

**Городская Лаборатория Активных Дошкольников.
Сценария мастер-класса для педагогов ДОО**

ФИО и должность педагога:

Бриславская Анна Александровна, учитель-дефектолог;

Катаева Елена Владимировна, воспитатель;

Костромина Валентина Анатольевна, воспитатель.

МБДОУ детский сад компенсирующего вида № 486.

Тема: Игра-головоломка: развиваем мышление и воображение детей.

Цель: Уточнение представлений педагогов о разнообразии современных головоломок и вариативностью их внедрения в образовательную деятельность с детьми.

Задачи: Расширить представления у педагогов о видах игр-головоломок. Научить определять цели и задачи при практическом применении игр головоломок, способствующих развитию дошкольников.

Познакомить с методами и приемами использования игровых наборов «Мир головоломок: смарт-тренинг для дошкольников, способствующих развитию мыслительных процессов и креативности у детей дошкольного возраста.

Создать условия по апробации практического применения методов использования игровых наборов головоломок на занятиях.

Развивать творческие способности у педагогов через создание собственных упражнений/наглядных заданий с применением игр-головоломок.

Планируемые результаты: Педагоги МК научатся использовать и адаптировать игры-головоломки под возрастные и индивидуальные особенности воспитанников, обеспечивая развитие мышления и воображения детей.

Оборудование: Проектор, различные игровые наборы головоломок, картотеки заданий.

К какому направлению ФОО ДО относится: патриотическое, духовно-нравственное, социальное, познавательное, физическое и оздоровительное, трудовое, эстетическое,

Какие ценности формируются: Родина, природа – любовь и уважение к своей стране, малой родине, ощущение принадлежности к своему роду; жизнь, милосердие, добро – забота о других и хорошие поступки; человек, семья, дружба, сотрудничество – формирование доброжелательного отношения к семье, другим людям, развитие навыков сотрудничества, а также культуры поведения; познание; здоровье – развитие ценности знаний, освоение и формирование

целостной картины мира, а также развитие самостоятельности; труд; культура и красота – формирование ответственности, самостоятельности и стремление приносить людям пользу через труд.

Ход мастер-класса.

Этапы и цель	Методы и приемы (деятельность и речь ведущего)	Действия участников	Примечание/ оборудование
1. Эмоциональный якорь. Знакомство. Цель: создание комфортной и безопасной атмосферы, способствующей эффективному взаимодействию участников.	Знакомство. Участники передают друг другу кубик Рубика, называют себя по имени и добавляют личностное качество на первую букву своего имени, например, я – Марина-музыкальная. Кинолекторий (краткая аннотация до просмотра видео и дискуссия после): «Предлагаем посмотреть видеосюжет по мотивам известного произведения. Подумайте, как видео и наша сегодняшняя тема связаны». Варианты ответов участников МК. Завершающая фраза видеофрагмента: «Открываем дверь в мир загадок!» Представьте себе волшебный ключ, способный превратить каждое занятие в увлекательное приключение! Именно таким ключом являются головоломки. Они открывают двери детского воображения, развивая мышление, внимание и способность находить нестандартные решения. Мы погрузимся в удивительный мир интеллектуальных игр и откроем секреты эффективного применения головоломок в педагогической практике!	Действие с кубиком: передача от участника к участнику с представлением себя и своего личностного качества. Просмотр видеофрагмента Беседа « П р и г л а ш е н и е к «погружению» в мир головоломок»	Проектор.

2. Познавательный якорь Организационный момент МОТИВАЦИЯ – побуждение к действию, обуславливающее субъективно-личностную заинтересованность индивида в его свершении. Цель: мотивация участников к активному вовлечению в образовательный процесс.	Как давно вы знакомы с играми головоломками? Скорее всего с самого детства. Назовите самые интересные для вас. (Участники перечисляют игры головоломки из своего детства). А сейчас, когда вы уже педагоги, с образование и опытом, какие головоломки применяете в педагогической практике? (Участники перечисляют игры головоломки из своей практики). А так как ребусы это одна из разновидностей головоломок, то предлагаем вам подумать и назвать названия головоломок, зашифрованных в ребусах на экране.  Ответ: танграм  Ответ: Пифагор  Ответ: Пятнашки	Беседа, ответы участников семинара Ответы участников МК	Проектор.
--	---	---	------------------

3. Краткий анонс (рассказ о технологии) Цель: подготовка аудитории к активной работе на мастер-классе и мотивация к дальнейшему участию	На рабочих столах находятся различные варианты целей и областей применения головоломок в сфере дошкольного детства. Ваша задача выбрать только те цели и области применения достижению и развитию которых способствуют игры головоломки. Цели: - развитие познавательных процессов (стимуляция логического мышления, памяти, концентрации внимания и способности к анализу). - формирование пространственного ориентирования (обучение пониманию форм, размеров и расположения предметов в пространстве) - развитие мелкой моторики (укрепление мышц кисти и координация «глаз-рука»). - развитие функции саморегуляции (формирование усидчивости, целеустремленности и умения доводить начатое дело до конца). - стимуляция творческого поиска (поиск нестандартных решений и вариативности мышления). - подготовка к школе (формирование базовых навыков). *** (лишняя задача, хотя если посмотреть глубже, то в широком смысле слова формирование безопасности это и безопасность во время занятия, т.е. формирование базовых навыков подготовки к школе) - формирование правил безопасности на улице/на дороге. Применение головоломок способствует развитию: - когнитивных навыков. - моторных навыков. - личностных качеств. - познавательной активности. *** навык самообслуживания.	Практическая работа участников МК.	Проектор.
--	--	---	------------------

4. Ход мастер-класса или осуществление действий Прописываются особенности организации деятельности участников мастер-класса.	Теоретическая часть В нашем ДОУ было принято решение остановить выбор на игровом наборе «Мир головоломок» смарт-тренинг для дошкольников (для детей с ограниченными возможностями здоровья). Данный набор включает в себя: «Пифагор», «Четыре цвета», «Нелегкие маневры» и методические разработки, включающие дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу и буклет с описанием вариативности применения игровых приемов при работе с наборами. Мы покажем вам как проходят наши занятия с детьми с ограниченными возможностями здоровья по слуху. Для начала представим, что вы стали детьми, а мы поиграем с вами. <i>1. Мотивация: сюрпризный момент, эффект новизны.</i> Так как в дошкольном возрасте у детей возникают эмоции, связанные с новизной, например, удивление, любопытство и любознательность. Эти чувства возникают при столкновении с новыми явлениями и стимулирует познавательный процесс. Используем прием «чудесный мешочек». Задание для наших детей предьявляется в устной (для слабослышащих), в устно-дактильной или письменной формах (для глухих и слабослышащих детей в зависимости от их интеллектуальных возможностей). Для детей с сохранным слухом, но при наличии других нарушений, предьявление возможно и в устной форме на слуховой основе. В чудесном мешочке лежат различные фигуры, необходимо достать треугольник. Будьте внимательны, там есть предметы треугольной формы, но не относящийся к фигурам головоломок. <i>2. Мотивация: игра направлена на снятие напряжения, отдых</i>	Следуя инструкциям спикеров, выполняют задания. Следуя инструкциям	Игровые наборы, карточки шаблонов.
---	---	--	---

Рефлексивный итог	Педагогам предлагается подумать над вопросами, представленными на экране проектора: «Чему научились?», «Что вызвало затруднения?», «Планируете ли применять метод головоломок в педагогической практике?», «Пожелания спикерам по результатам МК». Каждый педагог выбирает понравившуюся деталь тетрамино из представленных (в свободном доступе на столах участников МК) и записывает ответы на вопросы. После заполнения карточек начинается этап построения общей композиции, участникам МК предлагается собрать большой «Тетрис», разместив свои фигуры на заранее подготовленном листе-витрине. Спикеры озвучивают полученные ответы	На экране проектора вопросы по результатам МК: «Чему научились?», « Ч т о в ы з в а л о затруднения?», «Планируете ли применять метод головоломок в педагогической практике? С какой категорией детей будете работать?», «Пожелания спикерам по результатам МК». Участники МК записывают ответы на деталях тетрамино и размещают на листе-витрине.	«Экран» и «части головоломок».
---------------------------------	---	---	---------------------------------------