

МАСТЕР – КЛАСС

«ФОРМИРОВАНИЕ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГР ТЕХНОЛОГИИ»

Воспитатель: Шапошникова В. Ю.
МБДОУ д/с №1 «Дружные ребята»
г. Поронайск



ИГРЫ ТЕХНОЛОГИИ ТРИЗ ПО МАТЕМАТИКЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

«Чем был - чем стал»

«Какое число потерялось?»

«Где встречаем в жизни это число?»

«Где встречаем эти линии?»

«Где спрятались геометрические фигуры?»

«Раньше – позже»

«Робот»

Игра «Да – нет»

вариант №1 на плоскости (вертикальная, горизонтальная);
вариант №2 с использованием цифр;
вариант №3 с использованием предметов.

ИГРА «ДА – НЕТ»

Вариант №1 с использованием цифр

ЦЕЛЬ:

Обучение детей порядковому счету, операциям последовательного счета в рамках единиц и десятков, сравнивать количественные показатели; Знакомство с понятиями «больше», «меньше», «до», «после», «между», «перед», «предыдущая», «последующая».

Вариант №2 на плоскости

ЦЕЛЬ:

Умение ориентироваться в двухмерном (плоскостном) пространстве, находить точку отсчета в пространстве (по отношению к себе или объекту); Давать словесную характеристику пространственной ситуации используя термины: левая - правая, дальняя - ближняя, центр, угол, верхняя - нижняя.

ИГРА «ДА – НЕТ»

с использованием цифр

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Оборудование:	Бумажная лента, которая используется для наглядного сужения поля поиска.
Игровое действие:	Играющие отгадывают цифру, задавая вопросы, отвечать на вопросы следует только словами: да, нет.
Вопросы:	Эта цифра больше 5? Эта цифра меньше 5? Эта цифра меньше 3? Она стоит перед цифрой 2?

ИГРА «ДА – НЕТ» на плоскости

ВЕРТИКАЛЬНАЯ ПЛОСКОСТЬ

Оборудование:	Доска, картинки любой классификационной группы расположены в любом порядке.
Игровое действие:	Загадывается объект, который необходимо найти.
Вопросы:	- Эта картинка находится в левой части доски? - Эта картинка находится в нижней правой части доски? - и т. д.

ГОРИЗОНТАЛЬНАЯ ПЛОСКОСТЬ

Оборудование:	Стол, геометрические фигуры, формы, предметы, игрушки.
Игровое действие:	Загадывается объект, который необходимо найти.
Вопросы:	- Эта фигура находится в левом нижнем углу стола? - Эта фигура находится в правой верхней части стола? - и т. д.

ИГРА «РОБОТ»

Цель игры:	Развивать умение ориентироваться в пространстве, определять пространственное отношение между собой и окружающими объектами.
Игровая задача:	Перемещения участников игры по групповой комнате. <i>Например:</i> пройти в дальнюю часть групповой комнаты и сесть на стул.
Игровое действие:	Дети «управляют роботом» с помощью команд типа: «Сделай пять шагов влево от себя!», «Повернись кругом!», Повернись направо и сделай шаг назад!, и т. д.
Условия игры:	Играющие должны дать как можно меньше команд «Роботу» для выполнения поставленной цели.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!
ТВОРЧЕСКИХ ВАМ УСПЕХОВ.