

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ЗАНЯТИЯ

Занятие разработано с использованием образовательной технологии Л.Г. Петерсон «Ситуация»

<b>Ф.И.О. воспитателя</b>	Кирьян Татьяна Евгеньевна	
<b>Тема:</b> Формирование элементарных математических представлений в старшей группе с применением LEGO – конструктора.	Тип: систематизация и закрепление учебного материала.	
<b>КУЛЬТУРНАЯ ПРАКТИКА:</b> познавательно-исследовательская деятельность	Возрастная группа: старшая группа.	
<b>Культурно-смысловой контекст:</b> создание дидактического пособия «LEGO – примеры»		
<b>Цель:</b>	Формирование математических представлений через создание математической игры в процессе познавательно – исследовательской деятельности.	
<b>Задачи:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Учить определять временные отношения, (месяцы; дни недели -с помощью конструктора LEGO);</li><li>- Закрепить способность определять пространственное направление (с помощью конструктора LEGO);</li><li>- Закрепить способность различать геометрические фигуры, соотносить их с предметами похожими на них.</li><li>- Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.</li><li>- Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять ее самостоятельно</li></ul>	
<b>Ожидаемые образовательные результаты</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Умение определять временные отношения.</li><li>– Умеют определять пространственное направление (с помощью конструктора LEGO);</li><li>– Умеют различать геометрические фигуры, соотносить их с предметами похожими на них.</li><li>– умение искать и выделять необходимую информацию</li><li>– способность действовать с учётом позиции другого и согласовывать свои действия с остальными участниками процесса.</li><li>– способность адекватно оценивать результаты своей деятельности</li></ul>	
<b>Оборудование</b>	Мультимедийное оборудование, магнитная доска, раздаточный материал.	
<b>Используемый метод</b>	смешанное обучение	

Этапы	Деятельность педагога	Деятельность детей	Ожидаемые результаты
<b>1. Введение в ситуацию (мотивация, постановка проблемы)</b>	<p><i>Приветствие.</i>  <i>Умная разминка «Отвечай не зевай»</i>  <b>Воспитатель:</b> Ребята, я вчера заходила в гости в другую группу и обратила внимание на одну игру: «Составь пример из LEGO – схем». Ребята сами составляют примеры какие им захочется, и сами их решают с использованием математических знаков.          А какие математические знаки вы знаете? (+, -, =, &lt;, &gt; )          - Интересно, правда?          - А вы помните, что у нас уже есть схемы для составления цифр из LEGO – конструктора?          - А что – же нам не хватает для составления примеров по схеме из Ledo?</p>	Постановка «детской» цели	способность самостоятельно выделять и формулировать цель.
<b>2. Актуализация (повтор, закрепление) знаний и умений</b>	<p><i>Воспитатель:</i>          А у нас есть такие математические знаки?          - Для того, чтобы получить такие математические знаки из конструктора вам предстоит пройти испытания, а за выполнения заданий вы будете получать по одному схеме.          - Как вам такая идея?          - Отлично, тогда приступаем!          - Но для начала я предлагаю вам выбрать конверт с номером испытания, которое вам предстоит пройти.  <b>(Предлагаю детям 4 конверта на выбор с номерами заданий.)</b></p>	Обобщают имеющиеся у них знания о схемах LEGO – конструктора, для создания дидактического пособия «LEGO – примеры» и приходят к выводу, что имеющихся схем недостаточно для создания примеров, а значит не получится достичь цели.	Актуализируются мыслительные операции, а также знания и опыт детей, необходимые им для нового «открытия».
<b>3. «Открытие» нового знания</b>	<p><b>1 задание</b>  <b>«Найди пару. Геометрические фигуры».</b>  <i>(Игра создана на онлайн - сервисе для создания игр и упражнений LearningApps</i>  <a href="https://learningapps.org/view33967124">https://learningapps.org/view33967124</a> )          - Ребята, что вы видите на экране?</p>	Используя компьютерную игру, дети соотносят геометрические фигуры с предметами похожими на них, проговаривая свои действия.	умение пользоваться интерактивным оборудованием, договариваться, доказывать свой выбор

	<p>- Правильно, геометрические фигуры и предметы похожие на них.</p> <p>- А как они называются? (<i>круг, квадрат, овал, прямоугольник, треугольник</i>)</p> <p>- Ваша задача – соединить геометрические фигуры с предметами похожими на них.) (<i>Дети выполняют задание</i>)</p> <p>- Молодцы, вы справились с заданием! За это вы получаете конверт с математическим знаком и номер следующего задания!</p> <p>- Но это ещё не всё, ребята, на мольберте вы видите плакат, на котором изображены номера заданий, которые вы проходите и грустные и весёлые смайлики. Если у вас всё получилось и не возникло никаких трудностей – поставьте отметку в виде своей буквы напротив весёлого смайлика напротив задания №1. Если же у вас возникли трудности, то поставьте грустный отметку напротив грустного смайлика.</p> <p>- Молодцы! Ребята, а вам интересно, какие ещё испытания вас ждут впереди?</p> <p>- Тогда переходим к выполнению следующего задания.</p> <p>- Пройдите пожалуйста за стол с табличкой № 2 <b>«Ориентировка на лего- пластине» (карточка)</b> Готовим лего – пластину. Синий кубик ставим в верхний правый угол; жёлтый кубик в верхний левый угол; синий кубик в нижний левый угол; жёлтый кубик в правый нижний угол. Поставьте красный кубик в центре лего – пластины. Воспитатель: - Посмотрим, что у вас получилось? <i>Смотрим на образец у воспитателя – проверяем.</i> <b>(Получают математический знак и номер следующего задания)</b> <b>(Повторяем приём рефлексии)</b> <b>Воспитатель:</b> Мы продолжаем проходить испытания, впереди нас ждет 3 задание.</p>	<p>Заполняют поэтапно плакат рефлексии, с помощью своего имени или первой буквы своего имени.</p> <p>Выполняют действия в соответствии с заданием.</p>	<p>Умение анализировать свою работу.</p> <p>Умение ориентироваться на LEGO пластине, расставлять кубики в соответствии с указанными действиями.</p>
--	---	--	---



	<p>Молодцы вы справились с этой задачей.  <b>(Получают математический знак и номер следующего задания)</b>  <i>(Повторяем приём рефлексии)</i>  <i>В конце каждого из заданий дети собирают в информацию в картинках для создания игры..</i></p>		
<p><b>4. Включение нового знания в систему знаний и умений</b></p>	<p><b>Воспитатель:</b> - Ребята, у вас всё отлично получается! Но у нас осталось последнее испытание, которое мы и начнем сейчас проходить.  <b>Задание №5</b>  <b>«Собери математические примеры из LEGO –схем»</b>  - Ребята, за прохождения этапов вы получали математические знаки (+, -, =).  - Теперь вам нужно выбрать себе карточку с примером и решить его.  - Ребята, а ответ я предлагаю вам собрать из деталей LEGO – конструктора, используя схемы.  <i>(Дети выбирают и самостоятельно выполняют задание)</i>  - Все закончили?  - Готовы читать свои примеры?  - Ребята, у нас получилась отличная игра! Но у неё нет названия.  - У вас есть предложения как мы её назовём?  - Отлично, вы успешно прошли все испытания.  <i>(Повторяем приём рефлексии)</i></p>	<p>Договариваются друг с другом, определяют, кто какой пример будет решать. Собирают полученный ответ из LEGO – конструктора.</p>	<p>способность действовать с учётом позиции другого и согласовывать свои действия с остальными участниками процесса.</p>
<p><b>5. Осмысление (итог, рефлексия)</b></p>	<p>Ребята, сегодня на занятии после прохождения каждого этапа, вы отмечали свои результаты выполненной работы.  - А теперь каждый может оценить свою работу, благодаря вашим отметкам.  <i>(Спросить каждого ребенка)</i>  - Какое задание вам было выполнять легко, что показалось трудным?  У кого всё получалось?</p>	<p>Анализируют степень достижения «детской» цели.</p>	<p>способность адекватно оценивать результаты своей деятельности</p>

	<p>Кому было трудно в прохождении этапов? <i>Ответы детей.</i> Как хорошо, что вам понравилось наше занятие. - Ребята, вы молодцы, вы отлично прошли все испытания! Благодаря вашей сплоченности и дружбе. В итоге у нас получилась математическая игра, которая нам послужит для составления примеров из Lego – конструктора.</p>		
--	--	--	--