**Добрый день, уважаемые коллеги! Меня зовут Надежда Анатольевна, я воспитатель средней группы  детского сада № 2 г.Татарска.**

**Слайд 1.Тема моего МАСТЕР – КЛАССА «Использование магнитного конструктора в развитии пространственного мышления детей»**

**Слайд 2.Цель мастер – класса:** повышение профессионального мастерства педагогов-участников мастер-класса по использованию магнитного конструктора «Магформерс».

**Задачи:**

1. Познакомить педагогов с опытом работы по использованию магнитного конструктора Магgformers в работе с детьми дошкольного возраста.
2. Обучить участников мастер – класса методам и приемам использования конструктора «Магформерс».
3. Развивать интерес к оригинальной образовательной игровой технологии, инициативу, желание применять на практике данную технологию.
4. Вызвать желание к сотрудничеству, взаимодействию.
5. **Теоретическая часть мастер - класса**

**Слайд 3Актуальность.**

В современных условиях пространственное мышление стало актуальным, потому как возросла роль схематичности, условных обозначений, графических изображений. Для развития у детей пространственного мышления большую актуальность имеет внедрение в предметно –игровую среду современных игр – это различные новейшие конструкторы, развивающие у детей целенаправленное развитие конструктивного мышления. Я в своей работе использую магнитный конструктор «Магформерс» - это один из эффективных развивающих конструкторов нового поколения, состоящий из деталей простых геометрических форм: квадраты, треугольники, различные ромбы, они легко между собой соединяются силой магнитного притяжения. Магниты находятся внутри очень прочного многослойного пластикового корпуса, поэтому они ни при каких обстоятельствах не могут выпасть, однако магниты свободно вращаются внутри, всегда поворачиваясь друг к другу нужным полюсом, поэтому, все детали конструктора легко притягиваются. С его помощью можно создавать - дома, корабли, машины, замки, каркасы предметов, то есть, на практике познавать мир. В игре с магнитным конструктором ребенок начинает понимать принципы построения фигур, его способности производить арифметические действия резко улучшаются, развивается пространственное и абстрактное мышление.

.

**Вхождение в тему.**

**Слайд 4Магформерс** – это развивающий конструктор нового поколения, который появился на отечественном рынке детских игрушек. Он очень быстро стал невероятно популярен, что вполне объяснимо.

**Слайд 5 Цель** использования конструктора - всестороннее развитие интеллекта ребёнка.

**Основные задачи Магформерса:**

1. Моделирование с помощью простых геометрических форм.
2. Развитие творческих способностей (разнообразные модели животных машин, строений и т.д.).
3. Развитие исследовательских навыков (знакомство с понятиями «больше» и «меньше», «точно» и «приблизительно»).
4. Развивает математическое мышление.
5. Развивает воображение (с помощью конструктора можно создавать сложные 3D модели).
6. Развивается логическое пространственное мышление (ребёнок учится правильно соотносить части и целое).
7. Способствует стимулированию любознательности, даёт ощущение достигнутого успеха, удовлетворение от игры.
8. Сенсорное развитие (улучшает мелкую моторику, стимулирует развитие мозга посредствам двигательной активности пальцев рук, развивает органы чувств при помощи цветов и звуков.)

**Слайд 6 7 Организация работы с конструктором:**

Конструктор «Магформерс» - это дидактический материал, который поможет педагогу организовать как развлекательные, так и познавательные занятия на всех этапах развития детей в ДОУ в соответствии с ФГОС.

Конструктор «Магформерс» удобен для организации различных занятий с детьми дошкольного возраста: индивидуальных и коллективных, увлекательных и развивающих логическое мышление. Совместная работа с конструктором позволит весело и с пользой провести время, научит ребенка работать самостоятельно и в команде.

**В работе с конструктором можно выделить 3 стадии:**

1. **Слайд** 8Знакомство с формой и свойствами деталей.
2. **Слайд** 9 Конструирование по схеме.
3. **Слайд** 10Конструирование динамических построек и конструирование по замыслу.
4. **Практическая часть мастер – класса.**

Предлагаю нам перейти к практической части и пройти все три этапа работы с конструктором «Магформерс».

Сначала кажите мне, что такое магнит? Правильно, магнит – это кусок железной руды или стали, обладающий свойством притягивать железные или стальные предметы.

**Слайд 11Задание № 1.** Игра «Найди фигуру» *(на мольберте прикреплены фигуры магнитного конструктора: треугольники, квадраты, трапеции, ромбы)*

Перечислите все фигуры. На столе должны остаться фигуры, не имеющие 4 стороны и 4 угла.

Сколько осталось треугольников? *(7)*

Назовите их цвета *(синий, фиолетовый, красный, желтый, зеленый, голубой, оранжевый)*

Что напоминает вам этот цветовой спектр?*(радугу)*

Выложите последовательность цветов как в радуге.

Таким образом мы помогаем детям познакомиться с фигурами конструктора.

**Слайд 12Задание № 2. «Собери куб».** Работа по схемам.

По схемам необходимо собирать из магнитного конструктора куб.

**Слайд 13 Задание № 3.** Что вы видите на нашем экране?

Ответы гостей.

Верно, пустое космическое пространство. А заполнить его нам поможет конструктор Магформерс.

Сначала, я предлагаю конструирование по замыслу – это будут звёзды ,которыми мы заполним наш космос.

**Слайд 14** На экране появляются звёзды .

Скажите, пожалуйста, а на чём мы можем отправиться в космос.

Ответы гостей.

Я предлагаю конструирование по схеме..

Мы отправим наши ракеты в космос.

К звёздам улетим легко

Не в трамвае, не в метро,

Не в такси, не на мопеде.

А в космической ракете.

**Слайд 15** На экране появляются ракеты.

1. **Заключительная часть мастер – класса. Рефлексия.**

В заключении хотелось бы отметить, что конструктивная деятельность с магнитными конструкторами Магgformers предоставляет любому ребёнку возможность проводить эксперименты и созидать свой собственный неповторимый мир без границ. Конструкторы незаменимы для развития мышления, ручной умелости, интеллекта, воображения и творческих задатков. Конструкторы нового поколения содействуют формированию таких  качеств, как умение концентрироваться, способность сотрудничать с партнером, и самое главное - чувство уверенности в себе.

Результат — любые фантазии ребенка с легкостью воплощаются в жизнь с помощью магнитного конструктора Магgformers! Уважаемые коллеги. Сегодня я вам продемонстрировала лишь несколько вариантов использования Margformers  в образовательной деятельности.

А чтобы выразить отношение к проведённому мною мастер – классу, прошу вас выбрать одну из фигур (треугольник или квадрат) конструктора:

* красный - всё понятно и интересно,
* Желтый - всё понятно, не очень интересно,

Спасибо, за внимание и сотрудничество! Желаю вам творческих успехов и удачи!

**Памятка для педагогов.**

**Конструктору Магформерс все возрасты покорны**».

От 1 до 3 лет

Сенсомоторная стадия развития *(от рождения до трех лет)*

• В этот период происходит 80% формирования мозга. Развитие мозга и нервной системы достигается путем сенсорно-стимулирующих действий и работы пальчиков.

• Обучающий эффект

• Стимулирует визуальное восприятие с помощью различных цветов и форм

• Стимулирует слуховое восприятие с помощью легких щелчков при соединении, разъединении деталей

• Укрепляет навыки распознавания цветов и форм

• Развивает координацию зрения, работы рук с помощью соединения, разъединения **Магформерс**

• Тренирует крупную моторику и мелкую моторику, заставляя двигаться руку, кисть и пальцы.

От 3 до 5 лет

Стадия неутомимого исследователя

• В этот период дети с энтузиазмом исследуют окружающую их среду. Окружающие предметы возбуждают их любопытство, и одновременно они стремятся подчинить их себе и контролировать. Развивается символическое мышление, и в целом форма игры представляет творческую или ролевую игру.

• Обучающий эффект

• Повышается манипулятивная способность пальцев

• Посредством спонтанной игры улучшается дивергентное мышление, воображение и способность к творчеству

• Развивает формообразующие навыки и понимание симметрии, **конструкции**, стороны и линии

От 5 до 7 лет

Стадия поведенческой независимости

• Действия ребенка продиктованы его уверенностью в себе, независимостью и достижениями. Способность уникально мыслить и самовыражаться формируется в это время. В игре ребенок проявляет собственное творчество и оригинальность.

• Обучающий эффект

• Осознание таких математических понятий как часть и целое, соответствие и модель.

• Соотнесение формы и цвета, определение местоположения и ориентации по местоположению *(верх-низ, право-лево)* для понимания концепции семиотических взаимосвязей и пространственной ориентации

• Улучшение навыков творчества, решения задач, повышение независимости и уверенности