**(Слайд 1)**

**Мастер – класс: «Использования игрового обучения с помощью Six Bricks или применение пособия «Шесть кубиков».**



Цель: познакомить участников мастер-класса с практикой использования развивающего пособия «Шесть кубиков» в работе с детьми дошкольного возраста.

Задачи:

1. Обучить педагогов играм развивающего пособия «Шесть кубиков» , которые способствуют развитию познавательной активности дошкольников.

2. Заинтересовать педагогов играми развивающего пособия «Шесть кубиков» для использования в своей работе.

**Ход мастер-класса:**

***(Слайд 2)***

 ***Вводное слово.***

Уважаемые коллеги, я предлагаю, чтобы наша сегодняшняя встреча прошла под девизом: «Не лишайте ребенка радости играть, помните, что вы сами были детьми»

**(Слайд 3)**

 Конструктор LEGO это одна из самых популярных игрушек, которую обожают как дети.

**(Слайд 4)**

**От игры к учебе**

 Современное образование требует от педагога гибкости и более основательной подготовки. Когда снижается детское внимание, воспитанники отвлекаются от процесса. Это может быть сигналом того, что им не интересно и пора менять деятельность. Поэтому очень важно сделать процесс обучения более динамичным и интересным. Одним из таких способов является обучение в игровой форме. Во время которого создается атмосфера психологического комфорта, дети чувствуют себя творцами, хозяевами.

**(Слайд 5)**

Методика *«****Шесть******кирпичиков****»* — один из инструментов программы LEGO Foundation, знакомящий с основами игрового обучения. Выполняя короткие увлекательные задания, дети будут развивать разнообразные навыки, в том числе языковые и коммуникативные, навыки решения задач и сотрудничества.

**(Слайд 6)**

**Шесть кирпичиков Лего**

 Это практический инструмент для обучения. В набор входит 6 кирпичиков LEGO DUPLO 2х4, стандартных цветов - зеленого, красного, желтого, оранжевого, синего, голубого. Для занятий каждый ребенок имеет свой комплект. Игры-задачи можно применять индивидуально, в парах, в группах, в командах.

**(Слайд 7)**

 Для организации работы важно установить правила - объяснить детям как работать с кирпичиками, определить место, где они будут храниться, перед выполнением упражнений внимательно ознакомиться с заданием. Обычно на каждое задание отводиться определённое время, которого нужно придерживаться.

**(Слайд 8,9)**

 Начинать работу следует с самых простых и коротких упражнений, постепенно переходя к более сложным, долговременным. Поскольку сложность задачи должно соответствовать уровню уверенности ребенка в своих силах.

**(Слайд 10)**

В ходе коротких занимательных упражнений с применением наборов из кубиков LEGO DUPLO, окрашенных в шесть ярких цветов, дети учатся запоминать, двигаться, творить и делать многое другое. Можно адаптировать упражнения и, разумеется, придумать собственные упражнения с учетом развития и интересов детей.

**(Слайд 11)**

**Какие действия отрабатывают дети?**

В ходе увлекательной игры и решения поставленных задач дети отрабатывают и осваиваютследующие действия.

**(Слайд 12)**

• **Использование языка** - например, описание чего-то с яркими подробностями, отдание четких указаний, объяснение своих намерений, а также ведение рассказа. Все это помогает общаться с окружающими и излагать свои идеи.

**(Слайд 13)**

• **Решение задач** - в том числе удержание внимания и сохранение в памяти простого или сложного задания, постановка целей и планирование, выдвижение творческих идей, а также обдумывание своих действий и способов их выполнения.

**(Слайд 14)**

• **Сотрудничество** - совместные действия в парах или командах, поочередное выполнение заданий и использование материалов, обучение на примере и идеях товарищей, а также отведение друг другу ролей и обязанностей.

**(Слайд 15)**

**Как начать?**

Каждому ребенку и воспитателю понадобится по набору из шести кубиков ДУПЛО.

В любое время дня вы или ребенок выбираете какое-нибудь игровое упражнение. В буклете собраны идеи по организации 25 игр, рассчитанных на группы численностью до 50 детей.

**(Слайд 16)**

Прежде всего дайте детям освоиться с кубиками в ходе простых, коротких упражнений, вроде тех, что приведены в начале буклета: "*Что* *можно делать с шестью кубиками*" и "*Переменки с кубиками*".

**(Слайд 17)**

Когда они поймут, что к чему, предложите им групповые игровые упражнения посложнее, аналогичные "*Играм*" и "*Командным играм*", приведенным ниже.

**(Слайд 18,19.20)**

**Какова роль воспитателя?**

Дети учатся, следуя вашему примеру. От ваших действий зависит, что они скажут, как будут пытаться решать задачи и как будут сотрудничать с окружающими.

Вот несколько неплохих способов помочь им:

• подведите детей к самостоятельному выполнению игрового упражнения; если у них не получается или они просят помощи, помогите;

• в ходе игры ободряйте их, давайте полезные подсказки и советы, говорите ободряющим тоном;

• сидите рядом с детьми, подмечайте, что они делают и опирайтесь на подмеченное, когда будете помогать им;

• проявляйте любознательность и задавайте вопросы, требующие рассуждения, наподобие "*что вы строите*?" и "*как вы пришли* *к этому решению?*" ;

• предлагайте детям варианты возможных ответов и позаботьтесь о том, чтобы задание они выполняли активно.

**(Слайд 21)**

Значки в карточке и буклете.



**(Слайд 22)**

**Что можно делать с шестью кубиками**

**Практикум**







**(Слайд 23)**

**С другими идеями можно познакомится буклете.**



**(Слайд 24)**

Освоить учебу через игру мы сможем только вместе.

**(Слайд 25**

*Рефлексия «Чемодан, мясорубка, корзина».*

Итак, уважаемые коллеги, благодарю вас за участие в моём мастер-классе, хочу узнать ваше мнение о нём.

На подносе лежат рисунки чемодана, мясорубки, корзины.

Чемодан – всё пригодится в дальнейшем.

Мясорубка – информацию переработаю.

Корзина – всё выброшу.

Педагогам предлагается выбрать, как они поступят с информацией, полученной на мастер-классе.

**(Слайд 26)**

**Спасибо за внимание!**