

## **Конструктор «Фанкластик» как средство формирования элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста».**

Сценарий мастер-класса для педагогов ДОО

*Воспитатель СП детский сад «Светлячок» ГБОУ СОШ № 1 им. М.И. Кузнецова с. Большая Черниговка  
Иванова Ю.В.*

**Цель** мероприятия – повышение профессионального мастерства педагогов в вопросах организации процесса формирования элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста при помощи конструктора «Фанкластик».

### **Задачи:**



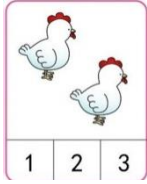

1. Познакомить педагогов с приёмами использования конструктора «Фанкластик» при организации процесса формирования элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста.
2. Повысить у педагогов мотивацию к использованию в образовательной деятельности

### **Оборудование:**

1. Комплект для дидактической игры «Определи и выложи» - по количеству участников.
2. Комплект игры «Количество и цифра» - по количеству участников.
3. Комплект игры «Числовая ёлочка» - по количеству участников.
4. Комплект игры «Лёгкая задачка» - по количеству участников мастер-класса.

### **Логика мероприятия**

<b>Этап</b>	<b>Деятельность ведущего мастер-класса</b>	<b>Деятельность участников</b>
I этап - организационный	Приветствует участников. Сообщает обоснование своего выступления: Формирование инженерного мышления у детей дошкольного возраста будет более успешным при условии наличия у детей прочной базы элементарных математических представлений.	

	<p>Именно поэтому мы в своей работе, кроме непосредственного использования конструктора по его прямому назначению – конструированию -, активно внедряем «Фанкластик» в деятельность при организации режимных моментов и самостоятельную деятельность наших воспитанников, ориентированную на формирование элементарных математических представлений.</p> <p>Предлагает приступить непосредственно к деятельности.</p>	
<p>II этап – основной.</p>	<p>1. Знакомит с дидактической игрой «Количество и цифра». Игра используется в старшем дошкольном возрасте и направлена на реализацию следующей цели:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– формирование представлений и числах и цифрах первого десятка.</li> </ul> <p>В ходе игры решаются следующие развивающие и образовательные задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- продолжать развивать умение соотносить количество предметов с числовым обозначением в пределах первого десятка.</li> <li>- продолжать знакомить с цифровым обозначением соответствующего числа.</li> <li>- развивать умение конструировать цифру из конструктора «Фанкластик».</li> <li>- развивать мелкую моторику.</li> </ul> <p>Организует игру «Количество и цифра»</p>	<p>Участники мастер-класса выбирают самостоятельно, по желанию опорные карты и выкладывают из деталей конструктора «Фанкластик» трёхмерные цифры в соответствии с количеством предметов, изображённых на опорной карте.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p style="text-align: right;">И т.п.</p>

2. Знакомит с дидактической игрой «Лёгкая задачка»  
Игра используется в старшем дошкольном возрасте и направлена на реализацию следующей цели – формирование умения составлять простые арифметические задачи с использованием наглядной опоры.

В ходе игры решаются следующие развивающие и образовательные задачи:

- Сформировать умение составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание.

- Сформировать умение при решении задач пользоваться знаками «+», «-» и «=».

- Продолжать знакомить с цифровым обозначением соответствующего числа.

- Развивать умение конструировать цифру из конструктора «Фанкластик».

- Развивать мелкую моторику.

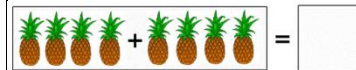
- Развивать умение словесно выражать содержание задачи.

Сообщает, игру можно проводить в форме соревнований, где побуждает тот, кто первый верно решит задачи и сконструирует цифры

Организует игру «Лёгкая задачка»

3. Знакомит с дидактической игрой «Числовая ёлочка». Игра используется в старшем дошкольном возрасте и направлена на реализацию следующей

Участники мастер-класса выбирают по желанию опорные карты с визуальными символами примеров, совершают вычисления и выкладывают соответствующие цифры.



Three pineapples + three pineapples =



Two pears + three pears =



Two bows + one bow =



Каждый участник мастер-класса берет набор конструктора «Фанкластик» и комплект опорных цифр. По звуковому сигналу ведущего участники

	<p>цели – формирование умения раскладывать число на два меньших в пределах 10.</p> <p>В ходе игры решаются следующие развивающие и образовательные задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Сформировать навык раскладывания числа на два меньших в пределах 10.</li> <li>- Продолжать знакомить с цифровым обозначением соответствующего числа.</li> <li>- Развивать умение конструировать цифру из конструктора «Фанкластик».</li> <li>- Развивать мелкую моторику.</li> </ul> <p>Организует игру «Числовая ёлочка».</p>	<p>конструируют ёлочку, ветви которой отражают все варианты состава числа, обозначенного цифрой на опорной карточке.</p> 
<p>III этап - заключительный</p>	<p>4. Знакомит с дидактической игрой «Определи и выложи». Сообщает цель и задачи использования:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- данная игра реализует следующую цель – ознакомление с геометрическими телами. Игра позволяет решить такие образовательные задачи, как:</li> <li>- Сформировать представление о геометрических телах – шар, куб, призма</li> <li>- Развивать умение конструировать цифру из конструктора «Фанкластик».</li> <li>- Развивать мелкую моторику.</li> </ul> <p>Организует дидактическую игру «Определи и выложи»</p>	<p>Участники делятся на три группы и, используя предложенные наборы конструктора «Фанкластик» и опорную карточку, определяют, с каким геометрическим телом соотносится изображённый предмет и коллективно конструируют соответствующее геометрическое тело.</p> 
<p>III этап - заключительный</p>	<p>Предлагает игру на рефлексию «Умный флажок»</p>	<p>Участники мастер-класса конструируют элементарный флажок из конструктора «Фанкластик», руководствуясь собственными</p>

		<p>ощущениями: зелёный – все понравилось, буду применять и почему; красный – не понравилось, не буду применять и почему; жёлтый – что-то понравилось, что-то нет, почему</p>
--	--	--