

# НАБОРЫ КОНСТРУКТОРОВ MORPHUN ДЛЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ

MORPHUN EVOLUTION: STEAM образование

# КОНСТРУКТОРЫ MORPHUN



Конструктор Morphun (в переводе с английского - больше фантазии) создан британскими дизайнерами игрушек в 1996 г. и производится в Европе (Польша), то есть с учетом высоких требований к продукции Евросоюза.

Продуктовая линейка « Morphun» ориентирована на детей от 3 до 10 лет и включает в себя наборы, позволяющие решать образовательные задачи по обучению грамоте, формированию математических представлений, сенсорному воспитанию и творческому конструированию, объединяя их в единую обучающую систему, основанную на деятельностном подходе и единой методике преподавания:



для изучения  
математики, русского и  
английского языков



для понимания азов  
физики движения с  
механизмами



для творческого  
конструирования



для изучения  
предметов, входящих  
в STEAM



# ВНЕДРЕНИЕ В ШКОЛЬНУЮ ПРОГРАММУ ИГРОВОГО ЭЛЕМЕНТА И УРОКОВ С ПРИМЕНЕНИЕМ КОНСТРУКТОРОВ



Занятия с конструктором способствует развитию у ребенка способностей лучше считать в уме, чаще отходить от шаблонного мышления и творчески подходить к решению задач любой сложности.

Конструкторы можно применять на любом занятии или уроке

- МАТЕМАТИКИ
- РУССКОГО И ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКОВ
- ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА
- ТЕХНОЛОГИИ

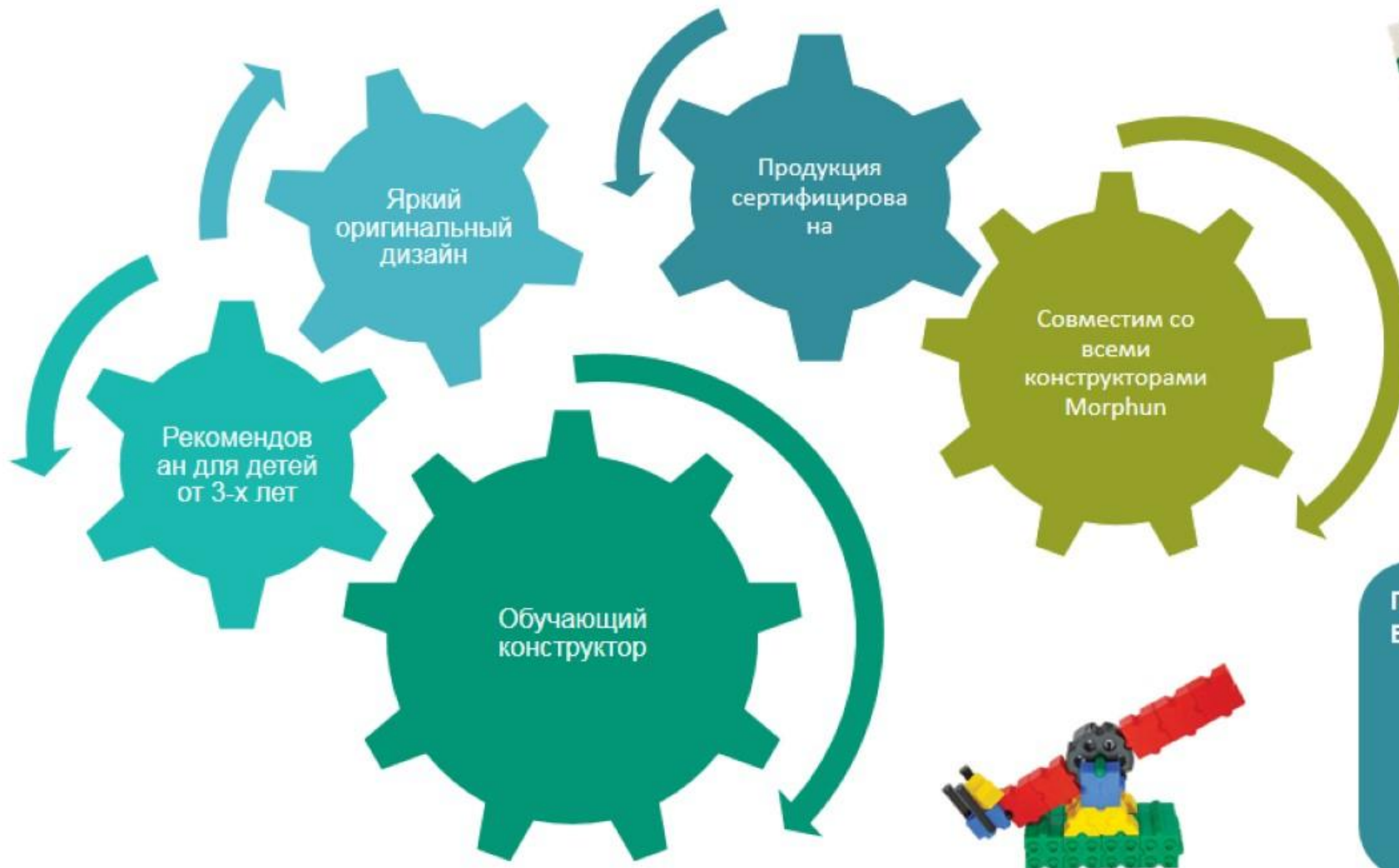
Темы занятий соответствуют темам, изучаемым детьми с 1 по 4 классы согласно образовательной программе школы, т.к. методика работы с конструктором легко интегрируется в любую из известных учебных программ.

Постоянная работа с конструктором как с дополнительным учебным материалом способствует созданию у школьника целостного представления об окружающем мире за счет смены видов деятельности в ходе теоретического изучения материала и практического моделирования действующих объектов окружающего мира.

Конструкторы серии Morphun может быть использован и как средство обучения для дополнительного образования в этом случае учебная программа кружка «Конструирование с Morphun» будет рассчитана на двухгодичное обучение по 34 часа в год.

Учебная программа, включающая в себя основы робототехники и STEAM образования на 36 часов в год и четырехлетний курс для начальной школы и трехлетний курс для дошкольной организации.

# КОНСТРУКТОРЫ MORPHUN



## ГДЕ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ СЕРИЮ MORPHUN EVOLUTION?

- ✓ Детские сады группы
- ✓ Младшие классы (начальная школа)
- ✓ Клубы и кружки дополнительного образования
- ✓ Дома





# MORPHUN EVOLUTION

Morphun Evolution – набор настольных игр-конструкторов для творческого проектирования и STEAM образования

Серия конструкторов обеспечена уникальными методическими и инструктивными материалами последовательного обучения «от простого – к сложному»



STEAM образование развивает у детей навыки самостоятельного поиска и принятия решений, навыки построения причинно-следственных связей, навыки прогнозирования развития ситуаций и сценариев, творческую фантазию и навыки коллективных творческих игр и совместной деятельности.



Ментальная математика - это набор техник, некоторые из которых основаны на алгебраических манипуляциях, а некоторые - на визуализации, которые помогают в арифметических вычислениях.



Они полезны для увеличения скорости, с которой можно выполнять эти вычисления, но они также служат полезным механизмом проверки, помогающим уменьшить ошибки.



Практическое обучение с набором Morphun Evolution может помочь детям овладеть ключевыми понятиями, а не просто запомнить математические приёмы.

Эта методика, или точнее навык часто используется как способ быстрого вычисления с помощью математических фактов, которые были зафиксированы в памяти, таких как умножение, деление или сложение.





## СЧЕТ ОТ 1 ДО 7

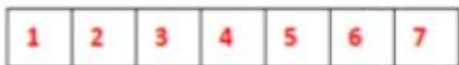
### Задание 1.

Выложите лесенку из деталей конструктора на плоскости стола в длину от одного элемента до семи. Пройдитесь пальчиками по ступенькам лесенки, можно посчитать вслух от 1 до 7 и обратно. При этом следует обратить внимание детей на цвет ступенек. Советуем строить ступени лесенки из деталей одного цвета (1 – красная, 2 – синяя, 3 – желтая, 4 – зеленая, 5 – голубая, 6 – оранжевая, 7 – фиолетовая).



### Задание 2.

Педагог показывает цифры от 1 до 7, дети называют их и выкладывают на столе, используя конструктор (прямой и обратный счет от 1 до 7).



### Вопросы к детям:

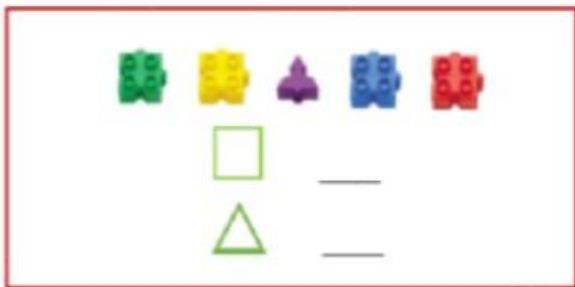
- По порядку ли расположены эти цифры?
- Какая цифра следует за цифрой 1?
- Аналогичная работа с цифрами от 3 до 7.
- Назовите числа слева направо.

### Игра «Светофор»

У воспитателя три кубика желтого, красного и зеленого цветов, соответствующие цифрам 3,4,5. Игровые действия: воспитатель показывает желтый кубик – дети встают, хлопают в ладоши, называют цифру 3; воспитатель показывает красный кубик – дети припадают на стулья, хлопают по коленям, называют цифру 4; при показе зеленого кубика – бег (шаг) на месте, называют цифру 5.

### Задание 3.

Работа с карточками, задание озвучивает педагог: «Почитайте фигуры. Сколько их, назовите? Какого цвета второй квадрат? Запишите цифрами сколько здесь квадратов и сколько здесь треугольников».



**Материал:**  
Конструктор «Гроцифры»,  
конструктор «Радуга»

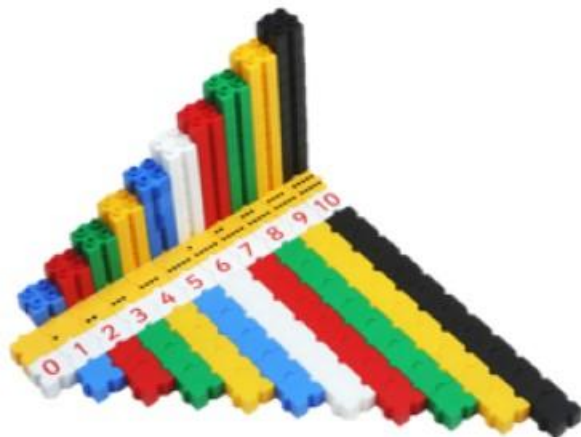


цель: продолжать формировать у детей представление о числе; закрепить прямой и обратный счет в пределах 10; упражнять в порядковом счете от 1 до 10; развивать внимание, мышление, память, ориентацию в пространстве

МАТЕРИАЛ: знания о составе числа, умение складывать числа от 1 до 10, умение считать числа

Возраст:  
4-5 лет, средняя группа.

Продолжительность:  
20 минут



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!



ООО «ТВОИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕШЕНИЯ»

По вопросам сотрудничества и продаж обращаться  
по телефону + 7 (800) 555-94-45

e-mail: [info@ae-pro.ru](mailto:info@ae-pro.ru)

