

## **Конспект мастер – класса на тему: «Дидактическая игра как средство по формированию функциональной грамотности детей дошкольного возраста и детей с ограниченными возможностями здоровья»**

**Разработала:** педагог-психолог МАОУ Южно - Дубровинская СОШ, Попова Е.Е.

**Цель мастер – класса:** обучение педагогов изготовлению и применению дидактического материала для формирования функциональной грамотности детей дошкольного возраста и детей с ограниченными возможностями здоровья.

**Задачи:** - 1). Рассказать педагогам о возможностях применения дидактического материала в процессах формирования функциональной грамотности детей дошкольного возраста и детей с ограниченными возможностями здоровья;

2). Обучить педагогов самостоятельно изготавливать дидактический материал (игра-головоломка «Танграм») для формирования функциональной грамотности;

**Оборудование и материалы:** цветной картон, ножницы, клей-карандаш, трафареты для изготовления игры-головоломки «Танграм», линейка, простой карандаш, готовые конвертики с названием игры.

### **Ход мастер – класса:**

#### **1.Вводная часть:**

**Педагог-психолог:** Здравствуйте, уважаемые коллеги. Я рада видеть вас сегодня на своем мастер-классе! Предлагаю Вам сегодня узнать, как можно изготовить простое, но в тоже время интересное дидактическое пособие для формирования функциональной грамотности.

Сначала несколько слов о том, почему я выбрала именно эту игру и об истории ее возникновения.

Почему я выбрала эту игру? Да потому что она мне очень нравится, она проста в изготовлении и применении, а также позволяет формировать у детей математические способности, естественно-научные, креативное мышление и многое другое.

Немного об истории возникновения этой игры. Почти две с половиной тысячи лет тому назад у немолодого императора Китая родился долгожданный сын и наследник. Шли годы. Мальчик рос здоровым и сообразительным не по летам. Одно беспокоило старого императора: его сын, будущий властелин огромной страны, не хотел учиться. Мальчику доставляло большее удовольствие целый день забавляться игрушками. Император призвал к себе трех мудрецов, один из которых был известен как математик, другой прославился как художник, а третий был знаменитым философом, и повелел им придумать игру, забавляясь которой, его сын постиг бы начала математики, научился смотреть на окружающий мир пристальными глазами художника, стал бы терпеливым, как истинный философ, и понял бы, что зачастую сложные вещи состоят из простых вещей. Три мудреца придумали игру-головоломку "Ши-Чао-Тю"- квадрат, разрезанный на семь частей. Позднее ее стали называть «Танграм».

Суть игры заключается в конструировании на плоскости разнообразных предметных силуэтов. Многообразие и различная степень сложности геометрических конструкторов позволяет учитывать возрастные особенности, склонности, возможности, уровень подготовки играющего.

Все собираемые фигуры должны иметь одну площадь т.к. собираются из одинаковых элементов. Отсюда следует:

### **Правила игры:**

- 1). В каждую собранную фигуру должны входить все семь элементов;
- 2). При составлении фигур элементы не должны налегать друг на друга;
- 3). Элементы фигур должны примыкать один к другому;
- 4). Начинать нужно с того, чтобы найти место самого большого треугольника;
- 5). При составлении силуэтов педагог постоянно напоминает детям, что необходимо использовать все части набора, плотно присоединяя их друг к другу;
- 6). Педагог может применять некоторые приёмы, которые помогут дошкольнику достичь наилучших результатов: предложить анализ образца в целом или наиболее сложной его части, указать на расположение одной-двух фигур в составляемом силуэте, начать выкладывание, а затем предложить ребёнку закончить силуэт или, наоборот, завершить то, что начато ребёнком.
- 7). Следует постоянно подтверждать правильность хода мысли и действий ребёнка, побуждать его планировать ход своей работы, обсуждать способы выкладывания и результаты, поощрять стремление доводить начатое дело до конца, преодолевая трудности в достижении поставленной цели, выполнении задуманного. Помощь ребёнку должна быть тактичной, побуждающей к самостоятельности, активности, настойчивости, инициативным действиям, ведущим к достижению результата.
- 8). Прямых указаний, что и как делать, лучше избегать. Уместны такие советы детям: «Посмотри (рассмотри) картинку внимательно. Из каких фигур она составлена?», «Попробуй сделать ещё раз, но по-другому», «Вспомни, как ты выкладывал в прошлый раз, и начни так же», «Вначале хорошо подумай, а потом делай».

### **2. Основная часть:**

Ну, а сейчас я покажу вам как быстро и несложно можно изготовить интересную игру-головоломку, которая будет называться «Танграм».

Перед вами лежит цветной картон, ножницы, шаблоны разрезанных на геометрические фигуры квадратов. Сначала необходимо каждую фигуру обвести на листах картона разного цвета, а потом их вырезать. Из полученных геометрических элементов попробовать составить одну-две фигуры. Полученную головоломку сложить в готовый конвертик, понравившегося вам цвета. Полученное дидактическое пособие можно взять с собой для личного пользования.

### **Заключительная часть:**

**Педагог-психолог:** - А закончить мастер - класс хотелось бы словами ирландского драматурга Джорджа Бернада Шоу: *«Если у вас есть яблоко и у меня есть яблоко, и если мы обмениваемся этими яблоками, то у вас и у меня остаётся по одному яблоку. А если у Вас есть идея и у меня есть идея и мы обмениваемся идеями, то у каждого из нас будет по две идеи».*

Спасибо вам большое за то, что приняли участие в моем мастер-классе. Надеюсь, полученная информация пригодится вам. Я благодарю вас за внимание и вашу активность!

– Спасибо за участие. До свидания!