

# МАСТЕР-КЛАСС

---

## «ОБУЧЕНИЕ РЕШЕНИЮ АРИФМЕТИЧЕСКИХ ЗАДАЧ»

ВОСПИТАТЕЛЬ: САГДЕЕВА РЕЗЕДА  
ЗИННАТОВНА  
МБДОУ «ДЮЙМОВОЧКА»

Г.БУИНСК

# ЦЕЛИ:

---

ПОВЫШЕНИЕ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО  
МАСТЕРСТВА ПЕДАГОГОВ –  
УЧАСТНИКОВ МАСТЕР-КЛАССА В  
ПРОЦЕССЕ АКТИВНОГО  
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОБЩЕНИЯ ПО  
ОСВОЕНИЮ ОПЫТА РАБОТЫ  
ПЕДАГОГА-МАСТЕРА.

# **ЗАДАЧИ:**

---

**ЗНАКОМСТВО ПЕДАГОГОВ С  
МАТЕМАТИЧЕСКИМИ ИГРАМИ,  
СОЗДАНИЕ УСЛОВИЙ ДЛЯ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБЩЕНИЯ И  
СТИМУЛИРОВАНИЯ РОСТА  
ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА  
ПЕДАГОГОВ.**



В МАТЕМАТИКЕ ЗАЛОЖЕНЫ ОГРОМНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ В ПРОЦЕССЕ ИХ ОБУЧЕНИЯ С САМОГО РАННЕГО ВОЗРАСТА.

ПОТРЕБНОСТЬ В ИГРЕ И ЖЕЛАНИЕ ИГРАТЬ У ДОШКОЛЬНИКОВ НЕОБХОДИМО ИСПОЛЬЗОВАТЬ И НАПРАВЛЯТЬ В ЦЕЛЯХ РЕШЕНИЯ ОПРЕДЕЛЕННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ. ИГРА БУДЕТ ЯВЛЯТЬСЯ СРЕДСТВОМ ВОСПИТАНИЯ, ЕСЛИ ОНА БУДЕТ ВКЛЮЧАТЬСЯ В ЦЕЛОСТНЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС. РУКОВОДЯ ИГРОЙ, ОРГАНИЗУЯ ЖИЗНЬ ДЕТЕЙ В ИГРЕ, ВОСПИТАТЕЛЬ ВОЗДЕЙСТВУЕТ НА ВСЕ СТОРОНЫ РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ РЕБЕНКА: НА ЧУВСТВА, НА СОЗНАНИЕ, НА ВОЛЮ И НА ПОВЕДЕНИЕ В ЦЕЛОМ. В ИГРЕ РЕБЕНОК ПРИОБРЕТАЕТ НОВЫЕ ЗНАНИЯ, УМЕНИЯ, НАВЫКИ

МАЛЫШИ ВТОРОЙ МЛАДШЕЙ ГРУППЫ ПОЛУЧАЮТ ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О ВЕЛИЧИНАХ И ИХ СВОЙСТВАХ, НАЧИНАЕМ ЗНАКОМИТЬ С ГЕОМЕТРИЧЕСКИМИ ФИГУРАМИ, УЧИМ РАЗЛИЧАТЬ И НАЗЫВАТЬ КРУГ, КВАДРАТ, ТРЕУГОЛЬНИК; УЗНАВАТЬ МОДЕЛИ ЭТИХ ФИГУР, НЕСМОТРЯ НА РАЗЛИЧИЯ В ИХ ОКРАСКЕ ИЛИ РАЗМЕРАХ. ДЕТЕЙ УЧИМ, ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В ПРОСТРАНСТВЕННЫХ НАПРАВЛЕНИЯХ (ВПЕРЕДИ, СЗАДИ, СЛЕВА, СПРАВА), А ТАКЖЕ ВО ВРЕМЕНИ, ПРАВИЛЬНО УПОТРЕБЛЯТЬ СЛОВА, УТРО, ДЕНЬ, ВЕЧЕР, НОЧЬ И ПОЛОЖЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ В ПРОСТРАНСТВЕ





МАЛЕНЬКИЕ ДЕТИ ЗНАЧИТЕЛЬНО ЛУЧШЕ УСВАИВАЮТ ЭМОЦИОНАЛЬНО ВОСПРИНЯТЫЙ МАТЕРИАЛ, И ПОЭТОМУ НЕОБХОДИМО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ И ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ.

ОБУЧЕНИЕ ДОЛЖНО БЫТЬ ПОСТРОЕНО В ВИДЕ ДИОЛОГА ВЗРОСЛОГО С РЕБЁНКОМ, ПО ХОДУ КОТОРОГО В ДОСТУПНОЙ И ЗАНИМАТЕЛЬНОЙ ФОРМЕ ДОШКОЛЬНИК ОВЛАДЕВАЕТ МАТЕМАТИЧЕСКИМИ КАТЕГОРИЯМИ, УЧИТСЯ САМОСТОЯТЕЛЬНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПОЛУЧЕННЫЕ ЗНАНИЯ В РАЗЛИЧНЫХ СИТУАЦИЯХ.

ВЗРОСЛЫЙ НЕ ОСУЩЕСТВЛЯЕТ ПРЯМОГО ОБУЧЕНИЯ, СПОСОБНОГО ЗАТОРМОЗИТЬ ИЛИ ОТРИЦАТЕЛЬНО ПОВЛИЯТЬ НА САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ РЕБЁНКА В ВЫБОРЕ МЕТОДОВ И СПОСОБОВ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ.ОН СОЗДАЕТ СИТУАЦИЮ СОДРУЖЕСТВА, СОДЕЯТЕЛЬНОСТИ.ПОЭТОМУ КАЖДОЕ ПРАВИЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ РЕБЁНОК ОСОЗНАЕТ КАК СВОЮ «ПОБЕДУ».А ВСЕ ЗАДАНИЯ,КОТОРЫЕ ВЫЗЫВАЮТ ЗАТРУДНЕНИЕ ДОШКОЛЬНИКА,РАЗРЕШАЮТСЯ В БЕСЕДЕ,В НЕНАЗИДАТЕЛЬНОЙ ПОДСКАЗКЕ ВЗРОСЛОГО

ВЗРОСЛЫЙ НЕ ОСУЩЕСТВЛЯЕТ ПРЯМОГО ОБУЧЕНИЯ, СПОСОБНОГО ЗАТОРМОЗИТЬ ИЛИ ОТРИЦАТЕЛЬНО ПОВЛИЯТЬ НА САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ РЕБЁНКА В ВЫБОРЕ МЕТОДОВ И СПОСОБОВ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ.



ИГРА «ПОЕЗД», ЦЕЛЬ ДАННОЙ ИГРЫ, ФОРМИРОВАТЬ УМЕНИЕ НАХОДИТЬ В ОКРУЖАЮЩЕЙ ОБСТАНОВКЕ ОДИН И МНОГО ПРЕДМЕТОВ.

(В РАЗНЫХ МЕСТАХ ГРУППЫ РАССТАВЛЕНЫ ИГРУШКИ НА ТЕМЫ: «ФЕРМА», «ДОМ ПОСУДЫ», «МАГАЗИН ИГРУШЕК».)

-СЕГОДНЯ МЫ ПОИГРАЕМ В ИГРУ «ПОЕЗД».

-СКОЛЬКО В ПОЕЗДЕ ПАРОВОЗОВ? (ОДИН)

-СКОЛЬКО ВАГОНОВ? (МНОГО)

Я БУДУ ПАРОВОЗОМ, А ВЫ ВАГОНЧИКАМИ. ВСТАНЬТЕ ДРУГ ЗА ДРУГОМ И ОТПРАВИМСЯ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ





## ПОЕХАЛ ПОЕЗД, ПОДЪЕХАЛИ К ФЕРМЕ.

-КТО ЖИВЕТ НА ФЕРМЕ? (ЖИВОТНЫЕ)

-СКОЛЬКО ИХ? (МНОГО)

-А СЕЙЧАС ПОСМОТРИТЕ, КАКИХ ЖИВОТНЫХ, МНОГО И КАКИХ ПО  
ОДНОМУ?

(МНОГО КОРОВ, ОДИН ПОРОСЕНОК, ОДНА СОБАКА)



ТРОГАЕМСЯ ДАЛЬШЕ, СЛЕДУЮЩАЯ ОСТАНОВКА «ДОМ ПОСУДЫ».

-КАКАЯ ПОСУДА ПРОДАЕТСЯ В МАГАЗИНЕ?

-НАЗОВИТЕ, КАКИХ ПРЕДМЕТОВ, МНОГО И КАКИХ ТОЛЬКО ОДИН?

(МНОГО ТАРЕЛОК, МНОГО ЧАШЕК, ОДНА КАСТРЮЛЯ И Т. Д.)





## ПРОДОЛЖАЕМ НАШУ ИГРУ, СЛЕДУЮЩАЯ ОСТАНОВКА «МАГАЗИН ИГРУШЕК».

- СКОЛЬКО ВСЕГО ИГРУШЕК? (МНОГО)

- НАЗОВИТЕ, КАКИХ ИГРУШЕК МНОГО, А КАКИХ ПО ОДНОЙ?  
(МНОГО МАТРЕШЕК, ОДИН МЯЧ, ОДНА КУКЛА И Т. Д.)

НАШЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ПОДОШЛО К КОНЦУ, ПОРА ВОЗВРАЩАТЬСЯ В ГРУППУ.



ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПОДБЕРИ ФИГУРУ», ЦЕЛЬ ИГРЫ:  
ЗАКРЕПИТЬ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ДЕТЕЙ О ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ  
ФИГУРАХ, УПРАЖНЯТЬ В ИХ НАЗЫВАНИИ И СООТНЕСЕНИЮ ПО  
ФОРМЕ И ЦВЕТУ.

ДЕТИ У ВАС НА СТОЛАХ ЛЕЖАТ БОЛЬШИЕ КАРТОЧКИ С  
ИЗОБРАЖЕНИЕМ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР, РАССМОТРИТЕ  
ФИГУРЫ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ, ПОКАЖИТЕ И НАЗОВИТЕ ИХ.

-РАЛИНА, КАК НАЗЫВАЮТСЯ ФИГУРЫ, КАКОГО ОНИ ЦВЕТА?  
(У МЕНЯ КРАСНЫЙ КРУГ, ЗЕЛЕНый ТРЕУГОЛЬНИК, ЖЕЛТЫЙ  
КВАДРАТ, И ТАК 2-3 ДЕТЕЙ НАЗЫВАЮТ ФИГУРЫ, ИЗОБРАЖЕННЫЕ  
НА ИГРОВОМ ПОЛЕ)

ПОКАЖИТЕ УКАЗАТЕЛЬНЫМ ПАЛЬЧИКОМ КВАДРАТ, ДАВАЙТЕ ЕГО  
ОБВЕДЕМ НА КАРТОЧКЕ. (АНАЛОГИЧНО С ДРУГИМИ ФИГУРАМИ)  
А, РЯДОМ ЛЕЖАТ МАЛЕНЬКИЕ КАРТОЧКИ, ИХ НУЖНО РАЗЛОЖИТЬ  
ТАК, ЧТОБЫ ОНИ СОВПАДАЛИ ПО ЦВЕТУ И ФОРМЕ.

МОЛОДЦЫ, РЕБЯТИШКИ, ВЫ ВСЕ ПРАВИЛЬНО ПОДОБРАЛИ  
ФИГУРЫ.



## ИГРА «НАЙДИ СВОЮ ВАРЕЖКУ»

С ТЕМИ ДЕТЬМИ, КОТОРЫЕ ИСПЫТЫВАЮТ ЗАТРУДНЕНИЯ В РАЗЛИЧЕНИИ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР, ПРОВОДИТСЯ ИГРА «НАЙДИ СВОЮ ВАРЕЖКУ».

У КАЖДОГО РЕБЁНКА – ВАРЕЖКА, НА КОТОРУЮ НАКЛЕЕНА ОДНА ГЕОМЕТРИЧЕСКАЯ ФИГУРА (КРУГ, КВАДРАТ, ТРЕУГОЛЬНИК). НА СТОЛЕ ВОСПИТАТЕЛЯ ЛЕЖАТ ТОЧНО ТАКИЕ ЖЕ ВАРЕЖКИ С ТЕМИ ЖЕ ФИГУРАМИ. ДЕТИ ДОЛЖНЫ НАЙТИ ПАРУ К СВОЕЙ ВАРЕЖКЕ.

