

Мастер-класс «Игры и игровые упражнения
по ФЭМП в подготовительной к школе группе
с применением игрового набора
«Дары Фрёбеля»»

Подготовила: Черкасова В.Ю.,
воспитатель МБДОУ «Детский сад №61» г.о. Самара

Актуальность

В.В.Путин заявил о необходимости подготовки инженерных кадров в нашей стране. Закладывать основы инженерного мышления необходимо уже с дошкольного возраста.

Опыт педагогов показывает, что важнее не дать ребенку определенные знания, а сформировать у него «пытливый ум», способность к самостоятельному поиску и обработке информации, анализу и синтезу, формированию алгоритмического мышления.

Математика в данном случае является одним из инструментов для развития у дошкольников таких навыков. Также играет роль умение педагога не навязывать свои убеждения, а направлять детей, давать им «пищу для размышлений».

В этом мне помогает игровой набор «Дары Фребеля» и я хотела бы показать игры и упражнения, которые использую для развития этих навыков на занятиях по ФЭМП.

Игра «Который час?»

Цель: закрепление знаний об устройстве часов, совершенствование навыка определения времени по часам с точностью до 5 мин.

Описание: ребенок выбирает карточку с изображением часов и устанавливает такое же время на шаблоне с помощью палочек из модуля 8, где часовая стрелка – короткая палочка, минутная стрелка - длинная палочка; после называет время. Позже можно усложнить задачу, предлагая карточки с цифровым изображением времени.

Модуль: №8.



Игра «Зеркало»

Цель: знакомство с принципами симметрии, понятием «ось симметрии», развитие образного мышления.

Описание: Воспитатель выкладывает ось симметрии, и на одной из сторон формирует узор из фишек мозаики, ребенку необходимо выложить симметричный узор. В дальнейшем можно усложнить игру: один ребенок – выкладывает узор, второй – отражает его.

Модуль: J2.



Игра «Цифры»

Цель: знакомство с цифрами, развитие зрительного восприятия, памяти, внимания, логического мышления.

Описание: ребенок выбирает карточку с загадкой про одну из цифр, воспитатель или сам ребенок зачитывает ее, отгадывает, а ответ (цифру) выкладывает на столе.

Модуль: №7,8,9.



Игровое упражнение «Выложи цифру»

Цель: закрепление умения выкладывать цифры по образцу, развитие зрительного восприятия.

Описание: ребенок вытягивает пластиковую цифру из мешочка и на заготовке выкладывает контур цифры.

Модуль: №8.

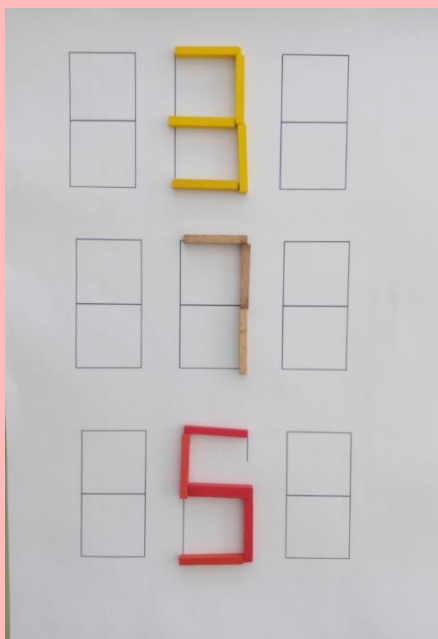


Игра «Соседи»

Цель: закрепление знаний детей о последовательности цифрового ряда, закрепление навыка прямого и обратного счета.

Описание: воспитатель выкладывает цифру в пределах 10, ребенок выкладывает предыдущую и следующую цифру.

Модуль: № 8.

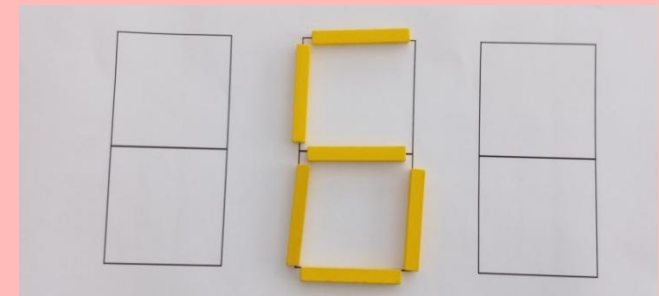
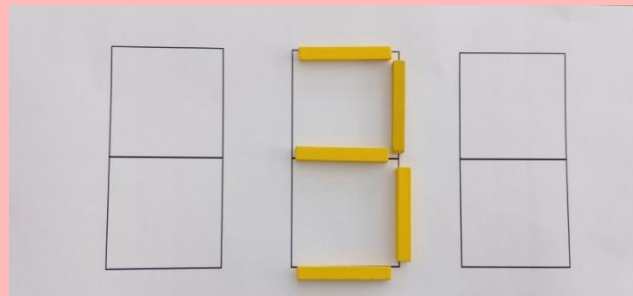
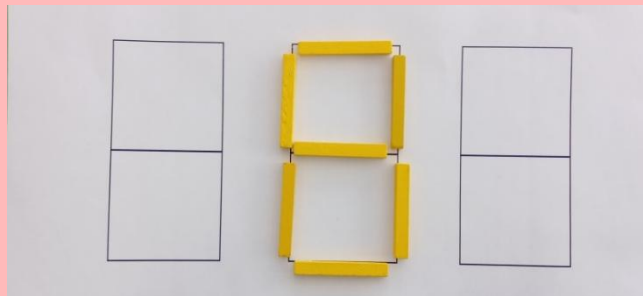


Игра «Преобразование цифры»

Цель: закрепление умения выкладывать цифры, развитие зрительного восприятия и логического мышления.

Описание: ребенку предлагается передвинуть одну или несколько палочек, добавить или убрать их, превратив одну цифру в другую.

Модуль: №8.

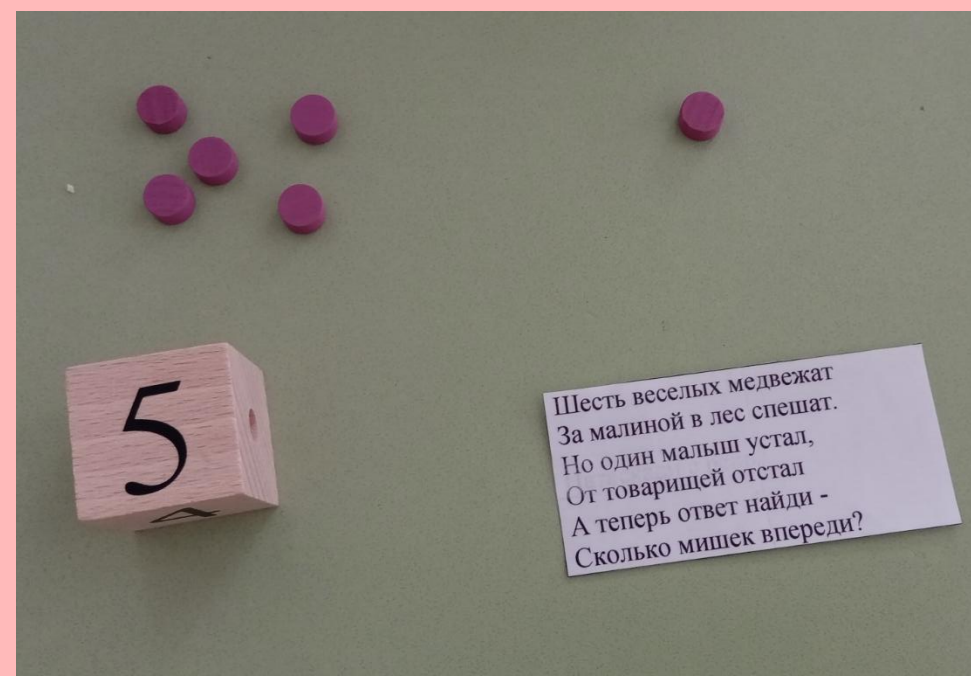
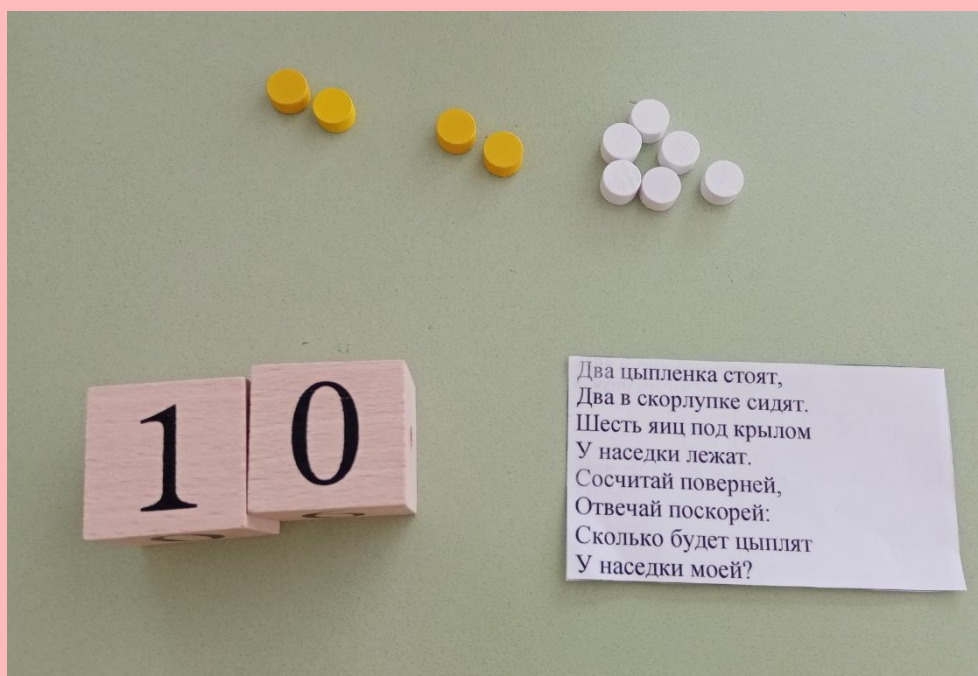


Игра «Веселые задачки»

Цель: решение задач на сложение и вычитание .

Описание: ребенок вытягивает карточку задачу, воспитатель зачитывает ее, ребенок решает, используя модуль 10 в качестве счетного материала, при необходимости воспитатель повторно зачитывает и подсказывает действие (вычитание либо сложение).

Модуль: 10.

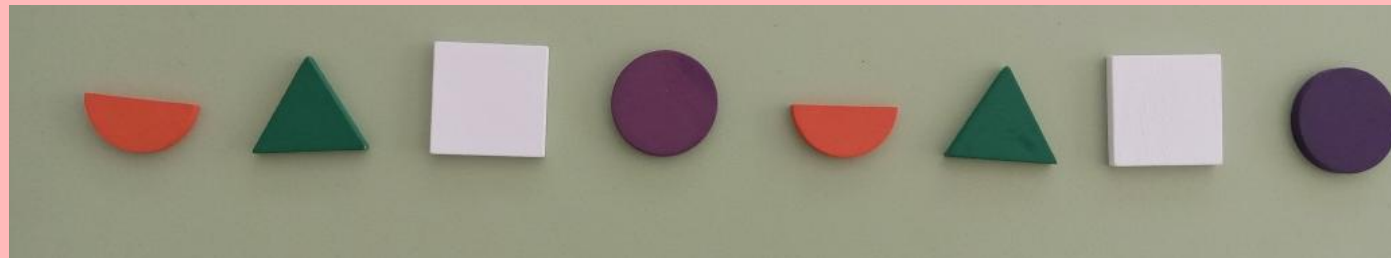


Игровое упражнение «Продолжи ряд»

Цель: учить находить закономерности в ряду фигур и продолжать ряд.

Описание: воспитатель выкладывает последовательность геометрических фигур, ребенок должен продолжить ее, объяснив свой выбор.

Модуль: 7.



Игра «Веселый грузовик»

Цель: закрепление состава числа в пределах 10.

Описание: дети работают в паре. Они должны загрузить груз в том количестве, которое указано на грузовике.

Модуль: 5, 6, 7.

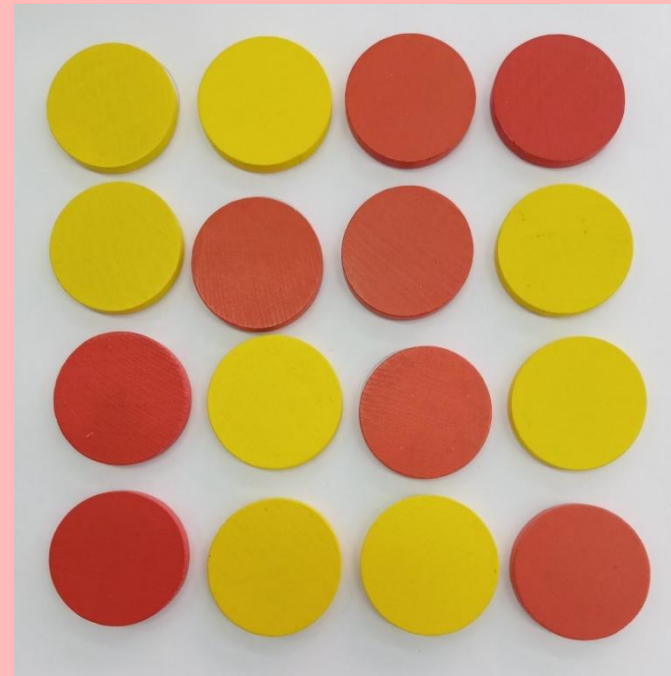
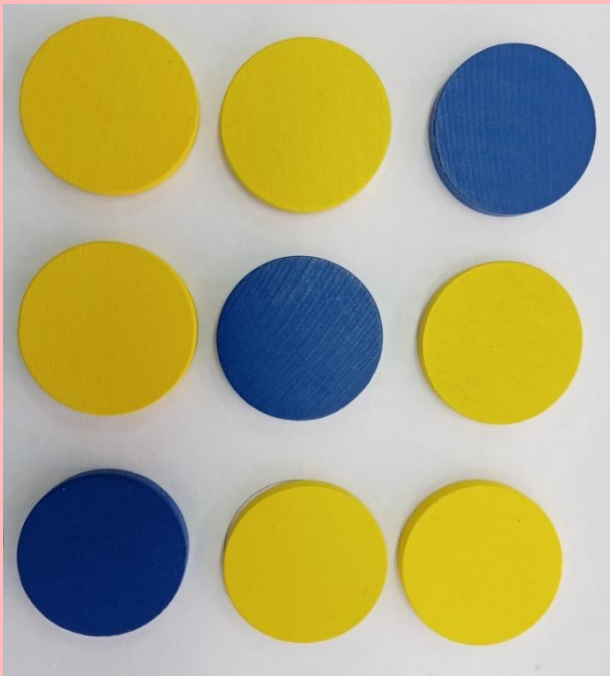


Игра «Бусы»

Цель: составить все возможные вариации из 2, 3, 4 предметов.

Описание: Ребенку предлагается выложить все возможные варианты бус, используя определенный набор фишек.

Модуль: 7, J1.

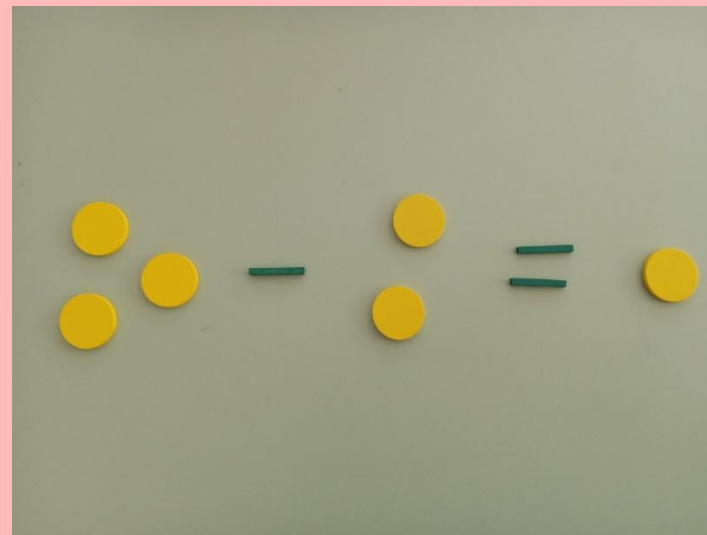
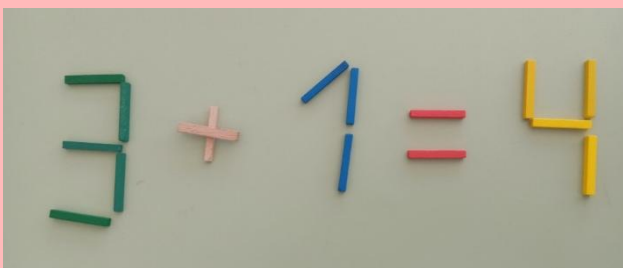
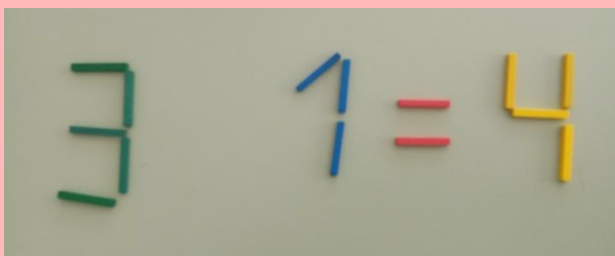


Игровое упражнение «Поставь нужный знак +/-»

Цель: решение математических выражений.

Описание: на столе выкладывается математическое выражение, ребенок должен поставить нужные знаки.

Модули: 10, 8.

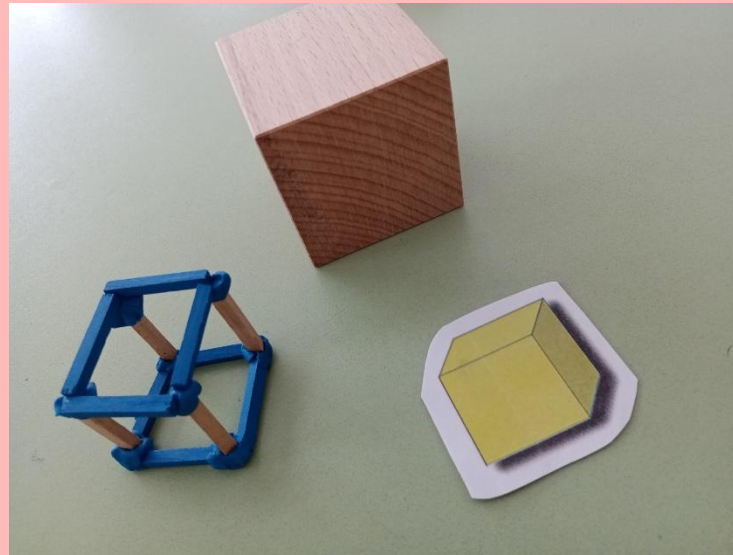


Игра «Волшебный мешочек»

Цель: закрепление знаний о плоских и объемных геометрических фигурах.

Описание: ребенок вытягивает изображение фигуры (треугольник, прямоугольник, квадрат, круг, полукруг, овал, пятиугольник, шестиугольник, шар, цилиндр, куб, призма, параллелепипед). И затем выкладывает ее на столе из модулей 7,8,9 (если фигура плоская) или делает объемную фигуру, используя модули 8,9 и пластилин.

Модули: 7, 8, 9.



Игровое упражнение «Больше, меньше, равно»

Цель: закрепление порядкового счета в пределах 10, формирование умения сравнивать группы предметов и ставить между ними нужный знак на основе сравнения конкретных множеств.

Описание: воспитатель выкладывает 2 группы фигур или картинок, ребенок сравнивает и выкладывает нужный знак.

Модуль: 7, 8, 10.

