

## Мастер – класс «Математика без правил»

Уважаемые коллеги я предлагаю вашему вниманию «Старую» сказку на новый лад. А для этого необходимо выбрать шесть участников сказки (участникам раздаются маски) дед, бабка, внучка, Жучка кошка и мышка.

Воспитатель: Купил дет компьютер. Установил его, а как включить не знает. Ходит вокруг него. Думает, что за аппарат, на что похож. Напоминает какую - то фигуру.

Воспитатель: А компьютер включится в том случае, если правильно ответите на вопрос.

А на какую геометрическую фигуру похож монитор компьютера? (Ответы)

Воспитатель: А какие еще вы знаете предметы похожие на прямоугольник? (Ответы)

А какие еще геометрические фигуры вы знаете? (Ответы)

Но компьютер все равно не включается. Позвал дед бабку. Пришла бабка, охает, ходит вокруг него. То с одной стороны зайдет, то с другой.

А скажите где стоит бабка? (Ответы: слева, справа, за, перед...)

Но компьютер не включается. Позвала бабка внучку. Пришла внучка и говорит.

Внучка: Компьютер уже не модно, я в планшетах и смартфонах лучше разбираюсь.

Воспитатель: А давайте сравним компьютер, планшет и смартфон (Ответы)

Но все – таки компьютер нам включить не удалось. Позвала внучка Жучку. А Жучка в это время за двором бегала (на ковре 2 ленты: длинная и короткая)

Скажите, по какой дорожке Жучка быстрее добежит до дома (предлагаем на выбор)

Это дорожка какая? (короткая)

А эта? (длинная)

Почему выбрали эту дорожку? (Ответы (бежит Жучка по короткой дорожке))

Воспитатель: Жучка полаяла на компьютер, а он не включается.

Позвала Жучка кошку. Легла кошка на теплый компьютер и уснула.

Воспитатель: А скажите, пожалуйста, когда мы спим? (ночью)

А когда идем в детский сад? (утром)

Обедаем, когда? (днем)

Когда возвращаемся домой? (вечером)

Сейчас какое время суток? (день)

Мы с вами что делаем? (играем)

Давайте и кошку разбудим.

Кошка проснулась позвала мышку. Мышка пробежала, хвостиком махнула, кнопку зацепила компьютер включился.

Воспитатель: Теперь нужно ввести пароль. Для этого вспомним.

Какая по счету была бабка? (2 я) Найди карточку с цифрой 2.

Какая по счету была Жучка? (4 я). Найди карточку с цифрой 4.

Какая по счету была кошка? (5 я). Найди карточку с цифрой 5.

Какая по счету был дед? (1 й). Найди карточку с цифрой 1.

Какая по счету была мышка? (6 я). Найди карточку с цифрой 6.

Какая по счету была внучка? (3 я). Найди карточку с цифрой 3.

Воспитатель: И для того, чтобы компьютер открылся, нужно выстроить код (2, 4, 5, 1, 6, 3)

И компьютер включился!

Ну а теперь, уважаемые коллеги, просмотрев сказку «Репка» скажите какие математические понятия мы закрепили (геометрические фигуры, понятие «длинный - короткий», «больше – меньше», части суток, пространственная ориентация).

Здесь мы увидели, как ребенок из пассивного наблюдателя превращается в активного участника.

Итог: Проделав данную работу, можно сделать вывод, применение игровой технологии в образовательной деятельности в работе с детьми приводит к положительному сдвигу в формировании элементарных математических представлений.