

## Технологическая карта занятия

ФИО воспитателя МБДОУ д/с № 18: Белянина Татьяна Александровна

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,	Словесный метод: рассказывание, ситуативный разговор.	Слушают воспитателя, рассматривают игру.	Ознакомились с головоломкой «Танграм»

			<p>напоминает правильное положение при работе за столом.</p> <p>Обращает внимание детей на лежащие на столе конверты с головоломкой.</p> <p>Напоминает правила пользования головоломкой.</p>	<p>Наглядный: показ головоломки.</p>		
2. 3.	Этап практического решения проблемы	Овладение действиями, способами решения проблемы	<p>Предлагает сложить из деталей набора кошку, по схеме.</p> <p>Напоминает, что нужно использовать все части головоломки из набора.</p> <p>И что элементы должны находиться в одной плоскости, не налегая друг на друга.</p> <p>Проводит зрительную гимнастику.</p> <p>Предлагает на скорость собрать ту картинку, которая нравится.</p> <p>Озвучивает результат игры.</p> <p>Хвалит детей.</p>	<p>Словесный: объяснение.</p> <p>Практический: упражнение.</p>	Дети складывают фигуры.	Аккуратно и правильно выполняют задание.
3.	Заключительный этап	Подведение итогов деятельности, обобщение полученного опыта, формирование элементарных навыков самооценки	<p>Предлагает подвести итоги.</p> <p>Спрашивает, что нового узнали?</p> <p>Понравилась ли детям новая игра?</p> <p>Что понравилось?</p> <p>В чем испытывали трудность?</p> <p>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.</p> <p>Предлагает аккуратно сложить головоломку в конверт и убрать на край стола. Предлагает с помощью трафарета нарисовать фигуры из Танграма.</p>	<p>Словесный метод: вопросы, беседа.</p>	<p>Отвечают на вопросы</p> <p>Делятся впечатлениями</p>	<p>Дети подводят итоги деятельности, обобщают полученный опыт.</p> <p>Дети демонстрируют умение оценивать результат деятельности, подводить итоги</p>

**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?

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.