

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение

Святославский детский сад № 5

**Мастер-класс для педагогов**  
*Роль сказки*  
*в математическом развитии дошкольников*

Реук Наталья Петровна  
Воспитатель 1 кв. категории

Святославка 2020

## *Роль сказки в математическом развитии дошкольников*

Сл 1-2

*«Через сказку, фантазию, игру, через неповторимое детское творчество - верная дорога к сердцу ребенка. Эмоциональна насыщенность восприятия - это духовный заряд детского творчества. Я глубоко убежден, что без эмоционального подъема невозможно нормальное развитие клеток детского мозга»  
(Сухомлинский В.А.)*

Сл 3

Цель: Знакомство педагогов с опытом работы по использованию сказки в математическом развитии дошкольников.

Сл 4

Задачи:

Расширять знания педагогов о роли сказки в математическом развитии дошкольников. Обогащать интеллектуально-познавательный и нравственно-эстетический опыт коллег, позволяющий совершенствовать себя в работе с детьми.

Знакомить с этапами, формой и методами работы с детьми с использованием сюжета сказки.

Привлекать педагогов к созданию проблемно-поисковых ситуаций по сказочному сюжету для решения программных задач по ООД «Познавательное развитие».

Оборудование: телевизор, ноутбук, блоки Дьенеша.

Для умственного развития детей существенное значение имеет приобретение ими математических представлений, которые активно влияют на формирование умственных действий, столь необходимых для познания окружающего мира.

Сл 5

Изучение математики – процесс сложный и трудный, но обучение математике не должно быть скучным занятием для ребенка, т.к. ребенок усваивает только то, что его заинтересовало, удивило, обрадовало или испугало. В последнее время мы, педагоги, стараемся реализовать программные цели и задачи в нестандартной форме, использовать новые технологии. Но часто забываем о том, что знакомо с раннего детства, — о сказках.

Сл 6

В детском саду мы используем сказку в различных видах деятельности: развитии речи, рисовании, лепке и др., поэтому эти виды деятельности интересны и увлекательны. Но почему бы не сделать такой же интересной и образовательную деятельность по ФЭМП? Сказка играет в мышлении ребенка ту же роль, что в мышлении взрослого играет логика. Она идентична по своей структуре с сюжетно – ролевой игрой и является эффективным средством развития ребенка.

Сказка — универсальное средство. Она имеет воспитательный, образовательный и развивающий потенциал и очень ценна для педагогов.

В сказке, имеющей математическое содержание, все это сохраняется, только героями могут служить цифры, геометрические фигуры, также разные герои сказок.

Использование сказок позволяет делать процесс обучения привлекательным, содействует формированию положительного отношения к обучению, следовательно в процессе обучения математике основной акцент делается не на запоминании учебной информации, а на глубоком ее понимании, сознательном и активном усвоении, так как, увлекшись, дети не замечают, что учатся, развиваются, познают, запоминают новое, и это новое входит в них естественно.

Сл 7

Умело подбирая сказки и занимательные истории, можно влиять на умственное развитие детей. Мир сказки всегда интересен и разнообразен.

Присутствие сказочного героя в организованной образовательной деятельности придает обучению яркую, эмоциональную окраску. Сказка несёт в себе юмор, фантазию, творчество, а самое главное формирует умение логически мыслить.

Поэтому можно утверждать, что сказка и ее возможности в формировании математических представлений детей дошкольного возраста безграничны. Так как дети любят сказки, они знакомы им, потому, что используются и дома, и в детском саду.

Почему же детям это интересно? По ходу сюжета сказки герои часто попадают в сложные ситуации, но они сами находят выход и справляются с ними. А на «сказочных занятиях», герои как не стараются, не могут справиться с проблемами самостоятельно и просят помощи у детей. И дети становятся непосредственными участниками сказки. Самыми умными, самыми наблюдательными, самыми сообразительными. Такая ООД помимо закрепления собственно математических знаний помогает развитию у детей наблюдательности, любознательности, развивает речь ребёнка, обогащает словарный запас, тренирует внимание, память, решает нравственные задачи. Дети учатся логически мыслить. А процесс обучения становится интересным и совсем нетрудным. Когда занимательная задача доступна ребенку, у него складывается положительное эмоциональное отношение к ней, что и стимулирует мыслительную активность. Ребенку интересна конечная **цель**: помочь герою сказки справиться с трудностями, почувствовать свою значимость...

Практическая часть

Уважаемые коллеги, предлагаю вам поиграть в сказку, стать ее непосредственными участниками.

Сл 8

В своей работе со сказкой мы будем использовать блоки Дьенеша.

А для того, чтобы мы могли с вами результативно поработать, вам необходимо уметь читать схемы и подбирать соответствующий логический блок.

Перед вами лежат наборы логических блоков Дьенеша. Кто-то с ними знаком, а кому-то эти логико-математические игры не знакомы.

Логические блоки Дьенеша представляют собой набор из 48 геометрических фигур:

В наборе нет ни одной одинаковой фигуры.

Сл 9

Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя признаками: формой, цветом, размером, толщиной.

а) четырех форм (*круги, треугольники, квадраты, прямоугольники*);

б) трех цветов (*красные, синие и желтые фигуры*);

в) двух размеров (*большие и маленькие фигуры*);

г) двух видов толщины (*толстые и тонкие фигуры*).

Сл 10

Перечеркнутое свойство означает приставку «не» - отрицание.

Один из методов активизации умственной деятельности, который я включаю в свою работу, это использование героев сказки (мультипликационных фильмов), потому что встреча с ними – это всегда положительные эмоции.

Сл 11

Посмотрите, с каким удовольствием надевают дети одежду с модным принтом в виде сказочного героя! А уж выполнение заданий вместе с ними будет гораздо увлекательней и эмоциональней.

Игра 1. Давайте представим педагогическую ситуацию: мы должны закрепить у детей младшего дошкольного возраста понятия и соотношение «*большой — маленький*», используя фигурки- блоки.

- Как вы думаете, героев каких мультфильмов можно пригласить, которые разительно отличаются по размеру: один из них большой, а другой маленький.

Сл 12

Я предложила детям поиграть с героями мультфильма «*Маша и Медведь*».

Медведь большой, а Маша маленькая.

Давайте разделим блоки по размеру, соответственно Мише дадим большие фигурки, а Маше — маленькие. Вроде бы все просто, а самое главное, логично для ребенка.

Сл 13

Игра 2.

Ситуация следующая: мы попали в гости к известной героине мультфильма – Маше, а ее не оказалось дома, но она оставила нам письмо:

Сл 14

«Я ушла в гости, а вот к кому, догадайтесь сами. Я пойду по дорожке из больших фигур».

- Посмотрите на экран, к кому придет Маша, если будет наступать только на большие фигуры?

- Маша придет к Мише!

- А если она пойдет только по синим фигурам?

- Она попадет к Волку!

- Здесь я уже знакомлю детей с двумя свойствами.

- Какими? (*цветом и размером.*)

- Разве не увлекательно? Какие эмоции интереса, увлеченности испытывают дети, решая данные задачи!

- Послушайте, пожалуйста, музыку и вспомните из какого она мультфильма?

***Звучит музыка из мультфильма - песенка Крокодила Гены***

Сл 15

- К нам в гости пришли герои мультфильма Чебурашка и Крокодил Гена.

- Все вы, наверное, помните, что Чебурашка и Крокодил Гена строили детскую площадку?

Сл 16

- Я хочу вам дать задание. Постройте, пожалуйста, улицу с разноцветными домиками, используя схему, в которой мы берем три свойства (*цвет, форма и размер*).

- Напоминаю, если свойство перечеркнуто, это означает «не» (*желтый*) то берется блок другого цвета. И точно также размера и формы.

Схемы на столах перевернутые.

Педагоги выполняют задания, я помогаю.

- Вот какая улица красивая получилась!

Сл 17

- Крокодил Гена и Чебурашка очень вам благодарны, что вы помогли построить улицу.

- Дорогие, коллеги, ответьте мне на вопрос:

- У детей – мультимания, а у взрослых? Какая мания? Конечно же, киномания!

- Все любите кинокомедии?

Послушайте, пожалуйста, песню и скажите, из какого она кинофильма. (!**мелодия**)

- Верно, я предлагаю вам понять приемы игры с блоками, включив в игру полюбившихся героев кинокомедии «*Брильянтовая рука*».

Сл 18

- Посмотрите на экран и ответьте на вопросы.

- Как вы думаете, куда придет Семен Горбунков, если пойдет по дороге из больших фигур? (*К Геше*)

Рассуждаем вместе.

- А если он пойдет по дорожке из кругов, то к кому попадет? (*К управдому*)

- А если он пойдет по синей дорожке? (*К жене*)

Сл 19

- Как мы помним, герой фильма Семен Горбунков, находясь в Турции, перепутал улицы, заблудился, так как они были узкие, а дома похожие друг на друга. Давайте сделаем на улице яркие дома из блоков Дьенеша, чтобы никто другой не попал в такую же ситуацию.
- Участницы мастер-класса, вы строите улицу по схемам, лежащим на столах.

Сл 20

- Дома состоят из основания и крыши (2 геометрических блоков, вы должны раскодировать блок по трем свойствам (*цвет, величина, толщина*) и построить каждый свой дом. Напоминаю, перечеркнутое свойство означает приставку «не» и берется блок не красный, не большой, не тонкий и т. д.

- Удалось вам построить дома? Легко это было сделать или трудно?

Как вы думаете, а детям легко подбирать к данной схеме соответствующий блок.

Правильно, детям приходится производить сразу несколько мыслительных операций.

Заключение

- Как вы думаете, детям интересно выполнять абстрактные, сугубо обучающие задания, без использования героев сказок или мультипликационных фильмов?

- Я надеюсь, что мне удалось убедить вас в том, что использование любимых героев сказок создает для детей атмосферу увлеченности и радости, способствует повышению эффективности усвоения изучаемого материала.

Таким образом, можно сделать вывод, что, занятия, построенные на сказочном сюжете, очень широко влияют на развитие личности ребенка, помогают эффективно решать задачи обучения и воспитания, развивать врожденные таланты. А также воспитывать важное личное качество, которое несет в себе и национальное и общечеловеческое свойство. Это чувство доброты.

А теперь прошу оценить мой мастер-класс: если вам понравился мастер-класс покажите большой зеленый квадрат... а если не понравился – маленький красный круг....

Сл 21

Благодарю за активное участие в мастер-классе, творческих успехов!