Мастер-класс «Блоки Дьенеша как универсальное средство развития познавательной активности у детей» для педагогов дошкольного образования

**Цель мастер-класса:** повышение профессионального уровня педагогов – участников в процессе активного участия по освоении опыта работы педагога.

**Задачи:**

- Познакомить педагогов с опытом работы по использованию логико – математических игр в работе с детьми дошкольноговозраста.

- Обучить участников мастер-класса методам и приемам использования развивающих игр в педагогическом процессе

- Развивать интерес к оригинальной образовательной игровойтехнологии, инициативу, желание применять на практикеданную технологию.

- Вызвать желание к сотрудничеству, взаимопониманию.

Материал для мастер-класса: ноутбук, интерактивная доска, проектор, блоки Дьенеша, карточки (дорожки, загадки, игра «Украсим ёлку»), обручи картонные 9шт (синие, красные, жёлтые), набор «Давайте вместе поиграем».

 ***«Я слышу — и забываю,***

***я вижу — и я запоминаю,***

***я делаю — и я понимаю».***

***Китайская народная мудрость***

Одна из важнейших задач воспитания маленького ребёнка – развитие его ума, формирование таких мыслительных способностей, которые позволят ему легко усваивать новое. В решении этой задачи поможет одно из наиболее эффективных пособий логические блоки, разработанные венгерским психологом и математиком Золтаном Дьенешем для подготовки мышления детей к усвоению математики.

 Система Золтана Дьенеша менее популярна у отечественных педагогов, чем система М. Монтессори или Б. Никитина.

 Логические фигуры Дьенеша знакомят детей с основными геометрическими формами и размерами. В легкой игровой форме дети учатся кодировать и декодировать полученную информацию, осуществлять анализ и синтез, также у малышей развиваются внимание, память, умение работать в коллективе, самоконтроль, важные психологические процессы и креативное мышление. С помощью карточек с символами дети овладевают навыками использования математических знаков и изучают систему символов.

Игры с логическими блоками дают первоначальное представление о таких понятиях, как алгоритм и кодирование информации.

 Они способствуют развитию речи. Логические блоки являются отличными помощниками на физкультурных занятиях, на занятиях по математике, развитию речи, конструированию, изобразительной деятельности (аппликация), а также в сюжетно-ролевых играх.

 В процессе манипуляций с блоками дети устанавливают, что блоки имеют разный цвет, форму, размер, что с ними можно играть: выстраивать дорожки, башенки и т.д. поскольку блоки представляют собой эталоны форм, цвета, они помогают в запоминании программного материала по соотношению цвета, формы, в установлении сходства и различия между предметами.

 С детьми от **2 лет** уместны простые игры.

 В помощь к блокам имеются альбомы (для каждого возраста свои). Первый из альбомов – Блоки Дьенеша для самых маленьких (для детей с 2 до 3 лет).

Накладывая цветные блоки на цветные изображения в альбоме, ребенок будет в восторге от того, как под его руками плоскостные изображения превращаются в объемные.

**1.**  **«Найди пару».** Каждой большой фигуре нужно найти в пару маленькую .

**2.**  **«Выложи дорожку».** Ребенку предлагают выложить дорожку так, чтобы рядом оказались фиг уры одного цвета, или рядом оказались фигуры разной формы

**3.**  **«Что изменилось».** Перед детьми выкладывают 3-5 фигур. Затем предлагают детям запомнить фигуры и закрыть глаза. Воспитатель убирает одну фигуру и предлагает детям ответить, что изменилось. Можно не убирать фигуру, а поменять местами или одну убрать, а другую добавить.

**4.**  **«Третий лишний»**. На картонку выкладываются 3 фигурки. Две можно объединить по какому-то свойству, одна – лишняя.

 А сейчас предлагаю немного подвигаться.

 **Физминутка.** *(Педагоги слушают и выполняют задания).*

 Дружно встаньте, улыбнитесь,

 выше руки поднимите,

 а теперь их опустите

 и фигуры все возьмите.

 Влево, вправо повернулись.

 Сели, встали, красные – похлопали, синие -потопали, желтые – покружились.

 Упражнение такое: вверх - вниз потянулись.

 Только круглые –похлопали,

 квадратные – потопали,

 треугольные – покружились.

 На одной ножке поскачите.

 На носок, потом на пятку.

 Все мы делаем зарядку.

 Золтан Дьенеш разработал логические игры с обручами, которые отлично развивают у детей способность логически мыслить и ориентироваться в пространстве. Перед игрой нужно объяснить ребенку основную терминологию – «внутри» и «вне» обруча.

**7. «Рыбки в пруду»** Договоритесь с ребенком, что все большие (маленькие, желтые, красные и т.д.) блоки – это рыбки, их нужно «запустить в пруд» (в обруч).

**Игры для детей старшего дошкольного возраста**

**Игра «Печенье для Мальвины и Буратино»**

 Для игры приготовьте логические блоки и обручи, отличающиеся цветом (красный и синий). Разместите на твердой поверхности обручи, чтобы они имели общую часть после пересечения. Детям предлагается разделить печенье (блоки) между Мальвиной и Буратино. У Мальвины - все круглые, а у Буратино - все красные.

Игры с обручами помогают малышам развивать внимание, память, образное мышление, обучают операциям синтеза и анализа, также мы ненавязчиво подводим детей к изучению одного из вопросов математики и информатики в школе – Кругов Эйлера.

Для игр с детьми **5-6 лет** понадобятся карточки-символы:

* с обозначением цвета : кляксы красная, синяя, желтая;
* для обозначения формы: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник;
* для обозначения размера: большая фигура обозначается домиком с окошком, домик без окошка -маленькая фигура;
* для обозначения толщины: толстая фигура обозначается толстым человечком, тонкая – худым.

**1. «Найди свой домик»**. Нужно выбрать все фигуры, соответствующие данному знаку (разложить по коробкам со значками)
**2.**  **«Какой фигуры не хватает».** Квадрат разделите на 9 частей. В 8 из них определенные значки.

В квадрате может быть указан один или два признака фигурки.

**3.**  **«Загадки».** Для этой игры понадобятся карточки-загадки, на которых нарисованы 2 свойства фигуры.

**4.**  **«Волшебный кубик».** На грани кубика наклейте символы-знаки. Ребенок или взрослый бросает кубик и выбирает соответствующие фигуры. Если кубиков 2,3,4, можно усложнять игру и выбирать фигуры с опорой на 2,3,4 свойства.

**5. Игра «Украсим елку бусами»**.

Для работы нужно подготовить изображение елки, логические фигуры и карточки с символами. Цель игры заключается в том, чтобы украсить елку пятью рядами бус. Каждый ряд насчитывает три бусы. На карточке цифра обозначает порядковый номер нитки. Украшать елку нужно сверху вниз. По схеме необходимо украсить первый ряд бусами. Например, большой синий круг, маленький синий треугольник и большой синий квадрат. По аналогии размещаем оставшиеся бусы. При этом заштрихованный кружок указывает на местоположение бусинки на нитке.

**6. Игра «Магазин»**. В процессе игры понадобятся логические фигуры и карточки с картинками различных предметов. Ребенок представляет себе, что он приходит в магазин детских игрушек. Для покупки товара используются специальные деньги – логические фигуры. На одну купюру разрешается приобрести только один товар. Правила покупки заключаются в том, что можно купить ту игрушку, в которой присутствует только одно свойство логической фигуры.

**7. Игра «Художники»** формирует у детей умение сравнивать свойства предметов и развивает его эстетические способности.

Ребенок рисует картину по эскизу, выбирая эскиз, фоновую бумагу, необходимые детали и логические фигуры к картине. В процессе работы необходимо учитывать многие особенности, чтобы нарисовать картину правильно.

Контур детали указывает на применение плоской фигуры. Когда картина полностью составлена, необходимо придумать ее название и рассказать, что на ней изображено.

**ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ С ЛОГИЧЕСКИМИ БЛОКАМИ**

* Непосредственная образовательная деятельность – обеспечивают наглядность, системность и доступность, смену деятельности.
* Совместная и самостоятельная игровая деятельность (дидактические игры, настольно-печатные, подвижные, сюжетно-ролевые игры):

а) в подвижных играх (предметные ориентиры, обозначения домиков, дорожек, лабиринтов);

б) как настольно-печатные (изготовить карты к играм “Рассели жильцов”, “Найди место фигуре”);

в) в сюжетно-ролевых играх: “Магазин” - деньги обозначаются блоками. “Почта” - адрес на доме обозначается кодовыми карточками. Аналогично, “Поезд” - билеты, места.

Работа с блоками и логическими фигурами Зол Дьенеша **поможет не только хорошо усвоить программный материал детского сада, но и подготовит детей к изучению математики, геометрии и информатики в школе.**

 ***Стандарт направлен на достижение следующих задач: обеспечение преемственности целей, задач и содержания образования, реализуемых в рамках образовательных программ различных уровней (преемственность основных образовательных программ дошкольного и начального общего образования).***

 Дошкольное образование - это первая ступень к уровню общего образования.

 Для работы с блоками имеются специальные альбомы для детей 2-4 лет, для детей 5-8 лет, альбомы «Удивляйка».

 Скажите, уважаемые коллеги, полезен ли был для вас предоставленный мастер – класс. Думаю, что мои методы и приемы пригодятся вам в работе, не смотря на то, что данная тема сложная для понимания детей, а значит, требует от нас творческого подхода в преподнесении материала. Желаю вам творческих успехов в работе!