

муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №42 «Родничок» Ярославского муниципального района

Мастер-класс «LEGO как полифункциональный элемент развивающей предметно-пространственной среды группы»

Подготовил: воспитатель первой
квалификационной категории
Телушкина Л.В.

Ярославская область
Ярославский район
Поселок Ивняки
2021

Слайд 1.

Я прошу одного участника выйти ко мне и выполнить одно простое задание.

Оторвите, мне, пожалуйста, одно полотенце. Большое спасибо

Почему вы оторвали от открытого рулона?

На этом простом примере я хотела продемонстрировать вам, насколько действенна окружающая нас обстановка. А если это касается детей, у которых еще не развита произвольность, то это действие в разы сильнее. А значит, организация окружающего детей пространства будет определять их активность, а, как известно, в активности, в деятельности, и происходит развитие ребенка.

Слайд 2.

Все мы помним требования ФГОС ДО к развивающей предметно-пространственной среде.

Она должна быть организована так, чтобы у детей была возможность проявления различных видов активности (игровой, познавательной, исследовательской, творческой, двигательной), участия в самостоятельной и совместной деятельности как со взрослыми, так и со сверстниками. Должна быть наполнена материалами, оборудованием и инвентарем, позволяющим детям самовыражаться. Соответствовать возрастным возможностям детей и содержанию Программы, обеспечивать эмоциональное благополучие детей.

Сегодня я хочу продемонстрировать вам, как можно реализовать требование к полифункциональности среды, используя конструкторы, в частности конструкторы Лего.

Слайд 3.

Я приглашаю за столы участников мастер-класса.

Я думаю, всем вам знаком конструктор Лего и понятно, что он используется для конструирования различных моделей реальных объектов. Кроме того, уже описано множество различных вариантов использования деталей конструктора для решения разнообразных задач в рамках НОД или индивидуальных занятий с детьми, кроме непосредственно конструирования.

На слайде вы видите: *Примеры дидактических игр с деталями конструктора Lego, связанные с конструированием моделей:*

Я предлагаю вам сейчас вспомнить или придумать, как можно применить конструктор в дидактических играх, где конструирование не обязательно. То есть таких игр, где детали конструктора можно использовать и в другом качестве, в других целях.

Слайд 4.

Итак, Лего – это не просто игрушка, а современная, инновационная образовательная технология. Она включает в себя взаимосвязь всех образовательных областей.

Использование Лего-конструктора позволяет решать задачи во всех образовательных областях.

В образовательной области

познавательное развитие –

1. Развитие у детей сенсорных представлений, поскольку используются детали разной формы, окрашенные в основные цвета (это форма, цвет, ритм).
2. Развитие умения ориентироваться в пространстве, вправо, влево, вверх, вниз, правый верхний угол, нижний левый угол и т.д.

3. Развитие и совершенствование высших психических функций (памяти, внимания, мышления, делается упор на развитие таких мыслительных операций, как анализ, синтез, классификация, обобщение).
4. Развитие пространственного воображения, способности видеть разные способы создания образов и построек.
5. Развитие у ребенка целенаправленности собственных действий в процессе достижения определенного результата.
6. Формирование положительной мотивации к обучению, активной включенности в процесс игры, создание основы формирования учебных навыков

В образовательной области

социально-коммуникативное развитие –

1. Формирование умения работать в коллективе.
2. Сплочение детского коллектива, формирование чувства симпатии друг к другу.
3. Развитие умения совместно решать задачи, распределять роли, объяснять друг другу важность данного конструктивного решения.

В образовательной области

речевое развитие –

1. это прежде всего обогащение словарного запаса детей.
2. Развитие умения строить фразы, умения вести диалог, т.к. (вначале с ребенком проговаривается, что он хочет построить, из каких деталей, почему, какое количество, размеры и т.д., что в дальнейшем помогает ребенку самому определять конечный результат работы.)

В образовательной области

художественно-эстетическое развитие – это развитие цветового восприятия, образного мышления, воображения, творческого самовыражения.

В образовательной области

физическое развитие – тренировки пальцев кистей рук, что очень важно для развития мелкой моторики и в дальнейшем поможет подготовить руку ребенка к письму.

Слайд 5.

В результате использования Лего-технологии в нашем детском саду можно отметить, что:

У детей появился интерес к самостоятельному изготовлению построек, сформировалось умение применять полученные знания при проектировании и сборке конструкций, возросла познавательная активность, воображение, фантазия и творческая инициатива.

Сформировались начальные конструкторские умения и навыки, умение анализировать предмет, выделять его характерные особенности, основные части, устанавливать связь между их назначением и строением.

Совершенствуются коммуникативные навыки детей при работе в паре, коллективе, распределении обязанностей.

Формируются предпосылки учебной деятельности: умение и желание трудиться, выполнять задания в соответствии с инструкцией и поставленной целью, доводить начатое дело до конца, планировать будущую работу.

Слайд 6.

Итак, уважаемые коллеги, что у вас получилось? Какие игры с деталями конструктора Лего вы можете предложить?

- разные варианты «Чудесный мешочек» (достань и назови, определи на ощупь, найди такую же на ощупь).

- «Четвертый лишний» (по цвету, по размеру, по форме).

- «Что пропало?»
- «Разложи по ящичкам» (на классификацию деталей).
- «Выбери по характеристикам» (задачи с учетом 1-2-3 признаков – цвет, размер, форма)
- «Найди как у меня».
- «За, перед, на» (для отработки предлогов).
- «Где звук?» (начало, конец, середина слова указывается квадратным кирпичиком на прямоугольном кирпичике 2*6)
- «Зеркало» (расположить детали, повторив узор в зеркальном отражении)
- «Орнамент под диктовку» (верхний правый угол – синий кирпичик, и т.д.)
- «Экспериментирование с деталями»
- «Найди свой дом» (детям раздаются детали разного цвета или формы, на полу раскладываются обручи (2-4 в зависимости от задачи) и помечаются фигурками. По команде дети должны найти свой обруч)
- «Удержи на голове»
- «Передай другому» по кругу, в колонне, в шеренге

Нужно отметить, что во всех этих играх ведущая роль принадлежит педагогу.

Слайд 7.

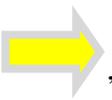
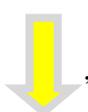
Я предлагаю вам познакомиться еще с несколькими вариантами игр с использованием деталей конструктора, в которые дети смогут играть самостоятельно. Конечно, в эти игры детей нужно научить играть, объяснить правила, но когда игра будет освоена, она станет доступна для ребенка в свободной деятельности.

Вашему вниманию представляется Игра «Ходилка»

Для игры необходима карта-схема, по которой передвигаются фишки-человечки. Человечки «ходят» на столько клеток, сколько выпадает на кубике. Их движение подчинено определенным правилам.

+  - попав на эту клетку, игрок прикрепляет к своей детали или конструкции еще одну деталь Лего.

--  - попав на эту клетку, игрок убирает от своей конструкции одну деталь. Если осталась одна, а деталь нужно убрать, то игрок пропускает ход.

 ,  ,  - попав на эти клетку, игрок просто ожидает следующего хода.

 - попав на эту клетку, игрок пропускает следующий ход.

Игра заканчивается, когда все игроки доходят до последней клетки-Домика. Победившим становится тот игрок, у которого к концу игры будет самая высокая конструкция из деталей Лего.

Слайд 8.

Игра «Домино»

Для игры потребуются - квадратные кирпичики четырех цветов;

- прямоугольные кирпичики двух размеров четырех цветов.

Чем больше деталей в наборе, тем больше может быть участников, и тем дольше может продолжаться игра.

Игроки набирают себе по 6 деталей.

Игра начинается с того, что первый игрок выкладывает на стол любую деталь, второй (и дальше каждый следующий) должен положить рядом деталь, схожую по цвету, форме или размеру. Продолжать ряд можно в обе стороны. Если у игрока заканчиваются детали, или нет подходящей для следующего хода, он берет нужную из «банка» (оставшегося набора деталей). Игра заканчивается, когда закончатся все детали в банке, или не останется возможности для следующего хода.

Выигрывает тот игрок, у которого первым не останется ни одной детали при пустом «банке».

Я предлагаю разделиться и за один стол приглашаю 3 человека для игры «Ходилка», за другой стол – 2 человека для игры «Домино»

2 человека – «Домино» (*Китай, 13 век*)

3 человека – «Игра-ходилка» (*подобные игры появились еще в 4 тысячелетии до нашей эры*)

Принципы этих игр придуманы давным-давно, но это не уменьшает их развивающий эффект, даже наоборот подтверждает его проверкой временем.

Развитие мышления (операций анализа и синтеза), памяти, умения действовать по правилу, тренировка выдержки, терпения, развитие умения переживать неудачу или радоваться успеху, как своему, так и партнера по игре – все эти задачи решаются в процессе этих игр.

Слайд 9.

Игра «Башня»

Для игры потребуется заранее построенная башня из кубиков.

Игра рассчитана на 2 игроков.

Игроки по очереди снимают с башни один или два кубика. Кто заберет последний кубик, тот проиграл.

А сейчас я предлагаю еще немного поиграть.

2 человека – «Башня» (*вариант игры «Палочки» или «Игра Баше», Игра названа в честь французского поэта и математика [Баше де Мезириака](#), который впервые предложил её в своей книге «Занимательные и приятные числовые задачи», вышедшей в 1612 г.; а туда она попала из сочинения [Леонарда Пизанского](#) (1202 г.)*)

3 человека – «Судоку» (*В 13 веке был придуман Латинский квадрат, на основе которого в 70-х годах 20 века в США придумали головоломки. С 90-х головоломки стали очень популярны в Японии*)

Для игры потребуются карточки, в которых некоторые клетки уже заполнены, и квадратные кирпичики конструктора четырех цветов (желтого, красного, зеленого, синего).

Игрок (или игроки) выбирает карточку для игры (чем больше порядковый номер карточки, тем сложнее вариант игры). Игроку необходимо заполнить пустые клетки карточки деталями конструктора, следуя определенным правилам: детали не должны повторяться внутри строки, внутри столбца, внутри квадрата.

Обе игры главным образом направлены на развитие логического, абстрактного мышления, умения планировать, усидчивости, настойчивости.

Дети с удовольствием играют в эти игры, так как используемый материал приятен на ощупь, красочен. Суть игры затягивает, привлекает возможностью выиграть (присутствует соревновательный момент). Дети выбирают данные игры в свободное время. Таким образом, в естественном для себя виде деятельности развиваются, формируя необходимые предпосылки учебной деятельности.

Слайд 10.

Я прошу оценить представленный мастер-класс и построить башню из кирпичиков.

Если вам все понравилось, вы узнали для себя что-то новое и готовы применять это в своей работе, выберите зеленый кирпичик конструктора.

Если что-то было не понятно, что-то требует пояснений, то возьмите желтый кирпичик.

Если вы ничего не нашли нового, вам было все известно, то красный.

Спасибо за внимание.



Муниципальный этап
Всероссийского профессионального
конкурса «Воспитатель года России»

Мастер-класс

«Lego как полифункциональный
элемент развивающей предметно-
пространственной среды группы»

Подготовил
воспитатель первой квалификационной категории
МДОУ № 42 «Родничок» ЯМР
Телушкина Людмила Викторовна

2021

Требования ФГОС ДО к организации РППС

Развивающая предметно-пространственная среда должна быть:

- ❖ содержательно-насыщенной,
- ❖ трансформируемой,
- ❖ полифункциональной,
- ❖ вариативной,
- ❖ доступной,
- ❖ безопасной

Примеры дидактических игр с деталями конструктора Lego, связанные с конструированием моделей

- «Построй как я» (конструирование башни, дорожки, домика, животного и т.д. по образцу, по схеме, по памяти)
- «Кто быстрее построит» (вариант первой игры, включающий соревнование команд)
- «Цифры и буквы» (конструирование для закрепления изучаемого материала)
- и другие.

Познавательное
развитие

физическое
развитие

**Lego -
технологии**

Речевое
развитие

художественно-
эстетическое
развитие

социально-
коммуникативное
развитие

Результаты применения Лего-технологии



Примеры дидактических игр с деталями конструктора Lego

- ❖ «Чудесный мешочек» (разные варианты: достань и назови, определи на ощупь, найди такую же на ощупь).
- ❖ «Четвертый лишний» (по цвету, по размеру, по форме).
- ❖ «Что пропало?»
- ❖ «Разложи по ящичкам» (на классификацию деталей).
- ❖ «Выбери по характеристикам» (задачи с учетом 1-2-3 признаков - цвет, размер, форма)
- ❖ «Найди как у меня».
- ❖ «За, перед, на» (для отработки предлогов).
- ❖ «Удержи на голове»
- ❖ «Где звук?» (начало, конец, середина слова указывается квадратным кирпичиком на прямоугольном кирпичике 2*6)
- ❖ «Зеркало» (расположить детали, повторив узор в зеркальном отражении)
- ❖ «Орнамент под диктовку» (верхний правый угол - синий кирпичик, и т.д.)
- ❖ «Экспериментирование с деталями»
- ❖ «Найди свой дом» (детям раздаются детали разного цвета или формы, на полу раскладываются обручи (2-4 в зависимости от задачи) и помечаются фигурками. По команде дети должны найти свой обруч)
- ❖ «Передай другому» по кругу, в колонне, в шеренге

Прошу оценить предложенный мастер-класс

Выберите, пожалуйста, кирпичик:



Если вам все понравилось, вы узнали для себя новое и готовы применять это в своей работе



Если что-то было не понятно, что-то требует пояснений



Если вы не нашли ничего нового для себя, вам было все известно

Спасибо за внимание!

