Мастер – класс:

**Мультисенсорное пособие «Нумикон» как средство развития детей дошкольного возраста.**

Павлова Татьяна Васильевна, воспитатель МБДОУ«Новоторъяльский детский сад «Улыбка»

**Цель:**

Повышение профессиональной компетентности педагогов посредством использования инновационных игровых технологий в дошкольном обучении.

**Задачи:**

1. Познакомить с развивающей игрой «Нумикон» и ее применением в разных формах работы в детском саду.
2. Обучить педагогов методам применения игровой инновационной технологии.
3. Вызвать у участников мастер - класса желание внедрить в практику работы развивающую игру «Нумикон».

Добрый день, уважаемые участники мастер-класса, я рада видеть всех вас на этой встрече. Мы все знаем, что всё обучение в дошкольном возрасте строится на основном виде деятельности – игре. Игровая технология очень обширна и дает воспитателям широкое поле для деятельности. Именно здесь проявляется наш педагогический талант находить и применять игры для развития детей.

Уже не первый год я работаю над темой ФЭМП, использовала различные методики подачи этой темы. Обращалась к сказкам, дидактическим и логическим играм.

Моей педагогической находкой стало дидактическое пособие «Нумикон», которая максимально удовлетворяет требованию мультисенсорного обучения «Слышу – вижу – делаю».

Нумикон - это программа и набор наглядного материала, созданного в Англии в 1996-1998 годах для тех детей, которым сложно изучать математику.

Нумикон используется совместно с другими обучающими материалами и призван помочь в освоении основной образовательной программы.

Занятия с пособием Нумикон подключают множество каналов чувственного восприятия ребенка - слух, зрение, осязание, движение и речь.

Возможности использования Нумикона очень раз­нообразны, что позволят встраивать его в разные части занятия.

Наверное, всех интересует вопрос: что же развивает пособие Нумикон? Чтобы, ответить на этот вопрос, я вам предлагаю принять участие в квест-игре.

Давайте попробуем вместе проиграть отдельные приемы использования Нумикона и сделаем вывод, какие же математические представления развивает то или иное задание.

**1 стол - Развитие мелкой моторики (с 1,5 лет).**

 **(приглашаем несколько человек)**

Предлагаю Вам подойти к первому столу, внимательно рассмотреть задания и игры, которые представлены и поиграть в них. - Итак, какие дидактические игры вы видите перед собой?

*Примерные ответы:*

*1.Закапывать формы в крупу, доставать и говорить, что досталось.*

*2. Сложить в мешок и просить по одной доставать.*

*3.Использовать в играх с машинами - грузить, перевозить.*

*4.Используют в сюжетных играх, например, жарят их на сковородке или делают из них бутерброды.*

*5.Нумикон - конструктор, из которого можно строить дорожки, башенки, выкладывать картинки на белой доске.*

-А теперь прошу ответить на вопрос,

* что же мы развиваем с помощью Нумикона в этих играх?
* на каком этапе развития ребенка могут применяться эти игры?

Совершенно верно, это развивает мелкую моторику рук. По сути это подготовительный этап использования паттернов. Так как дети не считают и не определяют цвет, а лишь пытаются из частей сложить целое.

А теперь мы переходим на 2 уровень квест-игры.

**2стол - Развитие сенсорных эталонов (с 2-х лет).**

**( выбираем 4 участников).**

1. «закрой окошки».

Ребёнок закрывает окошки паттернов пуговичками того же цвета.

2.Выложи красную и синюю дорожки разной длины.

3.Построй высокую и низкую елочку.

4. Выложи дорожку определенного цвета.

-Что мы развиваем с помощью данных заданий?

 - На каком этапе развития ребенка могут применяться эти игры?

Через различные сенсорные игры ребенок закрепляет знания об основных цветах, узнает, что детали имеют различный цвет и размер, что в каждой форме есть разное количество дырочек. Однако на этом этапе ребенку еще не предлагается пересчитывать количество дырок в каждой детали.

Переходим на 3 уровень квест-игры.

**3 стол – Пространственно-временные понятия (с 3-х лет).**

**(выбираем 3 участников).**

- Что Вы видите на столе? (на столе выложены пазлы, часы).

- Какой паттерн лежит внутри круга?

- Какой паттерн лежит снаружи круга?

- Где он лежит: сверху, снизу или сбоку?

- Таким образом, при выполнении этих заданий мы изучаем и отрабатываем…

Ответ участников: пространственно-временные понятия.

- Некоторые из этих заданий можно применять с 3-х лет. А в старшем дошкольном возрасте можно усложнять задания.

 Переходим на 4 уровень квест-игры.

**4 стол – Развитие логического мышления (с 3-х лет).**

Карточка №1: Копирование логического ряда (типа: аб, абб или абв)

Карточка №2:Продолжение логического ряда(типа: аб, абб или абв).

Карточка №3: Придумывание логического ряда.

Таким образом, при помощи этих игр мы развиваем логического мышление.

Переходим на 5 уровень квест-игры.

**5 стол – Введение понятия числа и количества (с 4-х лет).**

1. «Красивые бусы». (Собери бусы из 2-х желтых и 3-х красных паттернов).

2. «Перепутанные паттерны». (Разложить их по порядку, начиная с самой маленькой).

3. «Что пропущено?»Формы раскладываются по порядку. Потом ребенок отворачивается и вынимается из ряда одна из форм, оставив пустое место. Ребёнок находит недостающую форму.

4.«Называем форму». (Раскладывать формы по порядку от 1 до 10, выкладывать под формами карточки с цифрами).

5. Дидактические игры: «Рыбалка», «Чудесный короб».

Уважаемые коллеги, как вы думаете,какиепонятия формируются при выполнении этих дидактических игр?

Ответ: Введение понятия числа и количества

Совершенно верно: На этом этапе идет работа с цифрой, где у ребенка формируется понятие о числе и узнавание цифр.

Переходим на 6 уровень квест-игры.

**6 стол – Состав числа. Знакомство с арифметическими действиями (с 5-6 лет)**

1. «Домик».

При объяснении состава числа мы складывали одни формы из других и таким образом наглядно показывали, как одно число составляется при помощи двух меньших чисел.

1. Приводить примеры на сложение и вычитание, выкладывая перед собой.

При знакомстве с арифметическими действиями, Нумикон используется как дополнительный наглядный материал.

Вопрос участникам: - Что же мы развиваем с помощью Нумикона в этих играх?

Ответ: - Изучаем состав числа. Знакомимся с арифметическими действиями.

-Уважаемые коллеги, обратите внимание на экран: проиграв в квест-игру, у нас получился вот такой кластер.



Таким образом, Нумикон – это уникальная игра, при использовании которой у детей углубляются математические представления и наш практический опыт свидетельствует, что Нумикон мо­жет стать удачным дополнением и ресурсом для работы, не заменяя, а успешно и эффективно дополняя достаточно известные и традиционно существующие методы и материалы при работе с детьми не только имеющими ограниченные возможности здоровья (ОВЗ), но и с детьми, которые испытывают трудности при формировании математических представлений.

**3. Рефлексия:**

И в завершении мастер-класса, мне хочется услышать ответ на вопрос:

- В чем преимущество данной игры перед другими развивающими играми?

Я надеюсь, вас заинтересовала предложенная игра, и вы пожелаете вместе с детьми поиграть в неё. Мне было приятно с вами сегодня сотрудничать. Спасибо вам за участие в мастер - классе.

 Желаю вам творческих успехов!