материала по математической грамотности через игровую деятельность.

Математику недаром называют «Царицей наук». Ее изучение оттачивает ум, увеличивает объем внимания и памяти, развивает мышление. Однако часто мы можем услышать, что математика – это скучно. Я с этим не согласна. Математика оживет и станет яркой и интересной, если ее ...правильно организовать.

Все мы любим играть. Играя, мы общаемся и учимся чему-то новому. - Я вам предлагаю принять участие в этих играх. Для начала сделаем массаж пальчиков.

### **«Игра – разминка»**

1,2,3,4,5 – научились мы считать.

1,2,3,4,5 – надо нам умнее стать!

Молодцы!

### **«Собери гусеницу»**

Приглашаю одного ребенка. Рассказываю сказку.

Жила была на свете одна маленькая гусеница. Родилась она летом, а так как лето у нас короткое – всего три месяца, чтобы успеть до осени подрасти, она всегда и везде торопилась. Быстрее, быстрее. Надо успеть! И вот однажды одна так торопилась, что споткнулась и ... рассыпалась (разложите крышки на столе). Вот сидит гусеница и плачет.

– Привет, (имя ребенка!)

– Привет, Гусеница! Почему ты плачешь?

– Я так торопилась успеть все съесть, что споткнулась, упала и рассыпалась! Помоги мне, пожалуйста!

Давай поможем Гусенице, соберем ей шейку, пузико, спинку, хвостик. (Малыши прикрепляют шарики на место). Вот какая красивая гусеница у нас получилась! Давай ей скажем, что быстро бегать и постоянно торопиться не надо! Это может плохо кончиться!

– Гусеница, ты больше не будешь торопиться?

– Нет! Спасибо тебе, (имя ребенка!)

Можно на время два ребенка собирают гусеницу.

### **Игра «Живые числа»**

-Каждый игрок берет по одной карточке с цифрой. Под музыку все игроки танцуют. По сигналу «Встаньте по порядку» - команда должна построиться в последовательности от 1-5. Молодцы обе команды правильно выстроились.

### **«Полминутки для шутки»**

1. Сколько елочек зеленых, столько выполним наклонов (3).

2. Ножкой топни столько раз, сколько уток у нас (1).

3. Сколько покажу кружков, столько выполнишь прыжков. (5)

4. Присядем столько раз, сколько бабочек у нас. (2)

5. Сколько точек в круге, столько раз поднимем руки. (6)

- Молодцы! Немного отдохнули, а сейчас посмотрим, кто у нас самый внимательный.

### **«Мороженное»**

А сейчас мы отправляемся на фабрику мороженого и будем с вами готовить рожки.

Можно предложить детям стать продавцами мороженого. Покупатель подходит и выбирает понравившийся ему рожок, а продавец наполняет его шариками из мороженого согласно цифре, указанной на рожке.

Я предлагаю вашему вниманию «Старую» сказку на новый лад (участникам раздаются маски) дед, бабка, внучка, Жучка, кошка, мышка

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

**Воспитатель:** А компьютер включится в том случае, если правильно ответите на вопросы.

А на какую геометрическую фигуру похож монитор компьютера?

**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. (на ковре 2 ленты: длинная и короткая)

- А скажите, пожалуйста, по какой дороге Жучка быстрее добежит до дома (предлагаем на выбор 2 дорожки, разные по длине).

- Это дорожка какая? (короткая)

- А эта? (длинная)

- Почему выбрали эту дорожку? (ответы (Бежит жучка по короткой дорожке)

**Воспитатель:** - Жучка полаяла на компьютер, а он не включается. Позвала Жучка кошку. Легла кошка на теплый компьютер и уснула.

**Воспитатель:** - А скажите, пожалуйста, когда мы 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.

**Воспитатель:** - 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 открылся нужно выстроиться по порядку. (1, 2, 3, 4, 5, 6)

И компьютер включился!

- Ну, теперь, уважаемые коллеги, просмотрев сказку «Репка», я думаю, что вы поняли, что с помощью чего, в дошкольном возрасте, можно сделать математику яркой и увлекательной игрой? (с помощью сказки и игры)

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

Здесь мы увидели, как ребенок из пассивного наблюдателя превращается в активного участника.

Рефлексия:

Спасибо всем, кто принимал участие в нашей встрече. И мне очень хочется, чтобы о нашей сегодняшней встрече осталась память.

Настоящее воспитание это не только счастливый ребенок, но и счастливый педагог. Предлагаю вам универсальный рецепт счастья, который приумножит количество прекрасных мгновений вашей жизни.

Итак, возьмите чашу терпения, влейте в нее полное сердце любви. Добавьте 2 горсти щедрости, посыпьте добротой, плесните немного юмора и добавьте как можно больше веры, все это хорошенько перемешайте. Щедро намажьте на кусок отпущенной вам жизни и предлагайте своим воспитанникам, каждому, кто встретится вам на Пути.

Я еще раз благодарю вас за терпение, активность и желаю здоровья, успехов и профессионального оптимизма! Пусть исполняются самые несбыточные мечты и самые нереальные желания! Пусть листы календаря сменяются, оставляя в памяти яркие события года! Всего вам большого и светлого. Спасибо за внимание!