

Мастер-класс

воспитателя ГКДОУ №1 «Радуга» компенсирующего вида

Лобановой Ольги Анатольевны

по теме:

**«Использование героев мультипликационных фильмов как метод активизации умственной деятельности в работе с логическими блоками Дьенеша»**

Самые далеко идущие успехи  
науки и техники рассчитаны  
не только на мыслящего,  
но и ощущающего человека"  
Б. Г. Ананьев.

**Цель мастер-класса:**

Повышение профессиональной компетентности педагогов (родителей) по использованию блоков Дьенеша в познавательном, творческом развитии дошкольника, в развитии сенсорной культуры и логического мышления ребенка, пропаганда и распространение разновидностей форм этой работы.

**Задачи:**

1. познакомить участников мастер-класса с эффективными приемами работы с логическими блоками;
2. обучить участников мастер-класса некоторым играм с данным пособием, дать им возможность заимствовать элементы педагогического опыта для улучшения собственного;
3. закрепить умения участников мастер-класса применять полученные знания в практике.

**I. Теоретическая часть**


Добрый день, уважаемые коллеги! Позвольте мне представить мастер-класс по теме: «Использование героев мультипликационных фильмов как метод активизации умственной деятельности в работе с логическими блоками Дьенеша» (Слайд 1).

Ребенок в жизни сталкивается с многообразием форм, красок и других свойств предметов, в частности игрушек и предметов домашнего обихода. Но если усвоение происходит стихийно, без разумного педагогического руководства, оно нередко оказывается поверхностным, неполноценным. Здесь-то и приходит на помощь сенсорное воспитание, которое оказывает большое влияние на развитие восприятия ребенка и формирование его представлений о внешних свойствах предметов: их форме, цвете, величине, положении в пространстве, вкусе и так далее, а умение оперировать этими категориями, классифицировать, группировать, обобщать эти признаки

предметов является мощным инструментом развития логического мышления, которое, как известно, является высшим видом мышления. Золтан Дьенеш, знаменитый венгерский математик, психолог и педагог, создал универсальную технологию развития сенсорики и логического мышления у ребенка посредством наглядного материала в виде логических блоков и игровых пособий. Подходов к их использованию множество. Я хочу вам представить один из них.

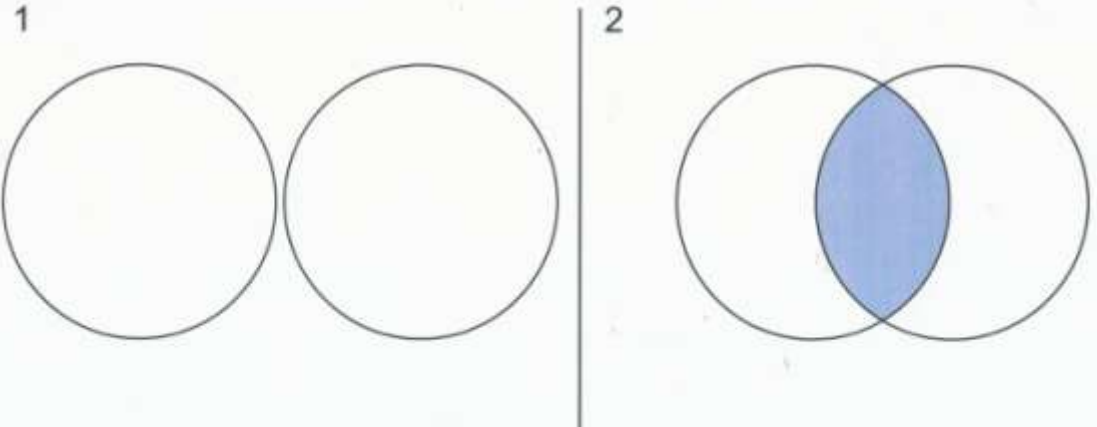
Слайд 2.

Фамилия, имя \_\_\_\_\_  
Задание № 5 «Дети»



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2



Прежде чем подойти к описанию моего метода, позволю себе предложить вам одно из заданий межрегиональной олимпиады «Росток», которое выполняли наши дети. По условиям олимпиады задание читается один раз. на время выполнения отводится 2 мин:

«Рассмотрите рисунки детей в верхнем ряду. Подумайте, как можно разделить их на 2 группы? В кругах верхнего поля запишите их номера. Во втором поле круги расположены по-другому. Догадайтесь, какие дети могут находиться в голубой части кругов. Поставьте в нее номера этих детей».

Пусть каждый сам себе ответит на вопрос, какой уровень сложности содержало это задание. Я думаю, все согласятся, что только ребенок, имеющий достаточную интеллектуальную компетенцию, развитое логическое и аналитическое мышление может выполнить подобное задание. Так пособие Дьенеша является отличным средством для развития этих качеств.

Но какие методы и приемы наиболее эффективны будут в работе с ними? Одним из методов активизации умственной деятельности может быть использование героев мультипликационных фильмов, потому что встреча с ними – это всегда положительные эмоции.

Слайды 3-4.

Посмотрите, с каким удовольствием надевают дети одежду с модным принтом в виде мультяшного героя! А в магазине девочка обязательно выберет губную помаду со знаменитой Машей, мальчик – рюкзачок с Макквином. Ну, чем не мультимания?

А уж выполнение заданий вместе с ними или для них так же не будет лишено увлекательности и заразительности, потому что дети усваивают поначалу не столько смысловую, сколько эмоционально и зрительно окрашенную информацию.



## II. Практическая часть

Слайд 5.

Игра 1.

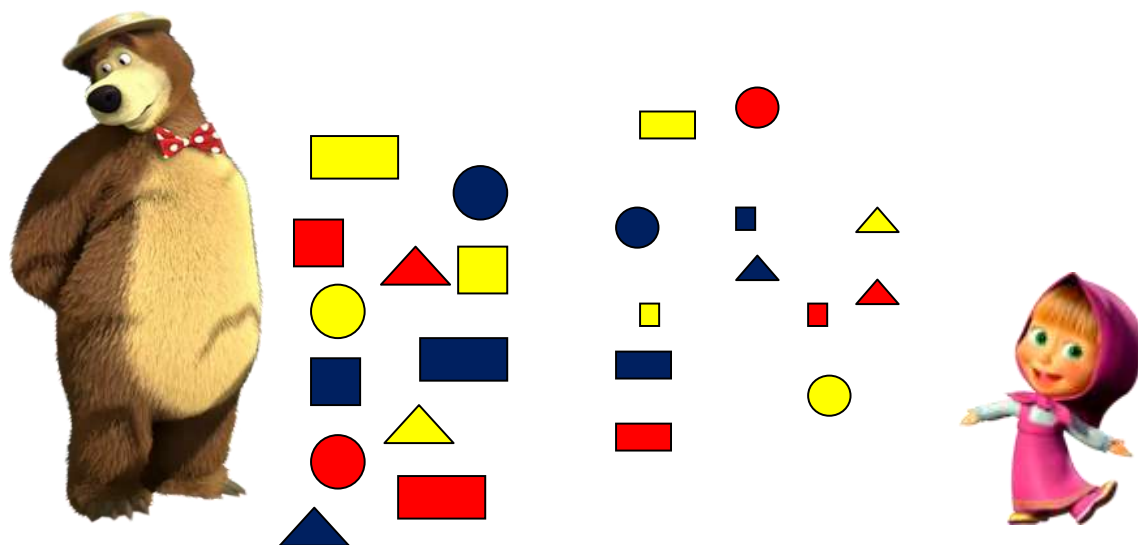
Давайте представим педагогическую ситуацию: мы должны закрепить у детей младшего дошкольного возраста понятия и соотношение «большой — маленький», используя фигурки-блоки. От чего вы бы оттолкнулись в данной ситуации на занятии?

- Предлагаю вам вот такую отправную точку: «В каком мультфильме главные герои очень отличаются по размеру: один из них большой, а другой — маленький?»»

- Я предложила детям поиграть с героями мультфильма «Маша и Медведь». Давайте и мы с вами сделаем то же. Какую игровую ситуацию можно предложить детям с этими героями и с использованием фигурок-блоков?

- Уточняю: работаем с младшим возрастом, начальный этап занятий-игр с блоками Дьенеша. Вывод напрашивается сам собой: Мише дадим большие фигурки, а Маше — маленькие. Вроде бы все просто, а самое главное, логично для ребенка. Работа проходит динамично и интересно, поскольку:

- 1) информация эмоционально окрашена — апеллируем к любимым героям;
- 2) ярко выражен деятельностный подход: дети оперируют с предметами, по ощущениям манипуляции с объемными предметами, по сравнению с плоскостными фигурами, эмоциональнее и продуктивнее.



В работе с блоками, я предлагаю детям карточки – символы (размера, цвета и формы). В данном случае дети находят карточку с символом размера.

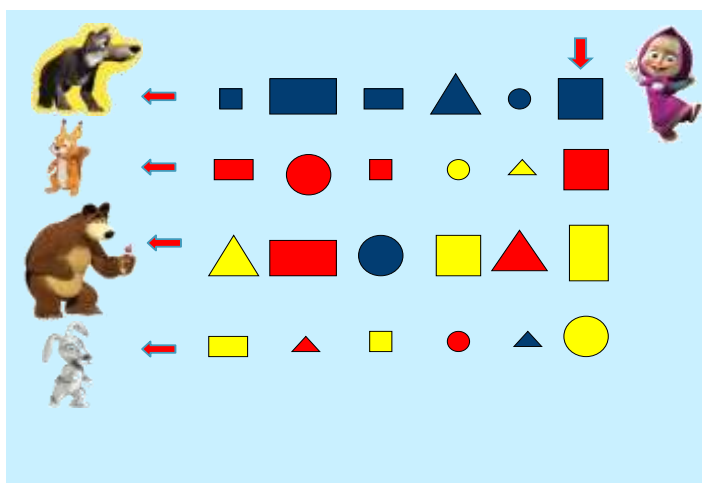


## Слайд 6.

### Игра 2.

Ситуация следующая: мы попали в гости к известной героине мультфильма – Маше, а ее не оказалось дома, но она оставила нам письмо: «Я ушла в гости, а вот к кому, догадайтесь сами. Я пойду по дорожке из больших фигур».

Далее я предлагаю работу с картой.



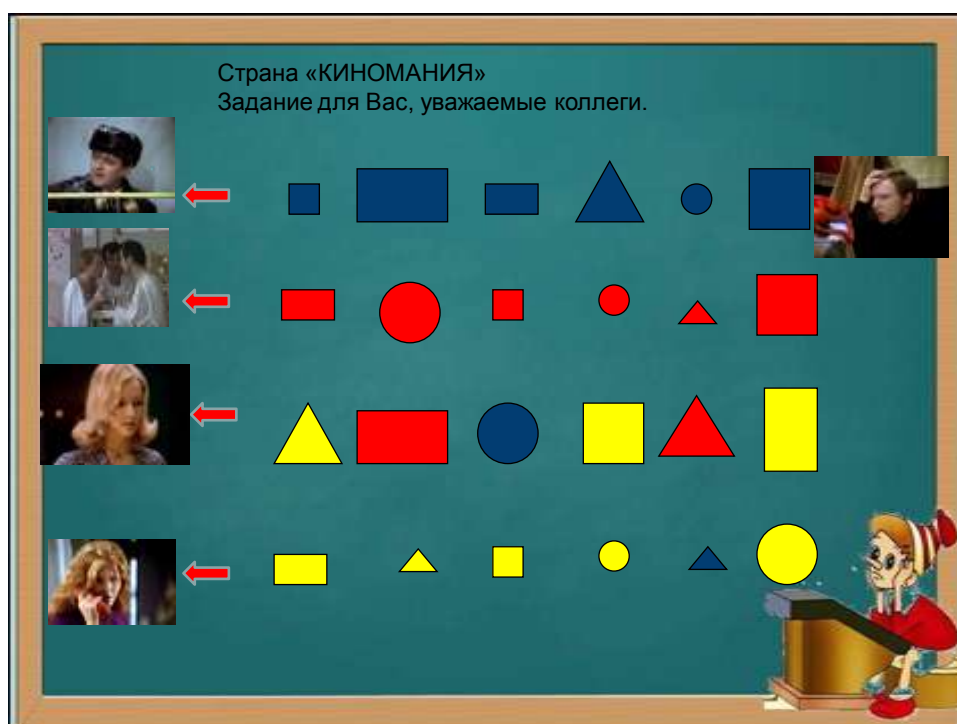
- К кому придет Маша, если будет наступать только на большие фигуры?
- Маша придет к Мише!
- А если она пойдет только по синим фигурам?
- Она попадет к Волку!

Разве не увлекательно? Какие эмоции интереса, увлеченности испытывают дети, решая данные задачи! В своем мастер-классе я хочу уделить внимание вот этому эмоциональному компоненту работы с детьми. Поэтому чтобы вот этот эмоциональный компонент сопровождал и нашу работу, попробую найти ту нотку, которая оживила бы ее. У детей – мультимания, ну. А у взрослых?.. Какая мания? Конечно же, киномания!

Совсем недавно прошли новогодние праздники, и в памяти у нас те фильмы, которые создают неповторимый их «аромат» торжества и новогодних обычаев и традиций. В каком же фильме у героев есть традиция 31 декабря ходить в баню?

### Слайд 7.

Теперь та же самая игра приобретает такой вид:



К кому попадет Лукашин, если пойдет по дороге из больших фигур?  
Рассуждаем вместе. По красной дорожке он попадет?.. (В баню)  
Но ведь оттуда начались все его беды! А если он пойдет по синей дорожке?  
(К Ипполиту) Но к сопернику ему тоже не нужно. А по большим фигурам он  
и попадет туда, куда и привел его сюжет фильма – к Наде.  
Это был, как вы понимаете, первый этап работы с блоками. – с  
использованием одного признака – размера.

На втором этапе останавливаться не буду, поскольку вы уже поняли мою  
систему. Перейдем к третьему этапу, когда дети работают с тремя  
признаками: размером, цветом и формой.

### Слайд 8.

Детям я бы дала вот такое задание:

«Цвет, форма и размер, классификация по трем признакам». Давайте построим маленький городок, с интересными улицами и веселыми, красивыми домиками.


А взрослым? Внимание на следующий слайд.

## Слайд 9.

«Цвет, форма и размер, классификация по трем признакам».

Давайте перестроим  
Третью улицу строителей, чтобы никто другой  
больше не попал в подобную ситуацию.

Третья улица строителей

Что мы имеем? Третья улица Строителей – Москва и Третья улица Строителей – Ленинград. Они похожи, поэтому не мудрено герою было их перепутать. Давайте перестроим эти улицы так, чтобы они не были похожи. Попрошу желающих из зала со мною вместе выполнить это задание. Чтобы вам было легче, я предлагаю вам сделать это по предложенному мной проекту. Декодируйте, пожалуйста, информацию в схеме проекта и постройте улицы в соответствии с ним.

А сейчас усложним ситуацию. Придумайте, пожалуйста, свою игровую ситуацию с героями фильмов или мультфильмов, используя блоки, а затем закодируйте ее при помощи карточек-символов (они подготовлены на столах).

### Заключение

Скажите, а когда вы выполняли задание, какие чувства вы испытывали? Вы представляли образы героев, сопереживали им?

А если бы вы выполняли с блоками Дьенеша абстрактные, сугубо обучающие задания. Вам было бы интересно?

Безусловно, без вот такой эмоциональной окраски мотивации, как привлечение знакомых и полюбившихся героев, активизировать деятельность и поддерживать интерес на протяжении всего занятия было бы сложно.

Я надеюсь, что мне удалось убедить Вас в том, что использование любимых героев из мультипликационных фильмов - **как метод активизации** учебного

процесса создает для детей атмосферу увлеченности и радости, способствует повышению эффективности усвоения материала.

### Слайд 10.



Песенка на музыкальную тему «Если у вас нету тети...» (из к/ф «Ирония судьбы»):

Если не знаешь, кто Брюстер, Маша или Медведь,  
Дети тебе подскажут.  
Только тебе, только тебе  
Желательно все уметь, все уметь.

Карлсон и Чебурашка, старушечка Шапокляк...  
Думайте сами, решайте сами,  
Использовать вам их как, использовать как!

#### Примечание

Все игры и игровые упражнения являются авторскими.

В мастер-классе использованы:

герои мультипликационных фильмов:

«Маша и Медведь» (Animakkord animation studio)

кадры из к/ф «Ирония судьбы».