

**Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад
№ 81 комбинированного вида калининского района Санкт-Петербурга**

**Методическое объединение «Вариативные формы и модели
поддержки детской инициативы детей в детском саду»**

15.12.2016

МАСТЕР-КЛАСС по теме

**«Формирование сенсорного опыта через дидактические игры
математического содержания»**

Воспитатель ГБДОУ № 81 Зияпова Юлия Петровна

Цель мастер-класса: освоение и последующее применение технологии «Формирование сенсорного опыта через дидактические игры математического содержания» в практической деятельности воспитателя.

Форма проведения: педагогическая мастерская.

Цель занятия: Познакомить участников мастер-класса с опытом работы по применению технологии «Формирование сенсорного опыта через дидактические игры математического содержания»», применяемой в ГБДОУ № 81.

Ход мастер-класса:

*слайд №2 «Игра - это искра зажигающая огонек
пытливости и любознательности»*

Сухомлинский В. А. (1918-1970), педагог.

1. Представление технологии.

Математика – это интересно или нет? Каждый на этот вопрос ответит по-разному.

Попробуем доказать, что математика это, по крайней мере, не скучно. Предложенный сегодня материал при проведении мониторинга у дошкольников в игровой форме.

Для того чтобы воспитать ребёнка полноценной личностью необходимо осуществлять сенсорное воспитание.

Сенсорное воспитание - это целенаправленный процесс развития ощущений, восприятия, чувств.

Основой сенсорного воспитания являются анализаторы, органы чувств: глаза, уши, нос, язык, тело (кожа), тактильные анализаторы (руки). Они обладают природными способностями и помогают нам определять: глаза (цвет, форму, величину, пространственные отношения); с помощью уха (звуки), носа (запахи), языка (вкус), тела (внешние качества предмета и температуру, временные отношения).

Сформировать сенсорные эталоны мы сможем с помощью дидактических игр математического содержания.

Дидактические игры играют большую роль в развитии ребенка. Дидактические игры мы используем на протяжении всего времени пребывания ребенка в ДОУ, расширяют представление малыша об окружающем мире, обучают ребёнка наблюдать и выделять

характерные признаки предметов (величину, форму, цвет), а также устанавливать простейшие взаимосвязи.

Дидактическая игра требует усидчивости, серьезный настрой, использование мыслительного процесса. Игра – естественный способ развития ребенка.

Только в игре ребенок радостно и легко, как цветок под солнцем, раскрывает свои творческие способности, осваивает новые навыки и знания, развивает ловкость, наблюдательность, фантазию, память, учится размышлять, анализировать, преодолевать трудности, одновременно впитывая неоценимый опыт общения.

В процессе игры, дошкольники считают, складывают, вычитают, более того — решают разного рода логические задачи, формирующие определенные логические операции. Это детям интересно потому, что они любят играть. Роль взрослого в этом процессе — поддерживать интерес детей.

Дидактических игры помогают нам (педагогам) решать различные задачи.

Например: *(слайд №3)*

1. Развивать у детей интерес к решению познавательных, творческих задач, к разнообразной интеллектуальной деятельности;
2. Способствовать развитию образного и логического мышления, умений воспринимать и отображать, сравнивать, обобщать, классифицировать, видоизменять и т. д.
3. Развивать произвольное внимание, умение использовать приемы мнемотехники.
4. Повышать способность к установлению математических связей, закономерностей, порядка следования, взаимосвязи арифметических действий, знаков и символов, отношений между частями целого, чисел, измерения, и др.

2. Моделирование

Сегодня я Вам покажу, как можно быстро и просто, без особых затрат изготовить увлекательные пособия своими руками интересные, разнообразные игры, направленные на сенсорное развитие.

Игры с геометрическими фигурами *(слайд №5, №6 , №7)*

Задачи:

- закрепить умение детей узнавать и называть геометрические фигуры по цвету и форме;
- развивать творческие способности;
- доставить детям удовольствие от игр развивающей направленности.

Пример: «Сложи из палочек»

Цель: упражнять в составлении из палочек геометрические фигуры.

Материал: счетные палочки на каждого ребенка, картинки.

Ход игры: Ребенок по образцу выкладывает из счетных палочек какое-либо изображение или фигуру.

Игры на закрепление понятий количество и счет (слайд №8, №9, №10)

Задачи:

- закреплять навыки счета (вести счет предметов слева направо, указывая на предметы по порядку, именовать итог счета);
- обозначать количество числом и цифрой;

учить счету предметов в разном расположении.

Пример: «Математические пазлы»

Цель: закрепить умение детей в порядковом счете до 5 (10).

Ход игры: предложить ребенку сложить картинку, используя навыки счета.

Игры на ориентирование в пространстве (слайд №11, №12)

Задачи:

- упражнять в умении определять расположение объектов в пространстве;
- обозначая соответствующими словесными терминами;
- тренировать зрительно-пространственный поиск и зрительно-двигательное ориентирование по частям тела;
- ориентирование по клеткам;

развивать слуховое внимание, гибкость и быстроту мышления и движения.

Пример: «Выложи узор»

Цель: учить детей ориентироваться на поверхности листа или на фланелеграфе, развивать воображение

Ход игры: У каждого ребенка лист бумаги или фланелеграф. Дети должны выложить узор из геометрических фигур и рассказать о нем.

Игры на ориентирование во времени (слайд №13, №14, №15, №16)

Задачи:

- закреплять знания о временных отношениях: части суток, вчера, сегодня, завтра, времена года;
- развивать память.

Пример: «Какой день недели»

Цель: развивать память при запоминании названий и последовательности дней недели.

Ход игры: Воспитатель использует мнемотаблицу и показывает детям сигнальные карточки, читает четверостишья, подкрепляя пальчиковой гимнастикой.

*В понедельник я стирала,
Пол во вторник подметала.
В среду я пекла калач
А в четверг играла в мяч,
Чашки в пятницу помыла,
А в субботу торт купила.
Всех подружек в воскресенье,
Позвала на день рождения.

Вот неделька в ней семь дней
Поскорей знакомься с ней.*

Игры на логическое мышление (слайд №17, №18)

Задачи:

- закреплять умение упорядочивать 4-5 предметов по одному признаку;
- умение выбирать по одному из группы предметов;
- составлять ряд зависимых по величине предметов;
- развивать память и внимание.

Пример: «Что лишнее?»

Цель: закреплять умение упорядочивать несколько предметов по одному признаку, развивать память и внимание.

Ход игры Воспитатель выкладывает на фланелеграфе геометрические фигуры: прямоугольник, квадрат, овал, треугольник и просит убрать лишнюю фигуру.

Игры с крышечками (слайд №19, 20)

1.Посчитай 2.Выложи столько же.

3.Выложи квадрат

4.Выложи по порядку

Пример: «Выложи картинку»

Цель: развивать воображение

Ход игры: Воспитатель предлагает выложить из различных крышечек картинку.

Предлагаю сейчас сделать игру «Танграм».

Для этой игры надо разрезать хозяйственную салфетку на 5-6 геометрический фигур (квадрат, прямоугольник, треугольник) и потом сложить его фигуры так, чтобы получился квадрат.

3. Рефлексия.

Предлагаю поиграть и определить ваш характер и настроение по выбранной вами геометрической фигуре. Благодарю Вас за активное участие и творческую работу! Было приятно выступать перед Вами. Спасибо за внимание.