

## **МАСТЕР-КЛАСС**

### **Использование ЛЕГО – конструирования в образовательной работе с дошкольниками**

**Воспитатель:** Наймушина О.А.

**Целевая аудитория:** педагоги дошкольных учреждений.

**Цель:** повышение профессионального мастерства педагогов-участников мастер-класса по ЛЕГО-конструированию в процессе активного педагогического общения.

**Задачи:**

- обучать участников мастер-класса навыкам применения ЛЕГО-конструктора;
- показать участникам мастер-класса технологии работы с детьми дошкольного возраста в области ЛЕГО-конструирования;
- формировать у участников мастер-класса мотивацию на использование в образовательной деятельности ЛЕГО-конструктора.

**Оборудование и материалы:** конструктор ЛЕГО, проектор, картотека схем и образцов построек.

**Планируемый результат:**

- информирование педагогов о системе работы по ЛЕГО-конструированию для детей дошкольного возраста;
- формирование представлений педагогов о возможности работы с ЛЕГО-конструктором.

**Мастер-класс для педагогов включает в себя 3 части:**

- теоретическую
- практическую
- заключительную

## **Ход мастер-класса:**

### **1. Теоретическая часть.**

Добрый день, уважаемые коллеги. Сегодня на нашем мастер-классе мы окунемся в мир ЛЕГО. Я хотела бы поделиться нашим опытом работы по организации детской деятельности с применением конструктора ЛЕГО.

Введение ФГОС ДО предполагает разработку новых образовательных моделей, в основу которых должны входить образовательные технологии, соответствующие принципам:

- развивающего обучения;
- единства воспитательных, развивающих и образовательных целей и задач процесса образования детей дошкольного возраста;
- интеграции образовательных областей;
- решение программных задач в совместной деятельности взрослого и детей и самостоятельной деятельности детей;
- учета ведущего вида деятельности дошкольника – игры.

Важнейшей отличительной особенностью ФГОС ДО является системно-деятельностный подход, предполагающий чередование практических и умственных действий ребенка. Такой подход можно реализовать в образовательной среде ЛЕГО, так как ЛЕГО позволяет ребенку думать, фантазировать, и действовать, не боясь ошибиться. ЛЕГО позволяет детям учиться, играя.

Мы в своей практике используем конструктор ЛЕГО в разных видах деятельности: на занятиях, на зарядке, в совместной, самостоятельной и индивидуальной работе. Главное ЛЕГО должно быть интересно самому воспитателю, тогда и с детьми будет легко и увлекательно работать.

### **2. Практическая часть.**

Сегодня я познакомлю вас с некоторыми из вариантов применения Лего-конструирования в различных образовательных областях.

Приглашаю всех побывать сегодня в роли детей.

- Сегодня нам снова пришло письмо от Лего-героев. Они пишут о том, что придумали новые интересные игры и предлагают нам с вами первыми в них сыграть. Но для этого мы снова должны отправиться в Лего-страну.

- Я предлагаю построить дорогу, но не простую, а волшебную. Чем она необычна? Она состоит из ЛЕГО деталей.

Кирпичик нужный ты найди,  
Дорогу в ЛЕГО - страну собери.

### **Игра «Волшебная дорожка»**

Чтобы построить дорогу, нужно соблюдать определённые правила: сначала каждый из вас, по очереди выберет только 2 кирпичика. Кирпичики должны быть разные: разные или по цвету, или по размеру. Я начну строить и положу

первую деталь-кирпичик. Теперь вы должны продолжить строительство волшебной дороги. Но будьте внимательны: слева можно класть только те кирпичики, которые по размеру похожи на мой кирпичик, а справа можно класть те кирпичики, которые по цвету похожи на мой кирпичик.

А теперь приступим к строительству дороги. Я кладу первый кирпичик, а вы продолжаете.

- Твой кирпичик похож на мой? По цвету или размеру?

- А почему ты поставил этот кирпичик?

- Все поставили свои кирпичики? Дорога готова?

- Чтобы никто не потерялся в пути, крепко сцепимся мизинчиками, как детали ЛЕГО искажем волшебные слова:

Друзей с собою возьми.

И в ЛЕГО - страну попади.

### ***Познавательное развитие***

#### **Игра «Чья команда быстрее построит?»**

Команды получают образцы построек (Цифры). Цель - как можно быстрее собрать из конструктора Лего – цифры по образцу. Сначала нужно договориться, кто какую цифру будет собирать.

*Можно усложнить: собери цифру по памяти, закончи цифру и т. д.*

#### **Игра «Лего-клад»**

На пластину прикрепляются разные кирпичики Лего, под одним из которых прячется клад. Цель – найти клад с помощью подсказок. Например, клад не под красным кирпичиком (убираются все красные детали), клад не под кирпичиком 2\*3 (убираются все кирпичики 2\*3) и т.д., пока не останется одна деталь.

#### **Игра «Зеркало»**

Цель – симметрично выложить вторую часть рисунка.

### ***Речевое развитие***

#### **Игра «Придумай свою историю»**

Каждой команде предложить наборы конструктора и пластины. Дать задание: несколько слов. Нужно придумать и построить с этими словами историю. Например: слова (кот, дерево, страх). Педагоги моделируют историю с этими словами.

Например:

«Жил-был кот. Однажды он забрался на высокое дерево, стало ему очень страшно. Приехали спасатели и сняли его с дерева (педагоги строят кота, дерево, спасателя и т. д.)»

2 пример: собака, дом, радость. И др.

### *Художественно-эстетическое развитие*

#### **Игра «Собери узор»**

Я буду называть деталь определённой формы и цвета, которую нужно будет найти и выставить в указанное мною место на пластине. Используются следующие ориентиры положения: «левый верхний угол», «левый нижний угол», «правый верхний угол», «правый нижний угол», «середина левой стороны», «середина правой стороны», «над», «под», «слева от», «справа от». Например, возьмите кирпичик желтого цвета 2 на 2 и выставите его в левый верхний угол. Кирпичик синего цвета 2 на 3 выставите в правый верхний угол. Кирпичик зеленого цвета 2 на 6 выставите в правый нижний угол. Кирпичик белого цвета 2 на 4 выставите в центр квадрата. Кирпичик оранжевого цвета 2 на 6 выставите в левый нижний угол и т.д.

*На следующем этапе мы смотрим, что напоминает нам получившийся узор и зарисовываем. (украшенный платочек, цветочная поляна, поднос с фруктами, овощами или сладостями и т.д.)*

### *Физическое развитие*

#### **Игра «Равновесие»**

Участники игры кладут кирпичик Лего на голову, ведущий даёт задания, например, дважды присесть, сделать три шага вперёд, повернуть направо, постоять на левой ноге, покружиться и др. Задача участников-не уронить кирпичик.

### *Социально-коммуникативное развитие*

#### **Игра «Сделай по словесной инструкции»**

Два участника получают одинаковые детали. Первый участник, отвернувшись, придумывает какую-то элементарную постройку и одновременно рассказывает напарнику, как он это строит. В итоге игры должны получиться две одинаковые модели.

Время игры –2-3 минуты. Предлагаю провести анализ работы. Давайте посмотрим на работы.

Что хотели сконструировать? Получилось? Почему?  
Получилось ли объяснить партнёру ход своих действий?

*Возвращаемся из Лего-страны.*

### **3.Заключительная часть.**

#### **Рефлексия.**

В заключение нашей встречи предлагаю построить пирамиду эмоций. Кирпичик красного цвета означает, что вам понравился данный мастер-класс, зеленого – то, что мастер-класс понравился, но вы еще что-то хотели бы увидеть, ну, а кирпичик желтого цвета покажет, что вам ничего не понравилось.

Участники строят пирамиду своих эмоций из деталей Лего трех цветов. Спасибо всем за участие в мастер-классе!