

620146 г. Екатеринбург, ул. Волгоградская, 31а
Тел: 308-00-54, e-mail: mdou54@eduekb.ru
Сайт: www.ekb54.tvoyasadik.ru

**Городская Лаборатория Активных Дошкольников.
Сценарий проведения мастер- класса
«Формирование предпосылок функциональной математической грамотности с использованием блоков Дьенеша»**

МБДОУ-детский сад № 54
Эрденова Татьяна Станиславовна,
воспитатель

Цель: повышение уровня знаний педагогов по формированию предпосылок функциональной математической грамотности у детей дошкольного возраста.

Задачи:

1. Познакомить педагогов с блоками Дьенеша, как средством для формированию функциональной математической грамотности.
2. Вооружить педагогов практическими навыками проведения математических игр с блоками Дьенеша.
3. Представить комплекс игр по формированию функциональной математической грамотности у детей дошкольного возраста.

Планируемые результаты: участники приобретут знания, умения и навыки по формированию предпосылок функциональной математической грамотности у детей дошкольного возраста с использованием математических игр и блоков Дьенеша.

Оборудование: мультимедиа, блоки Дьенеша, раздаточный материал (карточки, фигуры, схемы, таблицы, разрезные картинки, жетоны, фломастеры)

К какому направлению ФОП ДО относится. Познавательное развитие.

Интеграция: «Социально-коммуникативное развитие».

Какие ценности формируются: воспитание отношения к знанию как ценности, понимание значения образования для человека, общества, страны. Ценность сотрудничества при выполнении задач, умение находить общий язык и договариваться, работая в команде.

Ход мастер – класса.

Этапы и цель	Методы и приемы(деятельность и речь ведущего)	Действия участников	Примечание /оборудование
1.Эмоциональный якорь Цель: Знакомство участников друг с другом.	Уважаемые коллеги, здравствуйте. Народная мудрость гласит: «Дайте ребенку в руки что-нибудь, чтобы он начал думать». А что подготовит ребенка к будущей жизни? Безусловно - это игра. В игре мы обучаемся, стремимся к результату. Сейчас я предлагаю вам поиграть в игру «Собери картинку», для вас эта игра знакома , но есть один момент. Каждый получит, только одну часть картинки и должен найти себе коллег с продолжением рисунка. Так вы соберете свою команду для сегодняшних игр. Образцы ваших картинок вы сможете удивить на столах, это и будет ваше рабочее место на время нашей встречи.	Ведущий раздает паззлы участникам, они должны объединиться и собрать картинку из них, таким образом участники делятся на 3 команды.	Разрезные картинки и образец картинки.
2.Позвоनावательный якорь Цель: Обзор актуальных проблем и технологий формирования предпосылок функциональной математической грамотности.	Теоретическая часть мастер -класса. На данном этапе предоставляется педагогический опыт по формированию предпосылок функциональной математической грамотности,. В своей работе по формированию предпосылок функциональной математической грамотности использую логические блоки Золтона Дьенеша, всемирно известного венгерского	Участники выбирают жетоны показывая свою осведомленность по данной теме.	Использование видеозаписей и фотоматериалов, демонстрация в виде мультимедийной презентации, жетоны двух цветов.

	профессора, математика, специалиста по психологии, создателя прогрессивной авторской методики обучения детей - «Новая математика». Пожалуйста, посмотрите на жетоны. Они двух видов - красные (я знаком с этим дидактическим материалом) и синие (я не представляю, что это такое). Возьмите себе тот жетон, который считаете нужным для себя. Исходя из того, что большинство из вас подняли красный жетон, на мастер-классе мы с вами будем партнерами и в то же время, надеюсь, что вы получите новые для себя знания, умения.		
3. Краткий анонс Цель: передача своего опыта путем прямого и комментированного показа последовательности действий, методов, приемов и форм педагогической деятельности.	Презентация из опыта работы «Использование блоков Дьенеша как средство формирования предпосылок функциональной математической грамотности у дошкольников»	Участники являются слушателями	Демонстрация в виде мультимедийной презентации, блоки Дьенеша, схемы, таблицы.
4. Ход мастер-класса Цель: Познакомить с вариантами применения данного дидактического материала на практике.	<u>Теоретическое</u> обоснование актуальности и эффективности применения логических блоков Дьенеша – из опыта работы – 10 минут <u>Практическая часть.</u> Игры с участниками мастер- класса на основе карточек. Дьенеша с обозначением свойств, карточек с символами изменения свойств; алгоритмов – 10 минут <u>Деловая игра.</u> - Сейчас мы с вами превратимся в архитекторов и построим ГОРОД МЕЧТЫ. А помогут нам в этом, догадались? (логические блоки Дьенеша).	Участники принимают активное участие в игре, выполняя все задания предложенные ведущим. 1. Участники подируют ключ к замкам согласно схемам представленных на экране . 2. На столах у каждого участника лежат дома, участники заселяют дома необходимыми фигурами согласно схемам. 3. Один из участников группы выбирает цвет клумбы (круг) и коллективно выполняют	Демонстрация в виде мультимедийной презентации, блоки Дьенеша, схемы, таблицы, обручи.

	Но вот беда, чтобы попасть в город, мы должны открыть ворота. Необходимо подобрать ключ к замку по схеме. 1 Игра «Подбери ключ к замку» 2. Вот и первые дома, надо расселить жителей. А заселить дом надо так, чтобы у каждого жильца был свой уголок. Заселять по обозначениям. 3. Наш город Мечты должен быть самым красивым. Для этого разобьем клумбы с цветами. Выберите себе «клумбу» - большой цветной круг. Задания на экране. 4. Но как же проехать в наш город. Необходимо проложить правильно дорогу. Игра «Выкладываем дорожки» Варианты: Надо построить дорожку так, чтобы рядышком не было двух одинаковых по форме фигур. Построить дорожку так, чтобы рядышком не было 2-х одинаковых по форме и цвету фигур. Построить дорожку так, чтобы рядышком не было 2-х одинаковых по форме, цвету и величине фигур. 4.Здорово! Молодцы! Теперь в город нужно проехать машинам, но они зашифрованы. Вам нужно взять карточку с примером, расшифровать её, взять блок, соответствующий шифру и найти место ему на изображении (машине). Какой необычный и красивый город у нас получился!!!!!!!!!!!!!! На этом наш мастер-класс приходит к логическому завершению.	задания представленные на мониторе. 4. Участники выстраивают дорожки согласно инструкции, каждый стол получает свою инструкцию для выполнения задания. 5. Участники получают карточки с примерами, решая примеры находят свою машину.	
--	---	--	--

	Ваша активность позволяет мне сделать вывод о том, что у вас есть интерес к этой оригинальной образовательной игровой технологии. Надеюсь, вы так же активно будете применять её в своей практике. Для закрепления знаний о нашей встрече, мы предлагаем взять эти красочные буклеты. Рефлексия.- 5 минут		
5.Рефлексивный итог Цель: подвести итоги мастер класса	Давайте все вместе подведем итог нашей встречи, сейчас я попрошу всех участников нашего мастер класса взять маркер и подойти к нашему большому солнышку. На желтых лучах прошу написать положительные моменты встречи «Что удалось?». На синих каплях – «Что не получилось», какие были упущения, как со стороны ведущего, так и со стороны участников.	Участники берут маркер и прописывают впечатления от нашей встречи.	солнышко и лучи желтого цвета, тучка и капли синего цвета, фломастеры