

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 3 р.п. Семибратово»

**Интеллектуальная игра
для педагогов
дошкольных образовательных
учреждений
«Гении математики»**



**Авторы:
воспитатель Чечнева Ольга Викторовна,
педагог-психолог Громова Светлана Юрьевна**

2021 год

Цель:

повышение профессиональной компетенции педагогов по формированию элементарных математических представлений детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

- создание условий для профессионального самосовершенствования и саморефлексии педагогов;
- выявление затруднений в теоретических знаниях по формированию элементарных математических представлений;
- использование нетрадиционных форм в работе с педагогами для повышения эффективности профессиональной деятельности;
- активизация мыслительной деятельности и творческой активности педагогов;
- создание эмоционально позитивной атмосферы.

Материалы и оборудование:

- компьютер, проектор, экран,
- презентация к игре,
- музыкальный видеоролик «Капитан Краб «Разминка»,
- листы бумаги и канцелярские ручки,
- два стола и стулья по количеству педагогов,
- листы формата А-4 с вопросами по формированию элементарных математических представлений у детей старшего дошкольного возраста,
- 8 карточек с пословицами;
- стихотворение С.Я. Маршака «От 1 до 10»,
- пластиковые крышечки, клей, скотч, цветной картон, бумага, ножницы, линейки, фломастеры, цветные карандаши.

Содержание интеллектуальной игры

Ведущий педагог:

- Добрый день, уважаемые педагоги! Все мы знаем, что математические знания дошкольника - непосредственно важная основа в умственном развитии ребенка. Благодаря математическим знаниям дети учатся анализировать, сравнивать, синтезировать, выполнять вычислительные операции, логически мыслить, различать геометрические фигуры, ориентироваться в пространстве. Знания, полученные в детском саду, дети применяют в повседневной жизни. Поэтому задача педагога – сделать организованную образовательную деятельность по формированию элементарных математических представлений занимательной и необыкновенной.

Сегодня я предлагаю вам принять участие в интеллектуальной игре по формированию элементарных математических представлений «Гении математики».

Для начала давайте разделимся на две команды, чья команда наберет максимальное количество баллов, та и одержит победу в игре. Выполнение каждого задания оценивается по 5-балльной шкале. Если по результатам игры команды наберут одинаковое количество баллов, победителем игры станет та команда, которая наберет наибольшее количество баллов за выполнение последнего задания. Оценивать вашу работу будет компетентное жюри.

Педагог берет карточки по количеству участников с числами, которые делятся без остатка на «3» или на «4».

- Итак, я предлагаю вам выбрать одну карточку. Если ваше число без остатка делится на цифру «3», то вам необходимо занять место в команде «Крестики», если на «4» - в команде «Нолики».

Педагоги занимают места за столами с названиями «Крестики» или «Нолики».

1 ЗАДАНИЕ: «УДИВИТЕЛЬНЫЕ ФАКТЫ»

Цель: расширение кругозора педагогов, развитие познавательной активности.

Педагогам необходимо найти и озвучить как можно больше интересных математических фактов. В помощь предлагается воспользоваться компьютером.

- Вы, наверное, замечали, что математика окружает нас повсюду. Даже законы Вселенной ученые объясняют с помощью математики. Как сказал Михаил Васильевич Ломоносов «Математику уже за то любить следует, что она ум в порядок приводит». А вы любите математику? Тогда давайте посмотрим, какие занимательные факты заставят нас взглянуть на эту науку совершенно по-иному.

Например, первыми «вычислительными устройствами» были пальцы рук и камешки. Позднее появились бирки с зарубками и верёвки с узелками.

Среди всех фигур с одинаковым периметром, у круга будет самая большая площадь. Но среди всех фигур с одинаковой площадью, у круга будет самый маленький периметр.

Ноль нельзя написать римскими цифрами.

Известный писатель Льюис Кэрролл, был еще и британским математиком.

2 ЗАДАНИЕ: « МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ПОСЛОВИЦА»

Цель: создание эмоционально позитивной атмосферы коллектива, повышение педагогического мастерства.

Педагог на подносе предоставляет участникам обеих команд пословицы, которые расположены вверх рубашкой.

- Предлагаю вам выбрать из нескольких предложенных пословиц с математическим содержанием – любые две и, изобразить их мимикой и пантомимикой. Задача команд-соперников - угадать и назвать пословицу.

Возможные варианты пословиц:

Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Два сапога – пара.

Семь раз отмерь, один раз отрежь.

Один за всех и все за одного.

Не имей сто рублей, а имей сто друзей.

Старый друг лучше новых двух.

- Bravo, умницы! Настоящие актрисы! Переходим к следующему заданию.

3 ЗАДАНИЕ: «ФЭМП ПО ФГОС ДО»

Цель: выявить возможные проблемы, затруднения в теоретических знаниях педагогов и наметить пути их устранения.

- На данном этапе игры вам необходимо ответить на несколько вопросов, не используя подсказки интернет-ресурса.

1. Чем воспитатели дошкольных учреждений должны руководствоваться, чему следовать, формируя у детей элементарные математические представления? *(программой)*

2. Из каких разделов состоит программа по формированию элементарных математических представлений в каждой возрастной группе? *(количество и счет, величина, форма, ориентировка в пространстве, времени)*

3. Во время организованной образовательной деятельности по формированию элементарных математических представлений решается ряд программных задач. Какие это задачи?

- образовательные - чему научить ребенка?
- развивающие - что развивать, закреплять?
- воспитательные - что воспитывать у детей?
- речевые - работа над активным и пассивным словарем именно в математическом плане.

5. Какие основные ошибки встречаются у педагогов во время проведения организованной образовательной деятельности по формированию элементарных математических представлений?

- многословие, неточность в постановке вопросов,
- однообразие наглядного материала, заданий,
- неверное расположение материала,
- использование неэстетичного наглядного материала, пособий, не отвечающих педагогическим требованиям.

6. Перечислите методы, используемые на занятиях по формированию элементарных математических представлений:

(словесные, наглядные, игровые, практические).

7. Какие общедидактические принципы лежат в основе методики обучения формированию элементарных математических представлений?

(систематичность, последовательность, индивидуальный подход, постепенность).

4 ЗАДАНИЕ « МУЗЫКАЛЬНАЯ РАЗМИНКА

«РАЗ-ДВА-ТРИ-ЧЕТЫРЕ»

Цель: повышение двигательной активности педагогов.

- Я предлагаю вам отдохнуть и подвигаться под зажигательную ритмичную музыку. Для этого выйдите, пожалуйста, из-за столов и встаньте в линию

перед экраном. На экране сейчас будет транслироваться музыкальный клип, в котором животные вам будут показывать движения на счёт «раз-два-три-четыре». Вам нужно выполнять эти движения с животными как можно активнее, так как жюри присвоит наибольший балл той команде, которая более точно и активнее выполнит задание.

5 ЗАДАНИЕ « 5 СЛАЙДОВ»

Цель: активизация произвольного внимания, развитие памяти, воображения.

- Развитие внимания очень важно для каждого человека любого возраста. Развивать внимание совершенно необходимо, особенно в наше время, когда мы получаем целый день, отовсюду различную информацию.

Для этого я предлагаю вот такой тренажёр.

На экран поочерёдно будут выведены пять картинок (*презентация слайдов с картинками прилагается*). Вам необходимо внимательно их рассмотреть и ответить на несколько вопросов. За каждый правильный ответ засчитывается один балл.

1. Сколько колёс у вагонов? (8)
2. Какой площади и какого цветка не хватает? (*черный квадрат с прямым тюльпаном*)
3. Какой зверь изображен на самом большом стуле? (*белочка*)
4. Какая фигура лишняя? (*круг*)
5. Какая игрушка находится средней полке справа? (*мяч*)

6 ЗАДАНИЕ «СОСЧИТАЙ ЧИСЛИТЕЛЬНЫЕ»

Цель: активизация мыслительной деятельности.

- Я прочитаю вам стихотворение Самуила Яковлевича Маршака «От 1 до 10». Вам нужно сосчитать, сколько раз в тексте встречаются слова-числительные.

Вот один или единица
Очень тонкая, как спица.
А вот это цифра два,
Полубуйся, какова!

Выгибает двойка шею,
Волочится хвост за нею.
А за двойкой -посмотри -
Выступает цифра три.
Тройка -третий из значков -
Состоит из двух крючков.
За тремя идут четыре,
Острый локоть от -топыря.
А потом пошла плясать
По бумаге цифра пять.
Руку вправо протянула,
Ножку круто изогнула.
Цифра шесть - дверной замочек:
Верху крюк, внизу кружочек.
Вот семерка -кочерга,
У нее одна нога.
У восьмерки два кольца
Без начала и конца.
Цифра девять или девятка -
Цифровая акробатка:
Если на голову встанет,
Цифрой шесть
девятка станет.
Цифра вроде - буквы «О» -
Это ноль или ничего.
Круглый ноль такой хорошенький,
Но не знает ничегошеньки!
Если же слева рядом с ним
Единичку примостим,
Он побольше станет весить,
Потому что это - десять.

7 ЗАДАНИЕ « ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА ПО ФЭМП»

Цель: повышение творческой активности педагогов.

- Уважаемые коллеги, как вы знаете: обучение детей дошкольного возраста математике без использования занимательных игр и развлечений невозможно. Поэтому, работая с детьми, мы используем дидактические игры в разных видах деятельности. Они дают ребенку возможность не только освоить сенсорные эталоны, но и учат сравнивать, анализировать, соотносить предметы, делать простейшие выводы, а значит, и развивают интеллект.

В работе с детьми педагоги часто используют игры, изготовленные своими руками. Сейчас актуальна тема использования бросового материала для всеобщего блага. На ваших столах имеется один из таких материалов - пластиковые крышечки, кроме этого есть канцелярские принадлежности. Я предлагаю вам придумать и сделать дидактическую игру, направленную на формирование элементарных математических представлений, для детей старшего дошкольного возраста, а затем презентовать эту игру.

Педагоги выполняют задание, презентуют друг другу игры и жюри подводит итоги интеллектуальной игры.

- Большое спасибо педагогам за активное участие в интеллектуальной игре, а также членам жюри за оценивание результатов.