

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 47» ЗАТО Северск

СЦЕНАРИЙ
образовательного мастер - класса «Математическая карусель»
для родителей и детей старшего дошкольного возраста.



Разработчик:
старший воспитатель Сивенкова О.А.

Пояснительная записка.

В свете нововведений в образовании, особое внимание уделяется развитию математического развития на всех уровнях системы образования. Основными задачами для дошкольных образовательных учреждений является не научение детей считать до ста и знать цифры, а формирование математических действий в процессе решения проблемных ситуаций. Например, предложить ребенку подобрать по размеру домики для зверей, ребенок в комплексе выполняет разные математические действия: закрепляет понятия «высота – ширина», сравнивает, измеряет, использует измерительный инструмент – линейку, закрепляет счет и т.д. При этом, ребенок действует в процессе проблемно – игровой ситуации, тем самым уровень мотивации высок за счет собственного интереса ребенка.

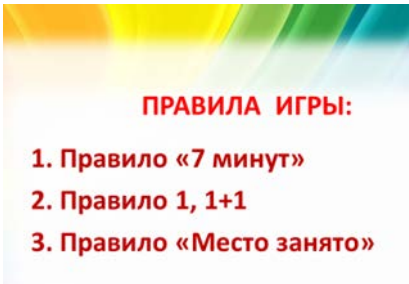
В нашем дошкольном учреждении большое внимание уделяется взаимодействию с родителями (законными представителями) воспитанников в вопросах развития, воспитания и образования детей. В работе с родителями педагоги используют активные формы, такие как мастер – классы, педагогические аукционы, тренинги и т.д. Таким образом, родители повышают собственную педагогическую компетентность в активно - познавательной форме. Кроме того, детско – родительские мастер – классы способствуют выстраиванию взаимоотношений между детьми и родителями на уровне равных партнеров.

Цель мероприятия:

Создание условий для развития педагогических компетентностей родителей (законных представителей) в вопросах математического образования детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

1. Познакомить родителей (законных представителей) с содержанием развития математического образования в ДОО посредством в практических действиях.
2. Расширить представление родителей об игровых приемах формирования математического мышления детей старшего дошкольного возраста посредством игровых ситуаций и игрового инвентаря.
3. Способствовать установлению партнерских отношений детей и родителей в процессе выполнения общих заданий.

Содержание	Деятельность педагога - модератора	Деятельность участников	Материал и оборудование
<p>Вводная часть.</p> <p>Организационный момент. Пространство зала разделено на 6 игровых точек: «3-D математика», «Логико-точка», «Математические окна», «Составь дорожку», «Счетное экспериментирование», «Лего - дружба». Каждую игровую точку сопровождают педагоги - игровые модераторы, которые объясняют правила выполнения заданий. Участниками игры являются дети старшего дошкольного возраста с родителями (законными представителями), как мини – команды «Ребенок – Родитель»</p>			
<p>Ведущий приглашает участников игры принять участие в «Математической карусели» и посетить игровые точки, в которых представлены различные математические задания.</p> <p>Ведущий представляет каждого педагога – модератора, каждый из которых «презентует» свою игровую точку.</p> <p>Ведущий знакомит участников с правилами игры:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Правило «7 минут» (работа в каждой игровой точке длится до 7 минут, по сигналу участники переходят к следующей игровой точке), 2. Правило «1», «1+1». Это значит, что задание выполняют один или оба участника команды: ребенок и взрослый. 3. Правило «Место занято» (на каждой точке могут принять участие определенное количество участников). 	<p>Знакомятся с командами - участниками, презентуют игровые математические точки, При необходимости помогают в выборе.</p> 	<p>Знакомятся с игровыми модераторами, правилами игры, содержанием игровых математических точек.</p>	<p>Слайдовая презентация (Слайд 1,2)</p>

<p>Ведущий предлагает участникам выбрать с какой игровой точки каждый участник начнет игру.</p>			
Основная часть: деятельность в игровых математических точках.			
<p>1 игровая точка «3 –D фантазеры» Цель: формировать умение создавать объемную фигуру, закреплять названия геометрических фигур как плоскостных, так и объемных. (Одновременно могут принять участие 4 участника (третье правило игры))</p>	<p>Модератор представляет игровые действия: Участники выбирают 3 карточки с фотоизображением геометрических деталей. Участники должны правильно назвать деталь – это дает возможность взять 4 детали из конструктора. После того, как названы и выбраны все детали, участники собирают объемную конструкцию по собственному замыслу.</p>	<p>Участники выполняют игровые действия, помогают друг другу, договариваются о замысле совместной конструкции.</p>	<p>Магнитный конструктор «Макформерс», 16 карточек фотоизображений деталей.</p>
<p>2 игровая точка «Математическая дорожка» Цель: познакомить с игровыми приемами закрепления количественного счета, понятие «больше – меньше», приемами формирования зрительной памяти в процессе нахождения объемных фигур по карточке. (Одновременно могут принять участие 8 участников (третье правило игры))</p>	<p>Модератор представляет игру «Круги Луллия» с четырьмя кругами, каждый круг разделен на 8 частей. Модератор предлагает <u>каждому</u> участнику выбрать свою «дорожку». На «ступенях» каждой дорожки есть карточки с определенным количеством разных лего – деталей. Участники выбирают из набора конструктора «Лего» нужные детали, считают, определяют у кого больше/меньше</p>	<p>Участники выполняют игровые действия, помогают друг другу</p>	<p>Игровое оборудование «Круги Луллия», 32 карточки с изображением лего – деталей (в карточках представлены от 0 до 4 лего – деталей разного размера цвета и толщины)</p>

	деталей. Далее раскручиваются круги и участники корректируют наличие своих деталей в соответствии с дорожкой, при этом они договариваются друг с другом для обмена деталями.		
3 игровая точка «Логико - математика» Цель: дать представление с приемами развития критического мышления, умение вычленять главный компонент. (Одновременно могут принять участие 3 участника (третье правило игры))	Модератор представляет алгоритм действий с планшетами «Логико – малыш». Предлагает участникам выбрать задания, выполнить и сделать самопроверку.	Команды - участники запоминают алгоритм действий, выбирают карточки, возможно с учетом зоны ближайшего или актуального развития	Планшеты «Логико - малыш», наборы по математике
4 игровая точка «Счето - экспериментирование» Цель: познакомить с приемами выполнения математических действий – измерение, величина, счет. (Одновременно могут принять участие 3 участника (третье правило игры))	Модераторы объясняют принцип действий: нужно заполнить прозрачные тубы сыпучим материалом (песок, гречка, бобы, манка, горох) при помощи мерных ложек больших или маленьких. Результат (количество ложек) можно выложить на записать в специальных картах – схемах.	Участники команд распределяют действия внутри своей команды: один участник заполняет колбу, второй фиксирует в карте фишками или выкладывают на деревянных панно, посчитывают общее количество.	Материал комплекта «Мате: плюс» - прозрачные тубы, фишки, деревянное табло для выкладывания фишек для визуализации результата
5 игровая точка «Математические прозрачные окна»	Модератор представляет алгоритм действий на игровом поле	Участники располагаются	Прозрачные окна на которых заранее

<p>Цель: дать представление о приемах, развивающих логическое мышление через составление геометрических цепочек (Одновременно могут принять участие 3 участника (третье правило игры))</p>	<p>«математического окна». На игровом поле при помощи цветных маркеров изображена логическая цепочка из геометрических фигур, задача игроков продолжить ряд.</p>	<p>следующим образом: ребенок сидит с одной стороны прозрачного математического окна, взрослый располагается напротив, с другой стороны окна. Участники поочередно составляют цепочку из геом фигур.</p>	<p>изображена логическая цепочка из геом фигур, цветные маркеры.</p>
<p>6 игровая точка «Нарисуй дорожку» Цель: показать упражнения, развивающие зрительную память на основе пространственных ориентиров, посредством составления дорожек по аналогии. (Принимают участие все участники (третье правило игры))</p>	<p>Модератор рисует дорожку на интерактивной доске, дает время для запоминания и предлагает изобразить такую же дорожку на планшетах, затем сравнивают результат.</p>	<p>Команды рисуют аналогичные дорожки на индивидуальных планшетах</p>	<p>Интерактивная доска, слайд № 3</p>
<p>Заключительная часть</p>			
<p>Рефлексия. Обмен мнениями между участниками Ознакомление с буклетами «Математика в играх»</p>		<p>Участники делятся своими впечатлениями.</p>	

Информационная ссылка а проведении мероприятия: <http://ds53.seversk.ru/2019/03/04/математическая-карусель/>

Приложение 1. Фотоколлаж мероприятия

