**Мастер-класс для воспитателей «ФЭМП у детей дошкольного возраста посредством игровой деятельности»**

Цель: повышение уровня знаний педагогов по формированию элементарных математических представлений

Задачи:

1. Познакомить педагогов с нетрадиционными технологиями применения игр в работе по ФЭМП.

2. Вооружить педагогов практическими навыками проведения математических игр.

3. Представить комплекс дидактических игр по формированию элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста.

Задачи для детей:

Образовательные:

-Закрепить название геометрических фигур *(круг, квадрат, овал, треугольник, прямоугольник)*; выделить их свойства *(форма, цвет, размер)*;

- закреплять счетные умения в пределах 5;

- упражнять в умении сравнивать две группы предметов и уравнивать их на основе счёта;

- продолжать учить детей соотносить цифру с количеством предметов;

- совершенствовать умение сравнивать предметы по величине;

-учить понимать поставленную задачу и решать ее самостоятельно.

Развивающие:

- Развивать пространственное представление о направлениях *(верх-низ, лево - право)*;

- развивать речь, наблюдательность, мыслительную активность, умение высказывать и обосновывать свои суждения;

- развивать логическое мышление, память;

- расширять представления детей о частях суток;

- развивать внимание, выдержку.

Воспитывающие:

- воспитывать интерес к занятиям математикой;

- воспитывать усидчивость, самостоятельность.

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

- Детки, сегодня к нам пришли гости, давайте с ними поздороваемся.

- Мне сегодня утром принесли письмо. Давайте посмотрим, от кого же оно? От Королевы **Математики** и она передала нам свою математическую сокровищницу. В ней у нее много интересного и увлекательного. Она хочет поделиться своими математическими сокровищами с нами. Я открываю.

Для начала скажите, пожалуйста, какой сегодня день? Хмурый, пасмурный, светлый или солнечный:

Какое настроение вызывает у вас такая погода?

- А знаете, что надо сделать, чтобы улучшилось настроение, чтобы на душе было тепло и спокойно? Надо улыбнуться! (Звучит песня «От улыбки хмурый день светлей)

- Я хочу поделиться с вами улыбкой. Я дарю вам свою улыбку. Я люблю вас всех. У вас такие солнечные, лучистые улыбки, что, глядя на них, ярче становится день, а на душе тепло. Так порадуйте своей улыбкой тех, кто с вами рядом. Улыбнитесь друг другу! *(звучит продолжение песни, припев)*.

Вот на таком позитиве я хотела бы продолжить нашу работу.

- Скажите, пожалуйста, какое сейчас время года? Назовите все зимние месяцы. Сколько их? А сейчас какой месяц, какой он по счету месяц года?

-Сколько месяцев в году? Какой месяц год открывает? А какой завершает? Сколько времен года? Назовите их.

-Какой сегодня день недели? Каким он будет по счету? А сколько всего дней в неделе? Сколько дней выходных? Назовите их. Молодцы!

Уважаемые, коллеги, сегодня я хочу поделиться своим опытом по использованию игрового занимательного материала на занятиях по математике.

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. Математика – наука хороша и всем нужна, без нее прожить нам трудно. Без нее нам жизнь сложна. И хотя математика – один из сложных предметов, наши воспитанники не должны узнать об этом никогда, ведь наша цель – научить ребенка постигать математику с интересом и удовольствием! Всем известно,что: «Послушаешь – и ты узнаешь! Посмотришь – и ты поймешь, а сделаешь – и ты научишься». Все мы любим играть. Играя, мы общаемся и учимся чему-то новому.

Начиная работу с детьми по математике нужно изучить его эмоциональное самочувствие, его отношение к математике. И в этом нам поможет один из тестов, который предполагает определить предпочтение ребенка в выборе деятельности. Я применяю с детьми 5 домиков:

- математический домик - он украшен цифрами.

- домик для грамоты - он украшен буквами.

- карандаши на домике показывают, что он предназначен для изодеятельности

- домик с игрушками – здесь можно играть.

- сказочный домик – здесь живут сказки, которые можно послушать.

*(предлагаю подойти к доске одному из воспитателей)*

-Я спрашиваю у ребенка, в какой домик тебе хотелось бы войти? В каком тебе будет интереснее всего? В какой домик тебе еще хотелось бы зайти? Почему? А в какой домик тебе совсем не хочется заходить? Почему?

Этот простой тест определяет предпочтение ребенка, его интерес к определенному виду деятельности. Становится ясно, кто из детей тяготеет к математическим занятиям, а кто не стремится *«посетить»* этот домик. Дети в первую очередь выбирают, конечно же…игровой домик и сказочный.

Наша с вами задача - привить детям любовь к математике. В детском саду эту любовь можно привить через игру, через сказки. Ведь математика в сказках — это 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 (сложение 1+1 в сказке *«Теремок»*, большой – маленький, порядковый счет, навыки пространственного мышления и т. д. Каждую сказку можно попробовать наполнить математическим содержанием, включая задания для героев посредством дидактических игр. Сами сказки есть с математическим началом: *«Два жадных медвежонка»*, *«Три медведя»* и многие другие. И в каждой сказке есть целая уйма математических ситуаций. Проведение таких сказок с использованием дидактических игр способствует тому, что ребенок из пассивного наблюдателя превращается в активного участника. Сегодня я хочу остановиться конкретно на дидактических играх, которые можно применять на занятиях по математике, так и дома родителям с детьми.

- Королева **Математики** приготовила нам задания, приглашаю всех детей в путь отправиться скорей, ждут нас испытания, сложные задания! А вот и первое испытание. Согласны? Спасибо! Тогда занимайте свои места за столами.

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!

А сейчас послушайте: *«Соберем яблоки»*

Круглое, румяное, оно растет на ветке.

Любят его взрослые и маленькие детки! Что это? *(яблоко)*.

Ну, конечно же яблоко! Оно соку сладкого полно.

Руку протяните, яблоко сорвите.

- Нужно сорвать яблоко с дерева, с обратной стороны пересчитать семечки и встать в обруч, где находится соответствующая цифра.

- Молодцы1 Все справились с заданием. Правильно нашли соответствующую цифру в обруче. А сейчас поиграем в загадки – отгадки. Но не простые, а геометрические. Отгадки вы будете не говорить, а рисовать пальчиком на листе бумаге.

Загадки – отгадки

- У этой геометрической фигуры совсем нет углов, она похожа на солнышко, тарелку, колесо

- Эта фигура похожа на книгу, дверь. крышку стола. У нее 4 угла, 4 стороны, 2 стороны длиннее, а 2 короче.

- У этой геометрической фигуры есть 4 угла, 4 стороны и все стороны равны. Фигура похожа на платочек, сиденье стула.

Следующая игра, ее можно проводить, разделив игроков на 2 команды.

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 до 5 или от 1-10. Молодцы обе команды правильно выстроились.

-А сейчас я буду загадывать загадку о цифре, а вы должны вылепить ответ.

*«Вылепи цифру»*

Как – то ночью старый стул спинкой вниз перевернул. И теперь у нас в квартире стал он цифрою *(4)*

Эта циферка с секретом. И зимой, и жарким летом различишь едва-едва, где в ней ноги, голова. *(8)*

Цифру эту угадай-ка! Она большая зазнайка. Единицу сложишь с двойкой и получишь цифру *(3)*.

-А сейчас я предлагаю вам игру, которая может служить динамической паузой на занятии

*«Полминутки для шутки»*

Сколько елочек зеленых, столько выполним наклонов *(8)*.

Ножкой топни столько раз, сколько уточек у нас *(6)*.

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

Присядем столько раз, сколько бабочек у нас. *(9)*

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

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

Игра *«Кто самый внимательный»*

Раздаю счетные палочки, показываю карточку с узором в течение 1-2мин, затем убираю. Вы должны воспроизвести узор на столе.

Далее давайте еще поработаем со счетными палочками: *(здесь мы развиваем моторику и математические знания)*

Сделайте из палочек 2 треугольника. Сложи их так, чтобы получился квадрат.

Выложите квадрат и прямоугольник. Какая фигура больше? Сколько палочек понадобилось?

Выложи треугольник внутри квадрата. Сколько получилось треугольников?

Положите желтую палочку между красной и синей. Над синей положите 5 зеленых, под желтой – 4 красных и т. д. Вариантов в игре множество.

На занятиях по математике детям очень нравится тренажер *«Цветные ладошки»*.

Он развивает цветовосприятие, ориентировку в пространстве, обучает счету и развивает умение пользоваться схемами.

Сколько ладошек *(красного, зеленого, синего, желтого)* цвета?

Сколько квадратов *(красного, зеленого, синего, желтого)* цвета?

Сколько ладошек в первом ряду смотрит вверх?

Сколько ладошек в третьем ряду смотрит вниз?

Сколько ладошек в третьем ряду слева смотрит вправо?

Сколько ладошек во втором ряду слева смотрит влево?

На нас смотрит ладошка зеленого цвета в красном квадрате, если сделать 3 шага вправо и 2 вниз, где мы окажемся?

Загадай маршрут товарищу.

- Молодцы! Хорошо поработали!

По ознакомлению детей с неделей, я использую игру *«Рассели гномиков по дням недели»*. В этой игре закрепляются названия и последовательность дней недели.

- А сейчас немного отдохнем и продолжим.

Пальчиковая игра

Жил-был маленький гном *(присели, встали)*

С большим колпаком (вытянули руки вверх, соединили ладони,

Он был путешественник — гном. *(руки на пояс, шаги на месте)*

На лягушке он скакал: *(прыгаем)*

Прыг-скок, ква-ква!

И на стрекозе летал: *(машем руками)*

Ух, высоко! *(встали на носочки)*

По ручью плыл в чайной чашке: *(плывем любым стилем)*

Буль-буль-буль!

Ездил он на черепашке: *(руки на пояс, потопать на месте)*

Топ-топ-топ!

И, протопав все тропинки,

Он качался в паутинке, *(качаемся из стороны в сторону)*

Баю-бай! Баю-бай!

Утро придет, *(руки вверх, в стороны, вниз)*

Гном опять в поход пойдет! *(шаги на месте)*

*(Выставляю на доску 7 домиков для гномов)* Здесь живет неделя. А в неделе, сколько дней? *(7)*.Тут живут разноцветные гномики. Гномы каждый день сменяют друг друга по очереди.

- Какой гном первый приходит в дом недели? *(понедельник)*.

В понедельник первый гном в красный цвет раскрасил дом

Ели гномы помидор и болтали разный вздор.

А во вторник стало вдруг все оранжевым вокруг,

Ели гномы на обед семь оранжевых конфет.

Гном вторник любил все оранжевое. Он и оделся в оранжевый наряд.

Третий день? *(среда)*.Этот гном любит все желтое и нарядился он во все желтое и домик у него тоже желтый.

- Четвертый приходит Четверг. Этот гном любит все зеленое. Цвет зеленый, цвет природы оживления.

- Пятый приходит Пятница. Этот гном любит все голубое. Он сверкает голубым, словно речка изо льдин.

Шестым приходит Суббота. Этот гном нарядился в синий наряд. Он любит все синее. Синие, синие васильки необыкновенной красоты.

- Седьмой приходит Воскресенье. Воскресенье седьмой гном в фиолетовый цвет раскрасил дом.

Игра *«Обозначь последовательность дней недели цифрами»*

- Предлагаю найти домики гномиков и обозначить цифрой в соответствии с днем недели.

- Скажите, пожалуйста, какой день приходит раньше среды?

- Молодцы! Хорошо справились со всеми заданиями.

И напоследок, давайте с вами закрепим то, что вы сегодня увидели и узнали. Я предлагаю вашему вниманию *«Старую»* сказку на новый лад.

*(участникам раздаются маски)*

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?

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. *(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 системник 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!*

 Молодцы, ребята! Наше путешествие в Королевстве **Математики подошло к концу**. Скажите, пожалуйста, где мы с вами сегодня были? Что мы там делали?

- Королеве **Математики** тоже очень понравилось, как вы справились с её испытаниями.

- Ну, теперь, уважаемые коллеги, просмотрев 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 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.

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!