

МАТЕРИАЛЫ МАСТЕР-КЛАССОВ

Обучение с увлечением

И.С. Костенко,
воспитатель
детского сада
№ 2 «Сказка»
п. Некрасовское
Ярославской об-
ласти

Цель мастер-класса: освоение опыта и поддержки инициативы и самостоятельности дошкольников посредством игровой деятельности с блоками З. Дьенеша.

Задачи:

- познакомить педагогов с приёмами и способами поддержки детской инициативы и самостоятельности дошкольников посредством использования блоков З. Дьенеша;
- приобрести приёмы использования дидактического материала;
- смотивировать участников на использование предложенной методики;
- создать условия для активного взаимодействия участников мастер-класса.

Продолжительность: 30 минут.

Оборудование: для мастера — мультимедийная установка, презентация, 2 коробочки; для участников — наборы блоков Дьенеша, карточки-символы свойств предметов, схемы алгоритмов, листы бумаги — «ячейки на палубе», буклет по теме мастер-класса.

Ход мероприятия

1. Постановка проблемы

Задачу формирования активной, самостоятельной, творческой личности необходимо решать с раннего детства. Одним из принципов дошкольного образования, согласно ФГОС, является поддержка дошкольников в различных видах деятельности, в том числе и игровой. Поддержка инициативы является

также условием, необходимым для создания социальной ситуации развития ребёнка.

В дошкольном возрасте инициативность связана с проявлением любознательности, пытливости ума, изобретательностью, содержательностью интересов. Стремление и способность ребёнка настойчиво решать задачи своей деятельности, относительно независимые от взрослого, мобилизуя имеющийся опыт, знания, используя поисковые действия, входят по определению В.В. Агеева в понятие «самостоятельность дошкольника».

Инициативная личность развивается в деятельности. Каким же образом педагогу организовать деятельность дошкольника, в которой он смог бы наиболее ярко проявить свою творческую инициативу и самостоятельность?

Так как ведущая деятельность дошкольного возраста — игра, то считаю необходимым выбрать развивающие методики, совмещающие игру и обучение. Через игру действует дидактический материал венгерского математика, педагога З. Дьенеша.

Для меня развивающие игры с логическими блоками — это универсальное интегративное средство привлечения детей к обучению, средство активизации их мышления, средство, заставляющее их переживать и увлечённо работать. С блоками З. Дьенеша внимание дошкольника всегда направлено на то, что ему интересно, и это сопровождается положительными эмоциями, а значит такое обучение не только увлекательно, но и результативно.

Данный дидактический материал представляет собой набор из 48 логических блоков, различных по цвету, форме, размеру и толщине, и основан на методе замещения свойств предмета символами и знаками (методе моделирования). Также для каждого возраста выпущены альбомы с играми и упражнениями.

Постоянно используя игры с блоками Дьенеша в своей работе, я поняла, что все они решают **в комплексе следующие задачи:**

- развивают у детей познавательные процессы, мыслительные операции;

- формируют творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию;

- развивают речь, умение обосновывать свои рассуждения;

- воспитывают элементарные навыки алгоритмической культуры мышления;

- воспитывают самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.

Игры предназначены для детей от 2 до 8 лет и имеют классическую структуру:

- задачу;

- дидактический материал (собственно блоки, таблицы, схемы);

- правила (знаки, схемы, словесная инструкция, алгоритмы);

- действие (в основном по предложенному правилу, описанному либо моделями, либо таблицей, либо схемой);

- результат (обязательно сверяемый с поставленной задачей).

На первом этапе дети знакомятся с блоками: самостоятельно рассматривают их, строят башенки, домики, перекладывают по образцу или замыслу, обводят пальчиком контуры предметов, группируют их по цвету, размеру, форме и т.д. Затем дети начинают устанавливать сходства и различия между фигурами. На следующем этапе дети знакомятся с кодовыми карточками для моделирования и замещения свойств, кодирования и декодирования информации. В игру включаются элементы поиска: дети учатся находить блоки по словесному заданию по одному–четырёх имеющимся признакам, группируют, классифицируют их, придумывают свои кодовые схемы. Дети знакомятся с понятием «алгоритм», преобразовывают предметы, их свойства; овладевают навыками художественного конструирования. Далее в игры вводится понятие об отрицании некоторого свойства с помощью частицы «не» и соответствующего значка отрицания.

Играть можно не один год путём усложнения заданий от простого к сложному.

Сегодня я хочу поделиться опытом, как можно интересно использовать этот замечательный дидактичес-

кий материал в деятельности с детьми, создавая при этом условия для проявления инициативы и самостоятельности дошкольников.

II. Представление практического опыта

1. Проблемная ситуация

— В трюме одного затонувшего в море корабля найден запечатанный сундук с большим количеством драгоценных камней. Сегодня я вас приглашаю в путешествие на их поиски. Согласны?

— Как можно туда попасть? *(На подводной лодке, опуститься в батискафе, в костюме водолаза и т.д.)* Можно сказать волшебные слова: «Сейчас кругом я повернусь, на дне морском я окажусь».

— Итак, выбирайте свой способ отправления на дно моря. Путь трудный, чтобы его преодолеть, понадобятся ваша сообразительность, уверенность, внимательность. Отправляемся.

2. Игровая ситуация «Кодовый замок»

Цель: учить «читать» знаки-символы, сравнивать предметы по свойствам, называть их; выбирать необходимый блок из нескольких в соответствии с заданными свойствами; способствовать развитию воображения, логического мышления.

Содержание:

— Вот мы и оказались на морском дне. А это палуба затонувшего корабля. Посмотрите, тут стоит закрытый сундук. Может, сокровища в нём? Записка: «Подберите 4 ключа по шифру. Выберите 1 ключ, который отличается от всех остальных по двум свойствам, и откроете замок». Предлагаю сначала выбрать ключи. *(Участники мастер-класса выбирают 4 блока — «ключи» по заданной схеме, используя карточки-символы.)* Теперь попробуем открыть сундук. Это непросто, т.к. на сундуке есть кодовый замок. Нам нужно найти код, который поможет открыть сундук. Для этого необходимо определить, какой ключ отличается от всех остальных по двум свойствам. *(Участники выполняют задание.)* Итак, мы подобрали верный код. Давайте откроем сундук.

3. Игровая ситуация «Разложи монеты»

Цель: закреплять умение декодировать информацию о свойствах предметов; упражнять в классификации блоков по определённым признакам; действовать последовательно, в строгом соответствии с правилами.

Содержание:

— Посмотрите, здесь столько монет, и снова записка. «Сокровища спрятаны в трюме. Чтобы попасть туда, вам нужно выбрать определённые монеты и разложить их в свои ячейки на палубе корабля. Помните, что рядом не должно оказаться монет одинакового цвета и формы. Помогут вам зашифрованные подсказки». *(Участники по индивидуальным карточкам-схемам выбирают блоки — «монеты», раскладывают их в ячейки по заданному правилу.)*

4. Игровая ситуация «Новая жизнь старых вещей»

Цель: учить создавать оригинальные образы на основе силуэтного изображения; способствовать развитию творческого воображения, художественного конструирования.

Содержание:

— Вот мы оказались в трюме. Здесь ещё один сундук. Предлагаю заглянуть в него. Опять записка. «Хотите узнать, где спрятаны драгоценности, соберите осколки старых предметов по фотографии, подберите к ним детали и подумайте, как ими можно пользоваться. Справитесь с заданием — получите новую подсказку». Итак, нам сейчас нужно выложить эти осколки по силуэту, добавить к ним детали, придумать название и назначение. Пофантазируйте, как можно использовать эти ставшие ненужными вещи. *(Участники моделируют предметы по заданному силуэту, придумывают им название, рассказывают, чем они могут служить.)*

5. Игровая ситуация «Драгоценные камни»

Цель: закрепить навыки вычислительной деятельности; способствовать развитию умения декодировать информацию о свойствах предметов, способности выполнять действия по алгоритму; воспитывать стремление к поиску верного решения.

Содержание:

— Итак, перед нами сундук с камнями разного цвета, формы, размера и толщины. Как обнаружить драгоценные среди других камней? Здесь есть подсказка: «Свойства драгоценных камней зашифрованы. Чтобы их расшифровать, нужно решить примеры каждого задания, на основе ответов выбрать камень, обладающий четырьмя свойствами».

— Предлагаю первый драгоценный камень отыскать вместе. После решения каждого примера выкладываем карточку — символ. Один драгоценный камень мы нашли, откладываем его в сторону. Теперь постарайтесь в парах самостоятельно отыскать остальные драгоценные камни по алгоритму. *(Участники распределяют между собой, под каким номером ищут камень; по алгоритму выбирают нужный блок.)*

— Драгоценные камни найдены! Пора готовиться к всплытию! Каждый возьмите с собой по одному понравившемуся драгоценному камню. Чтобы нам очутиться снова на берегу, произнесём волшебные слова: «Сейчас кругом я повернусь, на берегу я окажусь».

7. Подведение итогов

— Вам понравилось путешествовать? Скажите, каких обитателей моря вы заметили? *(Акулу, рыбок, осьминогов, медуз, морского конька, краба.)* Вы были настойчивыми, внимательными, сообразительными и поэтому вам удалось отыскать сокровища.

— Уважаемые коллеги! Предлагаю подвести итоги мастер-класса. Сегодня я познакомила Вас лишь с некоторыми приёмами и способами использования блоков З. Дьенеша с целью поддержки детской инициативы и самостоятельности. Думаю, Вы успели для себя их отметить? Назовите их, пожалуйста. *(Выбор на слайде.)*

— Давайте вместе попробуем ответить на вопрос: в каких формах рабо-

ты с детьми их можно наиболее эффективно использовать? *(Обмен мнениями.)*

— В своей работе я использую логические блоки Дьенеша в таких формах работы:

- занятия (комплексные, интегрированные), обеспечивающие наглядность, системность и доступность, смену деятельности;

- совместная и самостоятельная игровая деятельность (дидактические игры, настольно-печатные, подвижные, сюжетно-ролевые игры);

- вне занятий, в предметно-развивающей среде (художественная деятельность, режимные моменты, предметные ориентиры).

III. Рефлексия

— «Ничего нового я не придумал, я лишь подобрал камушек на дороге педагогики и стал его разглядывать» (Г.И. Иванов). Так и я стараюсь каждый раз предложить детям новые варианты игр, творческих заданий, используя различные приёмы и способы поддержки их инициативы и самостоятельности. Системная работа с блоками З. Дьенеша помогает мне сделать обучение интересным, содержательным и ненавязчивым, а детям — более объективно оценивать свои возможности, делать выводы, стать более самостоятельными и инициативными в освоении материала.

— Я тоже очень люблю собирать необычные камни: как очень красивые, яркие, радующие глаз, так и неуклюжие, колкие, неброские. Хочу попросить каждого из вас выбрать камень (блок), который ассоциируется у вас с сегодняшним участием в мастер-классе, и положить его для меня в соответствующую коробочку.

— На память о нашей встрече я приготовила для вас буклеты с информацией по теме мастер-класса, которую вы можете использовать в своей работе.

Подписано в печать 28.06.2017. Формат 60x90/8. Бумага офсетная.
Печать офсетная. Печ. л. 9. Усл. печ. л. 9. Тираж 1000 экз. Заказ № 7905

Учредители: С. Вишникина, В. Ермолаев, А. Кушнир, Н. Целищева.
109341, Москва, ул. Люблинская, д. 157, корп. 2. Тел.: (495) 345-52-00.
E-mail: no.podpiska@yandex.ru

Отпечатано в типографии НИИ школьных технологий. Тел.: (495)-972-59-62