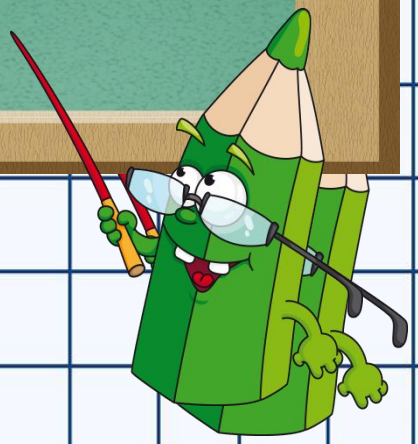
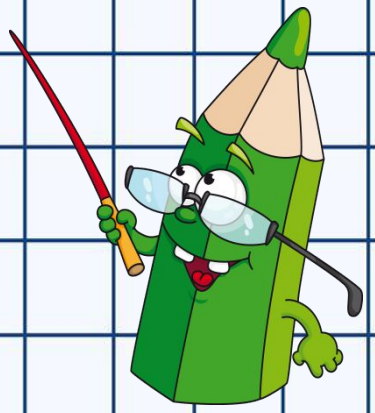
МКДОУ «Детский сад «Колосок» поселка Сухоногово»
Костромского муниципального района Костромской области

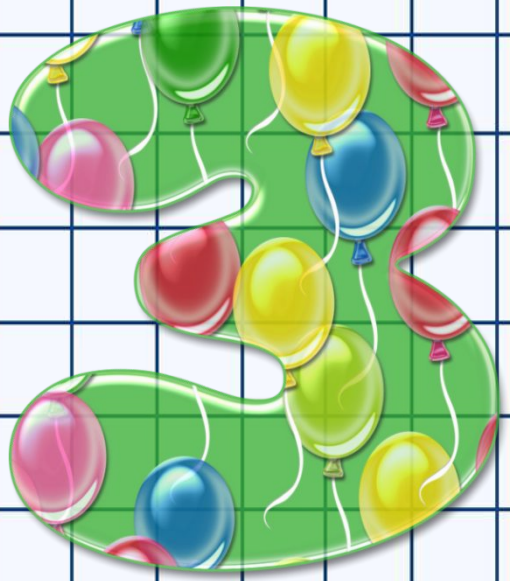
# *Мастер – класс «Формирование элементарных математических представлений детей старшего дошкольного возраста через использование развивающих игр»*

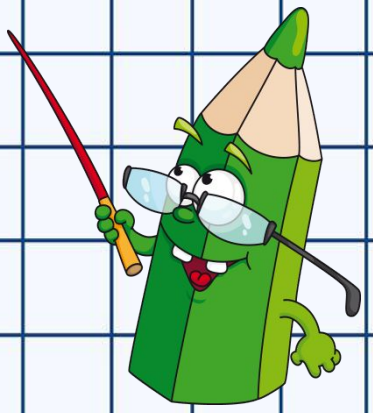


**Подготовила: воспитатель Палагичева Е.В.**

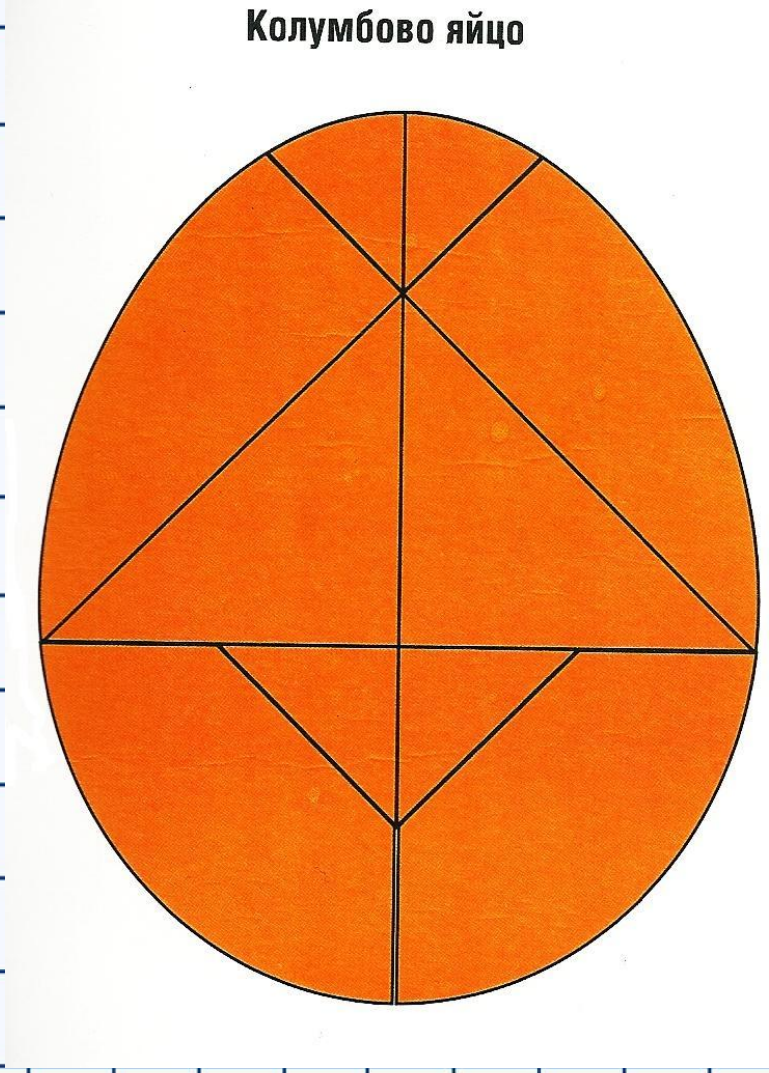
*Математика – наука*
*Хороша и всем нужна,*
*Без нее прожить нам трудно,*
*Без нее нам жизнь сложна.*

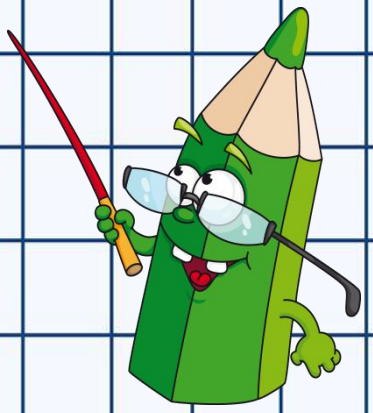






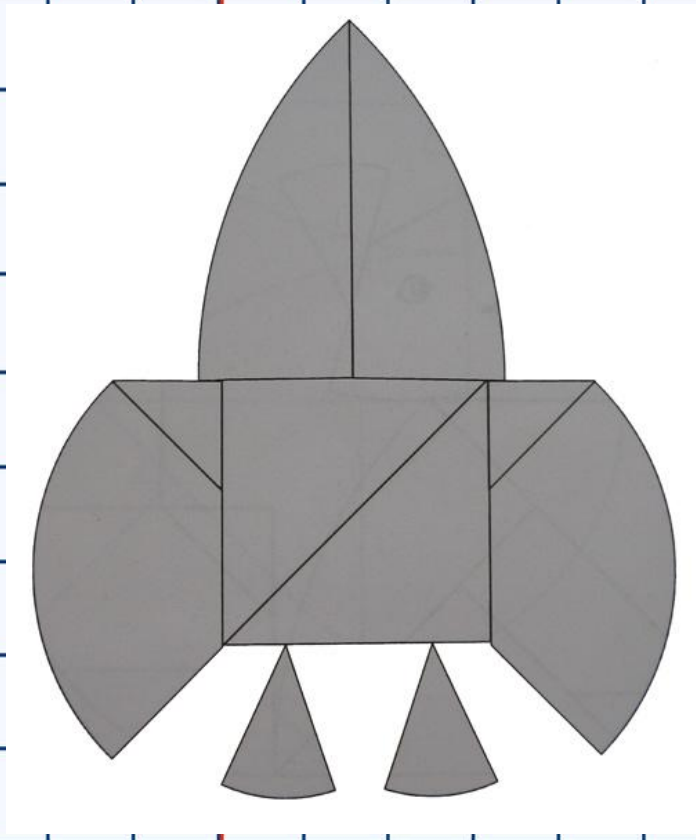
# Колумбово яйцо



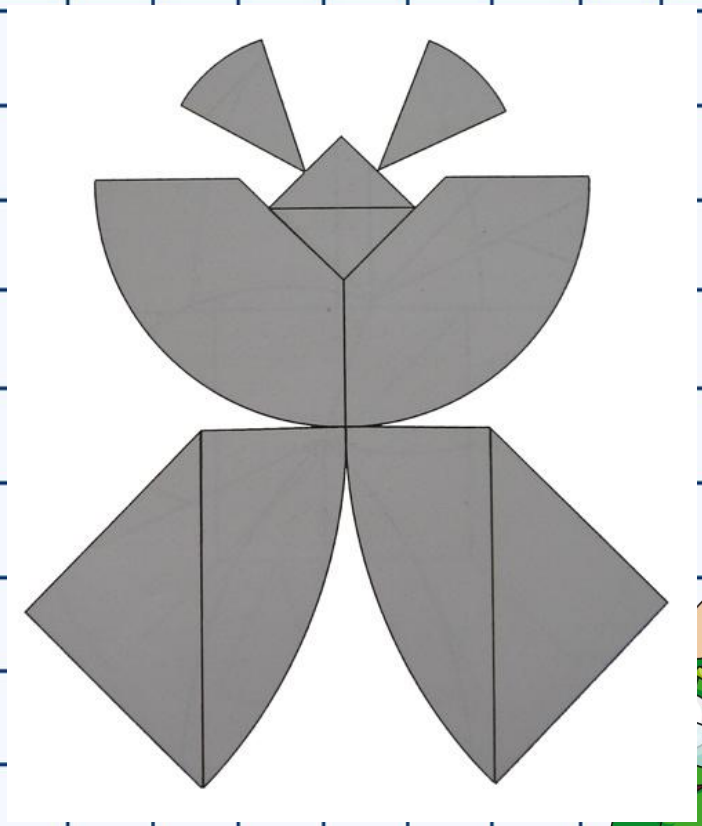



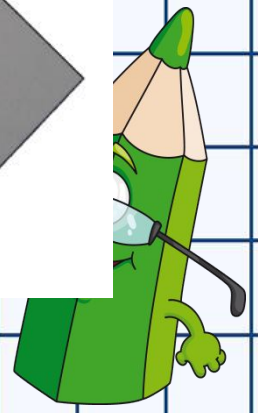
# Составь фигуру.

**Ракета**

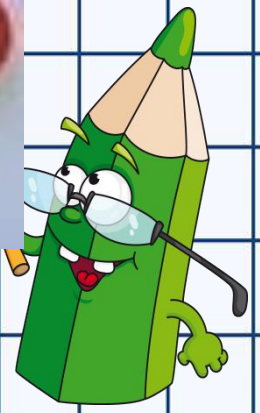


**Бабочка**

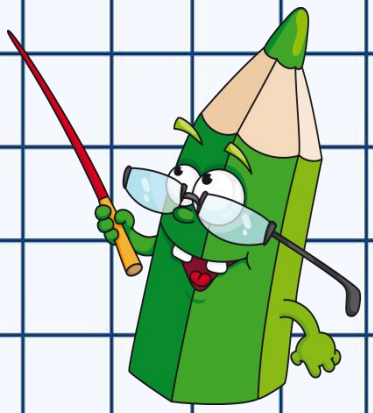


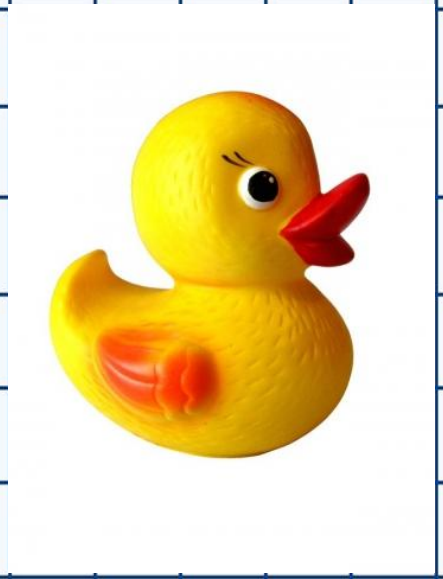


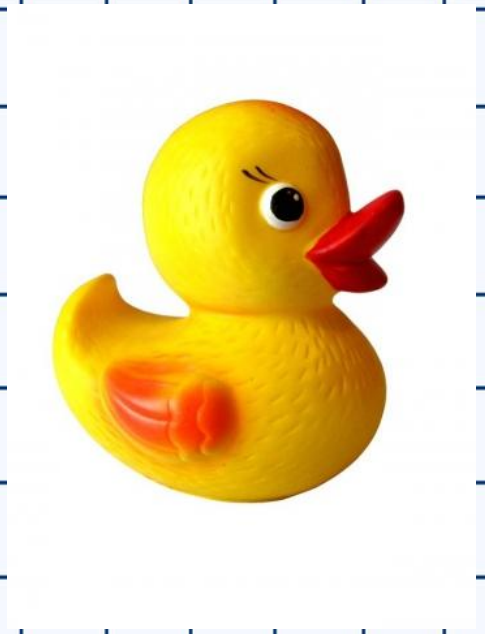
# Блоки Дьенеша

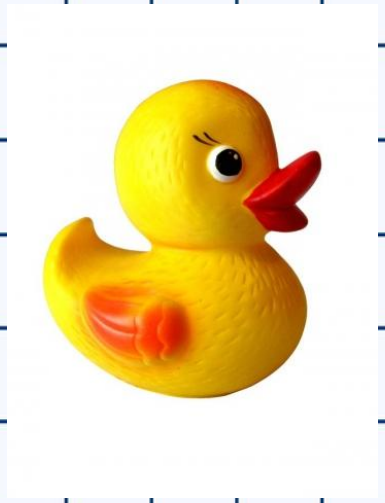


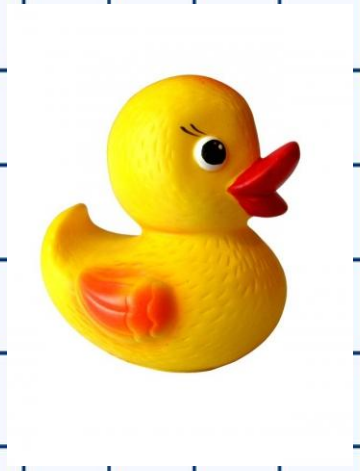
# ПОЛМИНУТКИ ДЛЯ ШУТКИ

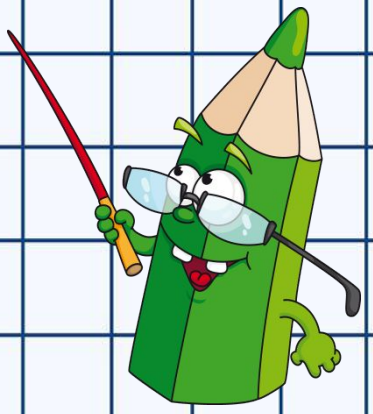


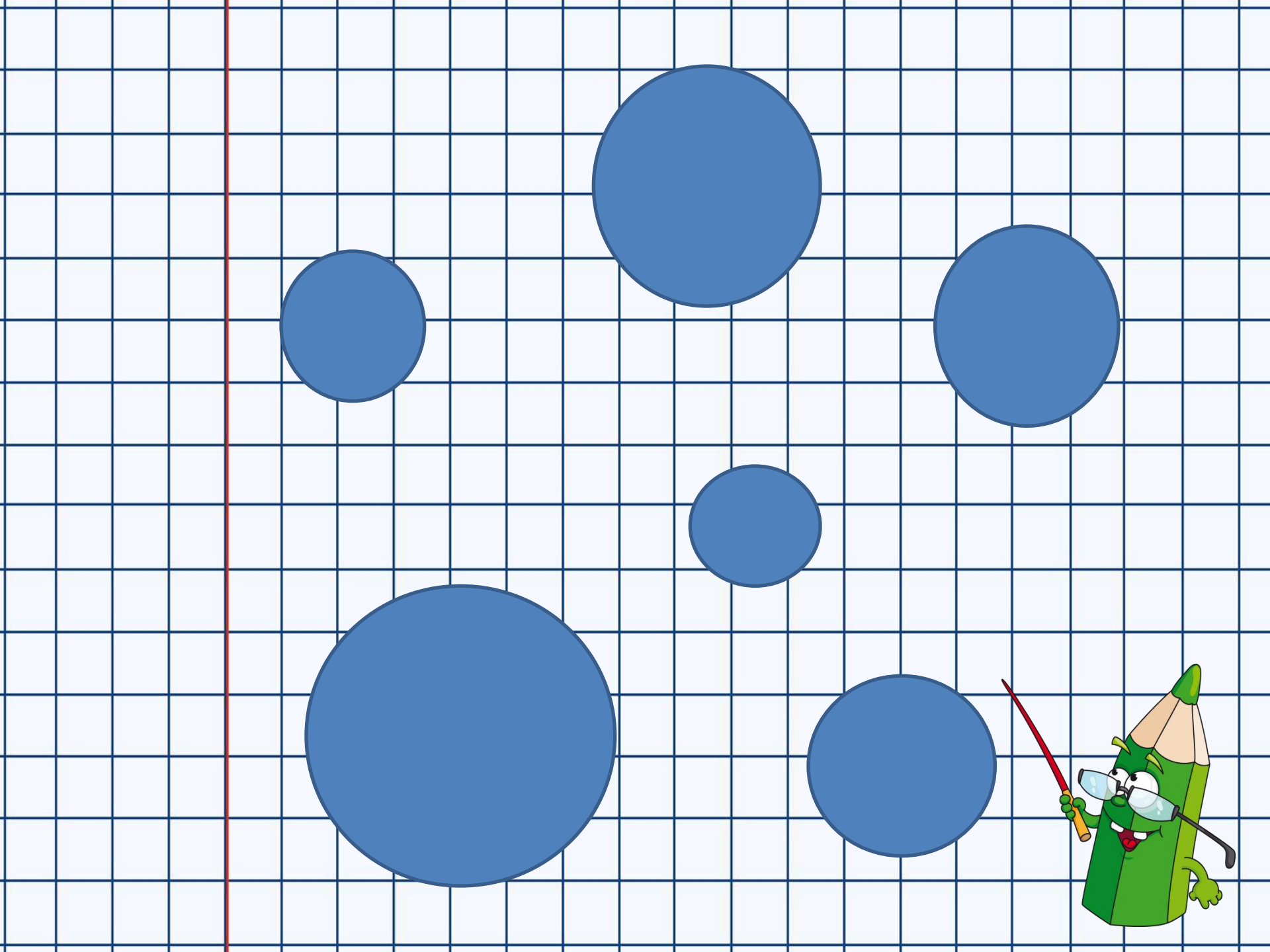


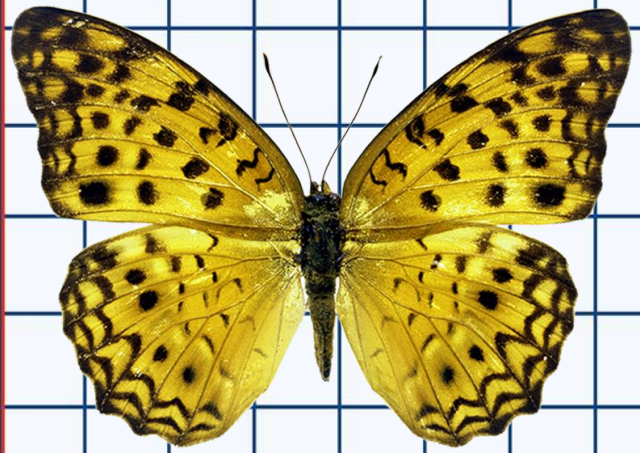


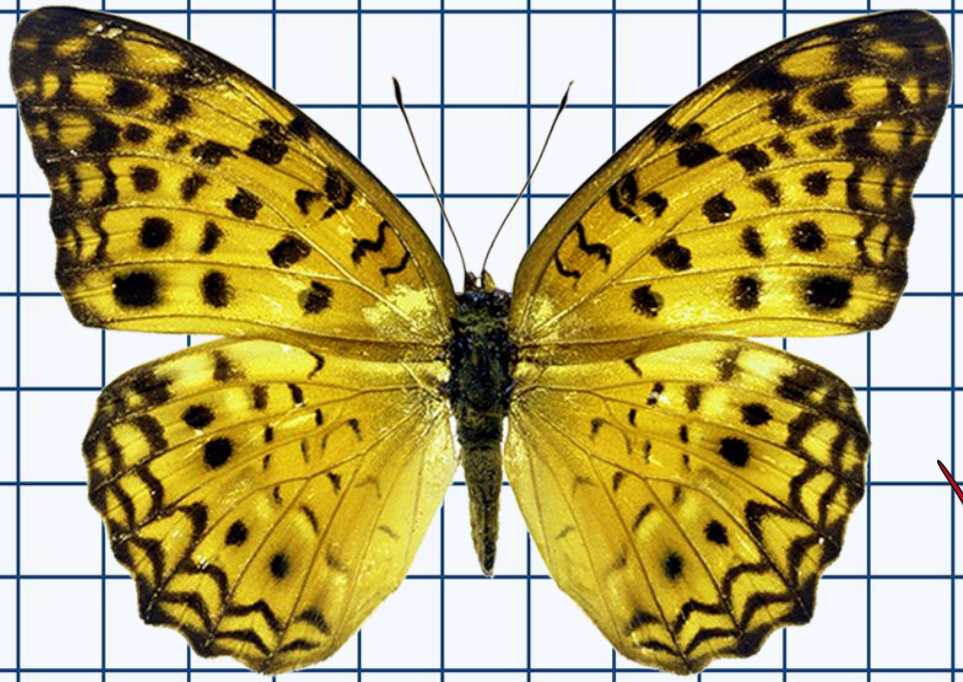


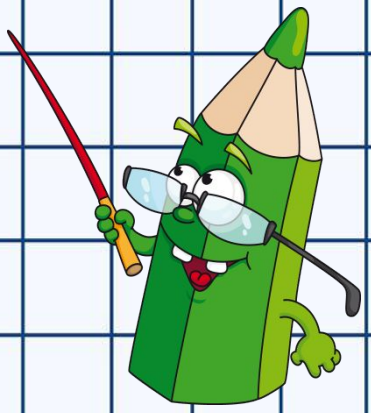


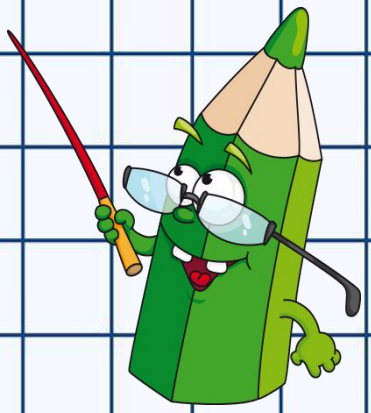


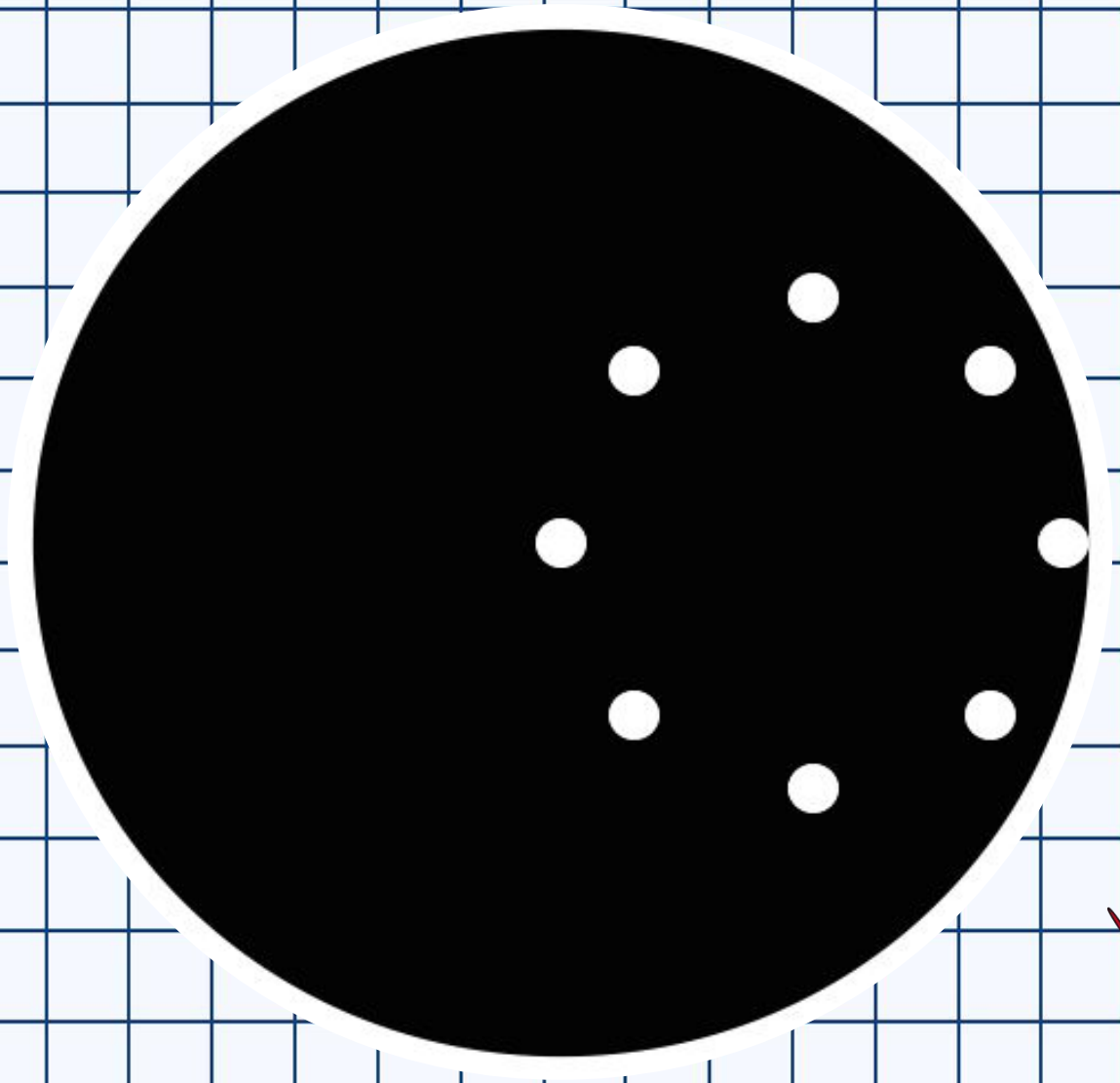


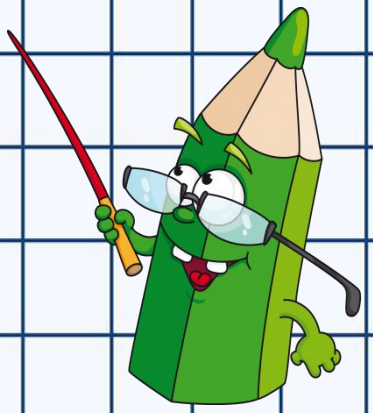




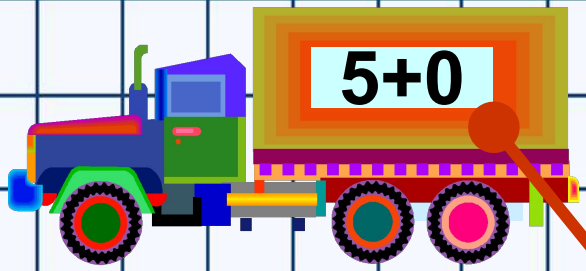


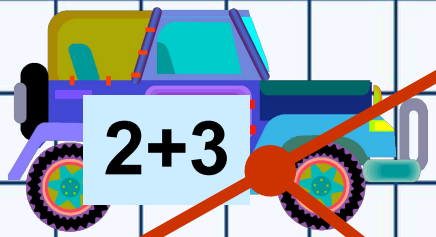


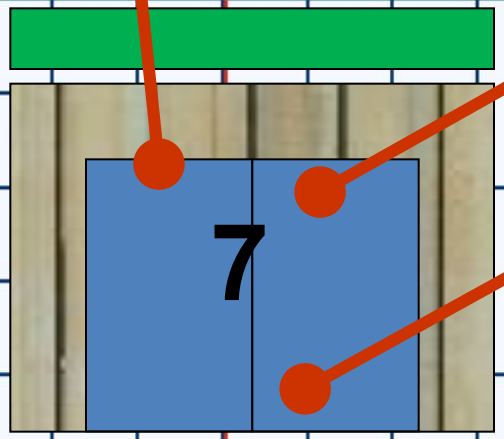


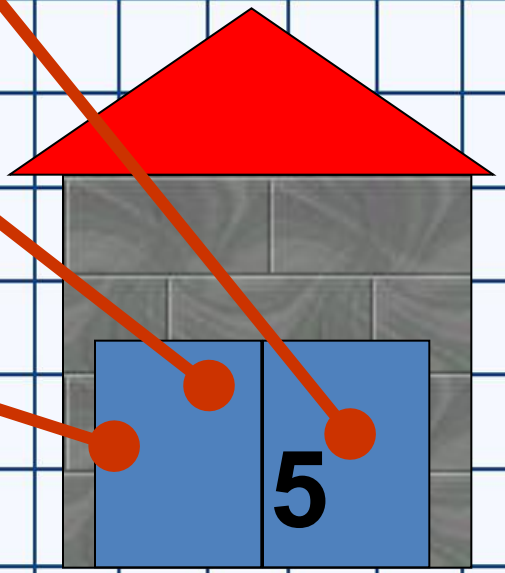


# Гараж







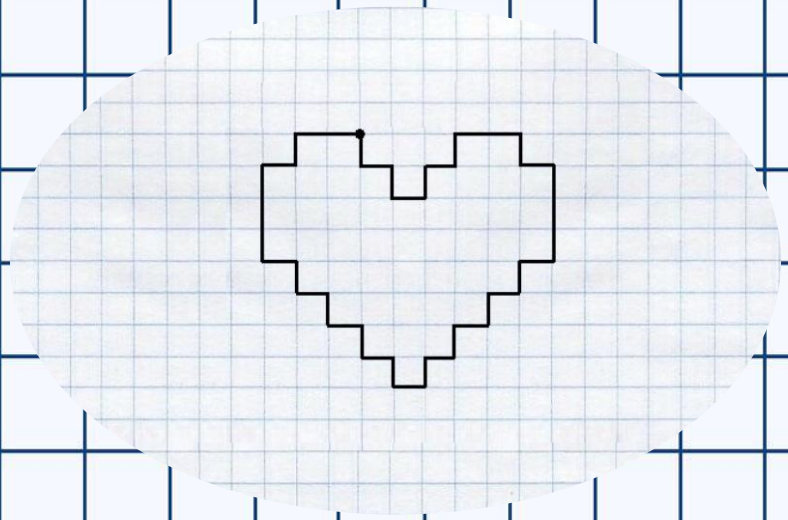



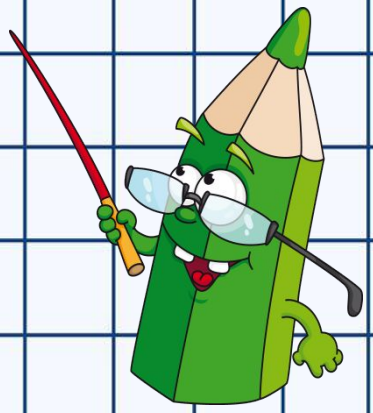
# Графический диктант

Отступи 4 клетки сверху и 5 клеток от левого края.

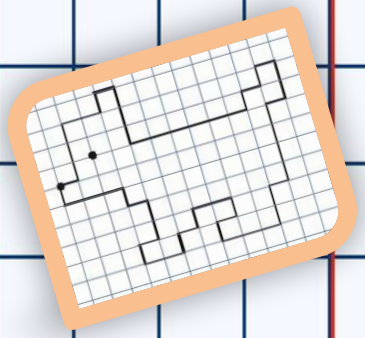
Поставь точку и начинай рисовать.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 ↓ | 1 → | 1 ↓ | 1 → | 1 ↑ | 1 → |
| 1 ↑ | 2 → | 1 ↓ | 1 → | 3 ↓ | 1 ← |
| 1 ↓ | 1 ← | 1 ↓ | 1 ← | 1 ↓ | 1 ← |
| 1 ↓ | 1 ← | 1 ↑ | 1 ← | 1 ↑ | 1 ← |
| 1 ↑ | 1 ← | 1 ↑ | 1 ← | 3 ↑ | 1 → |
| 1 ↑ | 2 → | | | | |



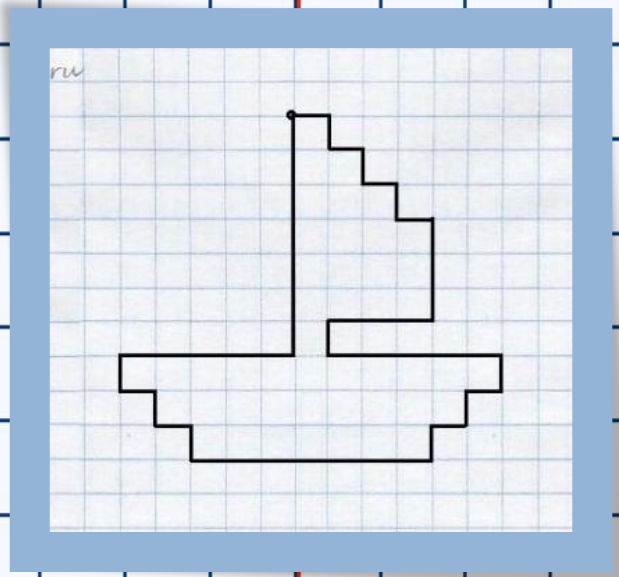


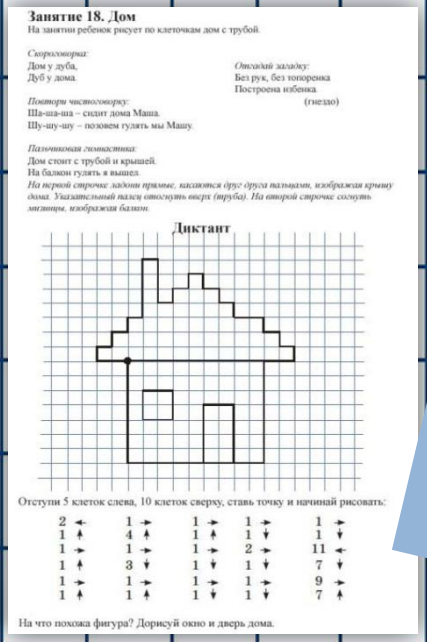
**Графический диктант** – это схематичное изображение предмета (рисование по клеточкам). Это игровой способ развития у детей пространственного воображения, внимания, памяти, мелкой моторики пальцев рук, координации движений, усидчивости. Для занятий необходима тетрадь в клетку (лучше в крупную), простой карандаш и ластик, чтобы ребёнок мог всегда исправить неправильную линию. Продолжительность одного занятия с графическими диктантами не должна превышать 20 минут.



Графический диктант можно выполнять в двух вариантах: 1. Ребенку предлагают образец геометрического рисунка и просят его повторить точно такой же рисунок в тетради в клетку («Нарисуй по клеточкам»), потом следует самопроверка (проверяется точность выполнения каждой линии).

2. Взрослый диктует или молча показывает (можно показывать и проговаривать одновременно) последовательность действий с указанием числа клеточек и их направлений (влево, вправо, вверх, вниз), ребенок выполняет работу, а затем сравнивает своё изображение с образцом.





**Занятие 18. Дом**

На занятии ребенок рисует по клеточкам дом с трубой.

*Скороговорка:*

Дом у дуба,
Дуб у дома.

*Отгадай загадку:*

Без рук, без топорика
Построена избенка.
(гнездо)

*Повтори чистоговорку:*

Ша-ша-ша – сидит дома Маша.
Шу-шу-шу – позовем гулять мы Машу.

*Пальчиковая гимнастика:*

Дом стоит с трубой и крышей.
На балкон гулять я вышел.

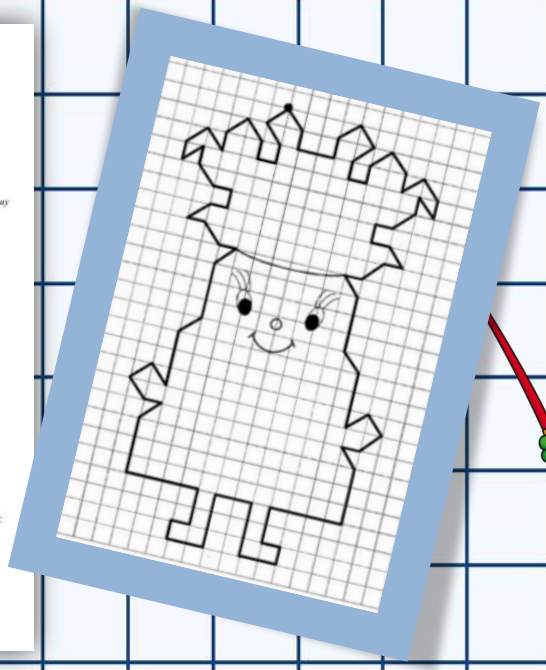
*На первой строчке ладони прямые, касаются друг друга пальцами, изображая крышу дома. Указательный палец отогнуть вверх (труба). На второй строчке согнуть мизинцы, изображая балкон.*

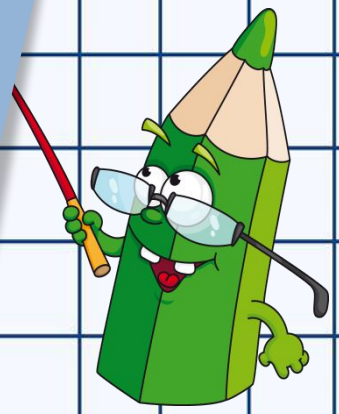
**Диктант**

Отступи 5 клеток слева, 10 клеток сверху, ставь точку и начинай рисовать:

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2 → | 1 → | 1 → | 1 → | 1 → |
| 1 ↑ | 4 ↑ | 1 ↑ | 1 ↓ | 1 ↓ |
| 1 → | 1 → | 1 → | 2 → | 11 ← |
| 1 ↑ | 3 ↓ | 1 ↓ | 1 ↓ | 7 ↓ |
| 1 → | 1 → | 1 → | 1 → | 9 → |
| 1 ↑ | 1 ↑ | 1 ↓ | 1 ↑ | 7 ↑ |

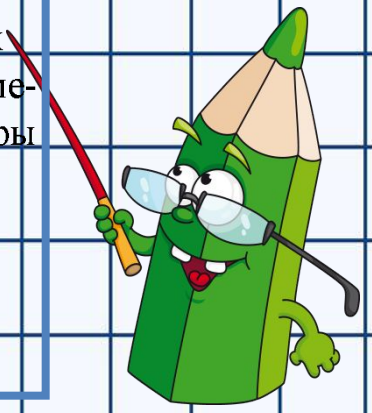
На что похожа фигура? Дорисуй окно и дверь дома.





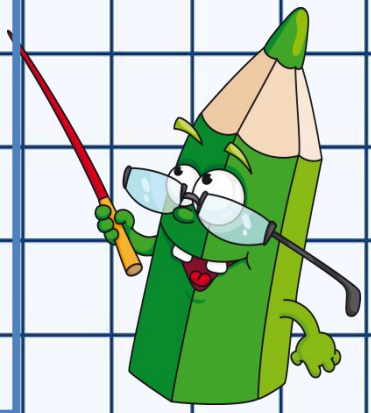
# «Геоконт»

В народе эту игру называют «дощечкой с гвоздиками». На игровое поле «Геоконта» нанесена координатная сетка. На гвоздики натягиваются разноцветная резинка, и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Малыши создают их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста – по схеме-образцу и словесной модели. Ученики начальной и средней школы при помощи этой игры доказывают теоремы. Ведь в самом названии сказки – зашифровано слово «геометрия». В результате у ребят развиваются моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (ощущение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творческие способности.



# «Квадрат Воскобовича» («Игровой квадрат»)

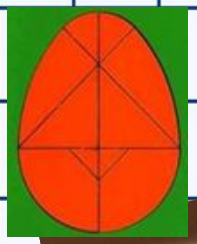
У этой игры имеется множество «народных» названий – «Кленовый листок», «Косынка», «Вечное оригами». «Игровой квадрат» представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон. Благодаря такой конструкции квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры. Двухлетние малыши с помощью взрослого складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку. Более взрослые дети осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в «домике» геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты. Игры с «Квадратом Воскобовича» развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество.



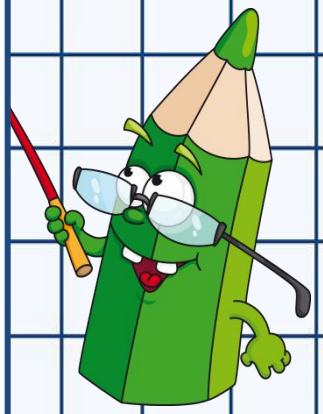
# Танграм

Танграм - старинная восточная головоломка из фигур, получившихся при разрезании квадрата на 7 частей особым образом: 2 больших треугольника, один средний, 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм. В результате складывания этих частей друг с другом получаются плоские фигуры, контуры которых напоминают всевозможные предметы, начиная от человека, животных и заканчивая орудиями труда и предметами обихода. Такого рода головоломки часто называют "геометрическими конструкторами", "головоломками из картона" или "разрезными головоломками".
С танграмом ребенок научится анализировать изображения, выделять в них геометрические фигуры, научится визуально разбивать целый объект на части, и наоборот - составлять из элементов заданную модель, а самое главное - логически мыслить.

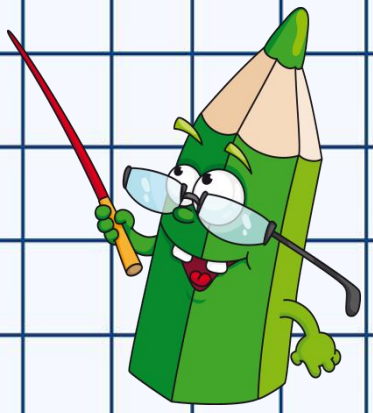
# Игра-конструктор «Колумбово яйцо»



Овал размером 15Х12 см разрезают, как показано на фото.
В результате получается 10 частей. Для подложки используем двустороннюю цветную бумагу. Игры - головоломки развивают у детей: пространственное воображение, комбинаторные способности, смекалку, находчивость, сенсорные способности, логическое мышление, воображение, сообразительность, наблюдательность .
Правила: при составлении фигур-силуэтов использовать все части, присоединяя одну к другой, не накладывая одну на другую.



Математика – наука
Хороша и всем нужна,
Без нее прожить нам трудно,
Без нее нам жизнь сложна.



2X2=4
ABC
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Успехов в работе!