

Кейс №5 «Математическое развитие»

Карточка 1

Тема: Математическое развитие детей

Форма организации: Образовательная ситуация

Используемая технология: «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича

Возрастная адресованность: 4-5 лет

Предполагаемое количество участников: 1 ребёнок, 1 педагог, 1 родитель.

Материал, оборудование: карточки с изображением цифр, коврограф.

Ход игры:

Воспитатель: Это зверята-цифрята. Они выступают на арене сказочного Цифроцирка. Жители волшебного Фиолетового Леса очень любят смотреть их представления. Сейчас мы с ними познакомимся.

Ёжик Единичка – наездник,

Зайка Двойка – укротитель диких зверей,

Мышка Тройка – воздушная гимнастка,

Крыска Четвёрка – силачка,

Пёс Пятерка – жонглер.

Кот Шестерка – акробат,

Крокодил Семерка – канатоходец,

Обезьянка Восьмерка – заклинательница змей,

Лиса девятка – фокусница.

А самый главный в Цифроцирке – маг, по имени Магнолик-Нолик. Он же директор Цифроцирка.

Все герои собрались вместе на арене Цифроцирка. Найдите и назовите каждого. Скажите, на какую цифру похож Магнолик (на ноль, Ёжик - на единицу и т.д.)

Магнолик объявляет выход одного из героев. (Взрослый описывает его по двум, трём признакам.). Кто это?

Магнолик вызвал на арену Ёжика Единичку, Зайку Двойку и Кота Пятерку. Исправьте ошибку Магнолика.

Помогите Магнолику Нолику построить всех артистов в ряд. Первым встал Ёжик Единичка. Кто следующий?

Магнолик хлопает в ладоши, и на арене Цифроцирка появляются артисты

Сосчитай хлопки, покажи цифру и назови героя.

Источник: <https://www.maam.ru/detskijasad/razvivayuschaja-igra-zabavnye-cifry.html>

Карточка 2

Тема: Сложи узор

Форма организации: развивающая игра

Используемая технология: STEAM-технология, модуль «Математическое развитие»

Возрастная адресованность: 4-5 лет

Предполагаемое количество участников: 1 ребёнок, 1 педагог, 1 родитель.

Материал, оборудование: 16 одинаковых кубиков

Ход занятия:

Игра состоит из 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика окрашены по-разному в 4 цвета. Это позволяет составлять из них 1-, 2-, 3- и даже 4-цветные узоры в громадном количестве вариантов. Эти узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят давать названия. В игре с кубиками дети выполняют 3 вида заданий.

Сначала учатся по узорам-заданиям складывать точно такой же узор из кубиков. Затем ставят обратную задачу: глядя на кубики, нарисовать узор, который они образуют. И, наконец, третье – придумывать новые узоры из 9 или 16 кубиков, каких еще нет в книге, т. е. выполнять уже творческую работу.

Источник: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/matematika/2021/09/11/formirovanie-bazovyh-kompetentsiy-matematicheskogo-razvitiya-detey>

Карточка 3

Тема: «Отважные мореплаватели»

Форма организации: развивающая игра

Используемая технология: «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича

Возрастная адресованность: 4-5 лет

Предполагаемое количество участников: 1 ребёнок, 1 педагог, 1 родитель.

Материал, оборудование: кораблик, цветные флажки

Ход занятия:

Кораблик рассекает волны под разноцветными парусами. На его борту – отважная команда: Гусь-капитан, лягушки-матросы и ребята. Игровое задание: снять все флажки и надеть их на мачты в том же порядке.

Подул сильный ветер, и все флажки перепутались. Сортируем их по цвету и сравниваем по количеству. «Флажки одного цвета на мачту!» На какую мачту наденется больше всего флажков? А на какую меньше всего? Вдруг кораблик захлестнула волна. «Сушить флажки!» – командует Гусь. Надеваем

все флажки на шнурок, сушим. Выкладываем флажки на берегу в 5 рядов по цветам, пересчитываем, говорим, где флажков меньше, больше.

Источник: <https://www.maam.ru/detskijsad/kartoteka-razvivayuschih-igr-v-v-voskobovicha-dlja-detei-5-6-let-skazochnye-labirinty.html>

Карточка 4

Тема: «На помощь Цифрятам»

Форма организации: развивающая игра

Используемая технология: «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича

Возрастная адресованность: 4-5 лет

Предполагаемое количество участников: 1 ребёнок, 1 педагог, 1 родитель.

Материал, оборудование: карточки с изображением цифр, корзинок, грибов, коврограф.

Ход занятия:

Ребята, у цифрят неприятность, кто-то навёл беспорядок на полянках, разбросал корзинки и грибочки. Кто же им поможет?

Игровые задания:

Достаньте корзинки и выложите их по порядку. Вставьте грибочки в корзинки. Сколько грибов поместилось в корзинку Ёжика Единички, Зайки Двойки, Мышки Тройки, Крыски Четвёрки, Пса Пятёрки? А сколько грибочков в корзинках Ёжика Единички и Зайки Двойки? У кого больше? Посчитайте сколько грибочков в корзинках Зайки Двойки и Мышки Тройки? (Мышки Тройки и Крыски Четвёрки; Крыски Четвёрки и Пса Пятёрки) Разложите все корзинки и грибочки на полянке. Сравните количество грибочков в корзинках Цифрят.

Источник: <https://www.maam.ru/detskijsad/kartoteka-razvivayuschih-igr-v-v-voskobovicha-dlja-detei-5-6-let-skazochnye-labirinty.html>

Карточка 5

Тема: «Собери грибы в корзинки»

Форма организации: развивающая игра

Используемая технология: «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича

Возрастная адресованность: 4-5 лет

Предполагаемое количество участников: 1 ребёнок, 1 педагог, 1 родитель.

Материал, оборудование: карточки с изображением цифр, корзинок, грибов, коврограф.

Ход занятия:

Отсчитайте 10 грибов и разложите их по корзинкам.

У кого из зверят корзинка оказалась пустой, полной и неполной? Сколько надо добавить грибов в корзинку, чтобы она стала полной? Положите, в корзинки Зайки, Крыски и Мышки по три грибочка.

Дети замечают и объясняют, что в корзинку Зайки нельзя положить 3 грибочка.

Сколько грибов в корзинке Мышке Тройки? А в корзинке Крыски Четвёрки сколько грибов? По сколько грибов в каждой корзинке? (По 3). Поровну и грибов в корзинках? У кого из цифрят корзинка полная? (У Мышки Тройки). А какая корзинка у Крыски Четвёрки? (Неполная). Сколько надо добавить грибов в корзинку Крыске Четвёртки? Нам осталось разложить грибочки, корзинки на полянки и попрощаться с цифрятами – зверятами.

Источник: <https://www.maam.ru/detskijasad/kartoteka-razvivayuschih-igr-v-v-voskobovicha-dlja-detei-2-5-let-skazochnye-labirinty.html>