

Технологическая карта занятия

ФИО выполнившего задание: Белянина Татьяна Александровна, гр.29 ДО

Образовательная (ые) область(и): Познавательное развитие. ФЭМП

Тема занятия: «Знакомство с головоломкой «Танграм»

Возрастная группа: Старшая группа

Цель занятия: составление фигур по предложенным схемам, в процессе действий с новой головоломкой «Танграм»

Задачи занятия:

- обучающие: закрепить умения выделять, отображать, перемещать фрагменты головоломки.
- развивающие: развивать умение применять дидактический материал в соответствии со схемой.
- воспитательные: воспитывать аккуратность при работе с дидактическим материалом.
- игровая: правильно выполнить задание на скорость.

Словарная работа: Танграм, головоломка.

Планируемые результаты занятия: построят фигуры по предложенным схемам в процессе действий с головоломкой «Танграм».

Материалы и оборудование: раздаточный материал «Танграм», схемы.

№	Этапы, продолжительность	Задачи этапа	Деятельность педагога	Методы, формы, приемы	Предполагаемая деятельность детей	Планируемые результаты
1.	Организационно-мотивационный этап	Организация направленного внимания и формирование интереса у детей к теме занятия	Воспитатель рассказывает детям, что когда она была в их возрасте и ходила в детский сад в старшую группу у нее была самая любимая игра.	Форма: фронтальная Словесный метод: обращение к детям, ситуативный разговор.	Слушают воспитателя, отвечают на вопросы.	Дети активно включаются в игровой процесс с игрой головоломкой.
2.	Основной этап					
2.1.	Этап постановки проблемы	С проблемы в создание проблемной ситуации, формулировка доступной для детей форме	Спрашивает детей, хотят ли они узнать, что это за игра?	Словесный метод: вопрос.	Проявляют интерес. Отвечают на вопрос.	Сформирована положительная мотивация к предстоящей деятельности
2.2.	Этап ознакомления с материалом	Ознакомление с игрой головоломкой «Колумбово яйцо»	Рассказывает детям про головоломку «Танграм», почему она так называется. Предлагает пройти за столы, напоминает правильное положение при работе за столом.	Словесный метод: рассказывание, ситуативный разговор. Наглядный: показ головоломки.	Слушают воспитателя, рассматривают игру.	Ознакомились с головоломкой «Танграм»

			Обращает внимание детей на лежащие на столе конверты с головоломкой. Напоминает правила пользования головоломкой.			
2. 3.	Этап практического решения проблемы	Овладение действиями, способами решения проблемы	Предлагает сложить из деталей набора кошку, по схеме. Напоминает, что нужно использовать все части головоломки из набора. И что элементы должны находиться в одной плоскости, не налегая друг на друга. Проводит зрительную гимнастику. Предлагает на скорость собрать ту картинку, которая нравится. Озвучивает результат игры. Хвалит детей.	Словесный: объяснение. Практический: упражнение.	Дети складывают фигуры.	Аккуратно и правильно выполняют задание.
3.	Заключительный этап	Подведение итогов деятельности, обобщение полученного опыта, формирование элементарных навыков самооценки	Предлагает подвести итоги. Спрашивает, что нового узнали? Понравилась ли детям новая игра? Что понравилось? В чем испытывали трудность? Предлагает отнести головоломку в центр математики, чтобы в дальнейшем вы могли собирать фигуры по схемам, которые я вам дам. А можно придумать свои собственные новые фигуры. Предлагает аккуратно сложить головоломку в конверт и убрать на край стола. Предлагает с помощью трафарета нарисовать фигуры из Танграма.	Словесный метод: вопросы, беседа.	Отвечают на вопросы Делятся впечатлениями	Дети подводят итоги деятельности, обобщают полученный опыт. Дети демонстрируют умение оценивать результат деятельности, подводить итоги

1. Ребята, когда я ходила в детский сад в ст. группу у меня была любимая игра. Вы хотите узнать какая это интересная игра?

Эта игра называется: «Танграм» - головоломка, состоящая из семи плоских фигур, которые складывают определенным образом для получения другой, более сложной, фигуры (человека, животное, предмет домашнего обихода, букву или цифру и т.д.). Фигура, которую необходимо получить, при этом обычно задается в виде силуэта или внешнего контура. При решении головоломки требуется соблюдать два условия: первое – необходимо использовать все семь фигур танграма, и второе – фигуры не должны накладываться друг на друга.

2. Проходите за столы. Сядьте ровно, удобно, выпрямите спину, ноги поставьте вместе. Посмотрите перед вами лежат конверты с головоломкой. Аккуратно достаньте все детали из конверта? Из скольких частей состоит головоломка? На какие геометрические фигуры похожи детали головоломки?

Давайте сыграем в такую игру: вам нужно сложить кошку по схеме.

Помните, что нужно использовать все фигуры из набора и чтобы они не налегали друг на друга.

Ребята, посмотрите: вправо, на меня, влево, на меня, вверх, на меня, вниз, на меня.

А теперь давайте посмотрим кто из вас вперед соберёт с помощью головоломки по схеме фигуру, которую вы хотите.

С этим заданием быстрее справилась...

Вам понравилась игра?

3. Что нового вы узнали?

Скажите интересно было складывать фигуры?

Было легко или сложно?

Что было сложно?

В чем сложность была?

Аккуратно сложите головоломку в конверт и уберите на край стола.

Предлагаю отнести головоломку в центр математики, что бы в дальнейшем вы могли собирать фигуры по схемам, а я вам положу туда новые схемы. Может вы придумаете свои новые фигуры?

А сейчас попробуйте с помощью трафарета нарисовать фигуры из Танграма.