

Методический продукт:
план-конспект мастер-класса по теме
«Лото «Словарик инженера»
как средство повышения технической грамотности детей в рамках
парциальной программы «От Фрёбеля до робота: растим будущих
инженеров»

Наш детский сад работает по программе «От Фребеля до робота: растим будущих инженеров». Авторами программы стали Волосовец Татьяна Владимировна, Юлия Викторовна Карпова, Тамара Владимировна Тимофеева. В соответствии с темами программы «От Фрёбеля до робота» мы разработали лото «Словарик инженера».

Воспитатель может использовать лото после изучения одной или на закрепление нескольких тем в индивидуальной или подгрупповой работе.

Цель пособия – развитие технической грамотности детей дошкольного возраста.

Задачи:

- Закрепить технические понятия и термины по темам программы «От Фрёбеля до робота: растим будущих иженеров»;
- развивать образное, техническое мышление;
- упражнять в умении работать по предложенным наглядным и словесным инструкциям, рисункам;
- развивать мелкую моторику, координацию рук;
- формировать опыт деятельности творческого подхода к решению задачи;
- формировать умение излагать мысли в четкой последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ;
- развивать навыки коллективной работы;
- формировать предпосылки учебной деятельности: умение и желание трудиться, выполнять задания в соответствии с инструкцией и

поставленной целью, планировать будущую работу, доводить начатое дело до конца.

Пособие предназначено для детей 5-7 лет.

Игру проводит взрослый (воспитатель или родитель) или ребенок, освоивший материал.

Лото включает в себя большие карты (по три на каждую тему программы), основой которых служит твердый материал и маленькие карточки. В помощь взрослому – ведущему предлагаются приложения для усложненных вариантов игры. Мы разработали несколько вариантов игры.. Восьмой вариант предполагает использование деталей конструктора, что является нововведением в нашей авторской работе. К следующему варианту рекомендуется переходить, только когда дети освоили предыдущий.

1 вариант.

Ведущий раздаёт участникам игры по одной большой карте. Маленькие карточки он перемешивает и, по очереди показывая их ребятам, спрашивает, у кого из них на карте нарисован этот предмет. Например: «У кого на карте нарисован комбайн?» Тот, у кого есть этот рисунок, отвечает обязательно полным предложением: «Комбайн нарисован на моей карте». Он берет карточку у ведущего и закрывает ею рисунок на большой карте.

Выигрывает тот, кто первым закроет рисунки на своей карте.

2 вариант.

Ведущий раскладывает на столе маленькие карточки изображениями вверх. Затем он читает вслух одно из предложений (см. приложение 1).

Первый играющий повторяет его и подбирает карточки, которые соответствуют предметам, названным в предложении. Например ведущий читает предложение: «Водитель приехал на автозаправку».

Играющий должен выбрать из карточек те, на которых нарисованы водитель и автозаправка.

Если участник игры не сумел

6 вариант.

Ребята берут по одной карточке, называя нарисованный на ней предмет, и придумывают предложения с названием этого предмета.

Наугад или по выбору ведущего играющие по очереди берут несколько карточек и устно составляют небольшой рассказ, в который должны войти названия предметов, нарисованных на карточках.

При выявлении победителя учитывается красочность рассказа и использование технических терминов.

7 вариант.

А для этой игры вам понадобится азбука. Ведущий раскладывает на столе маленькие карточки изображением вверх. Затем он кладёт на стол любые две буквы из азбуки. (например: «С» и «Ш»). Первый играющий сначала подбирает карточки с такими картинками, названия которых содержат букву «С». после этого он подбирает карточки с такими картинками, названия которых содержат букву «Ш». Подбирая карточки, играющий называет их.

Если карточки подобраны или названы неправильно, ведущий откладывает их, чтобы ребёнок мог назвать их повторно.

подобрать карточки, ведущий помогает ему, но карточки при этом не отдает.

После этого ведущий читает следующее предложение, и карточки подбирает другой играющий. И так далее.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут разобраны все карточки. А тот, кто соберет их больше, считается выигравшим.

3 вариант.

По заданию ведущего дети должны подобрать различные карточки по каким-то общим признакам (например: профессии, транспорт, части предметов и т.д.), называя вслух каждый предмет.

4 вариант.

Играющие отвечают на вопросы ведущего, отыскивая соответствующие рисунки на карточках или картах.

Например:

Где хранится мороженое в магазине?
(См. приложение 2).

5 вариант.

Ведущий раскладывает на столе несколько маленьких карточек (от 3 до 10). Один из играющих должен назвать каждую карточку, после этого он отворачивается, а ведущий убирает несколько карточек. Играющих, посмотрев на стол, должен сказать, каких карточек не достает.

Можно усложнить игру: ведущий убирает все карточки, и играющий должен по памяти назвать их.

Выигрывает, допустивший наименьшее количество ошибок.

Затем ведущий кладёт другие две буквы, и в игру вступает следующий участник.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут разобраны все карточки. А тот, кто подберет их больше, выигрывает.

8 вариант.

Ребёнок берёт большую карту и для каждого изображения подбирает деталь конструктора. Затем игроки по очереди проговаривают, чем эта деталь может быть при конструировании данного изображения. Например: на картинке – вентилятор, деталь – пластина 1 на 6. Это лопасть вентилятора.

Данная игра активизирует и расширяет словарь дошкольников, повышает их техническую грамотность о мире, в котором они живут, о различных профессиях, производствах, о строительстве различных объектов, о некоторых физических явлениях и свойствах. Одновременно в процессе игры развивается их память, внимание и формируется умение устанавливать причинно-следственные связи, делать умозаключения.

А сейчас мы предлагаем вам поиграть в лото «Словарик инженера».



Фотоаппарат



Астроном



Снег



Дождемер



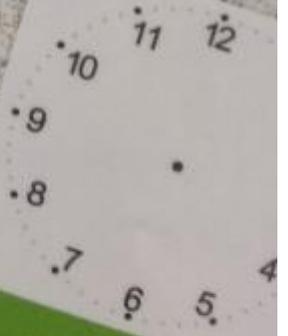
Часы с кукушкой



Лупа



Компас



Циферблат

Авиационная и ракетно-космическая техника



Пропеллер



Аэродром



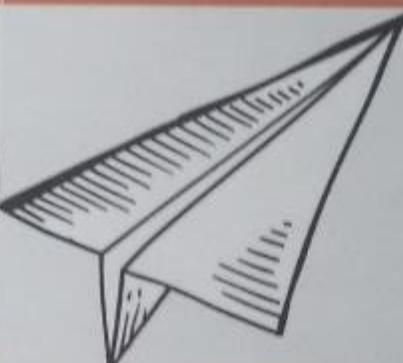
Пилот



Самолёт



Юрий Гагарин



Бумажный
самолет

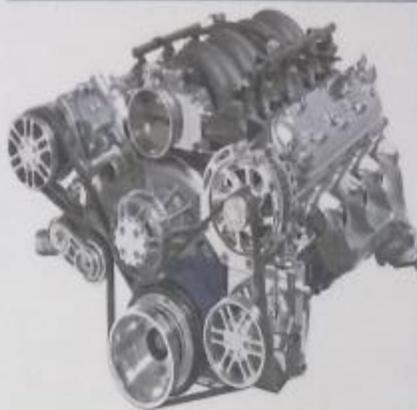


Катапульта



Космодром

Машиностроение и машиноведение



Двигатель



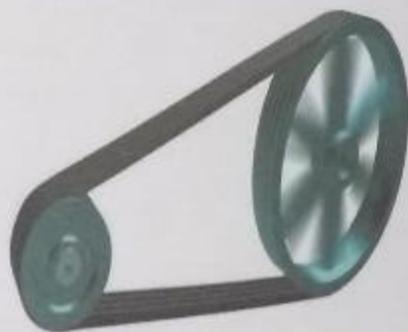
Автозаправка



Автослесарь



Робот-помощник



Ременная передача



Комбайн

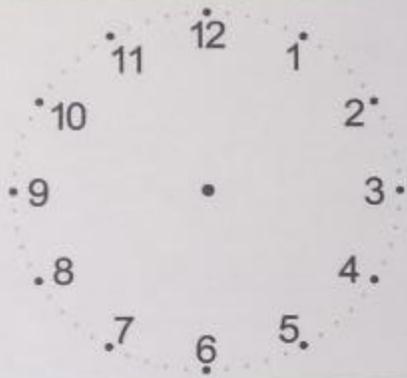


Тестомес



Сборочно-кузовное производство

Приборостроение



Циферблат



Часы с кукушкой



Компас



Лупа



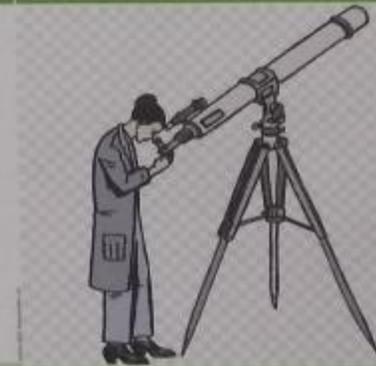
Снег



Дождемер



Фотоаппарат



Астроном