

МАСТЕР-КЛАСС «CUBORO КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА»

Подготовила: Костенко Н.А., воспитатель, соответствие с занимаемой должностью.

МБДОУ №14 «Колобок»

Форма проведения: мастер-класс.

Целевая аудитория: педагоги дошкольных учреждений

Цель мастер касса: повышение профессионального мастерства и обучение педагогов практическими и теоретическими аспектами применения конструктора «Cuboro Basis».

Задачи:

- Познакомить педагогов с конструктором нового поколения «Cuboro Basis»
- Обучить участников мастер-класса навыкам применения «Cuboro Basis»
- Формировать у участников мастер-класса мотивацию на использование в образовательной деятельности с детьми.

Оборудование и материалы: два набора конструктора «Cuboro Basis», карточки с заданиями.

Продолжительность: 20 минут

Мастер-класс для педагогов включает в себя 3 части:

- теоретическую
- практическую
- заключительную-рефлексию

Ход мастер-класса

Теоретическая часть:

- Добрый день, уважаемые коллеги! Сегодня я представляю вашему вниманию мастер-класс. А тему мы попробуем с вами отгадать с помощью игры «Волшебный мешочек». Определите на ощупь пожалуйста, что находится внутри. Ну что ж я думаю вы догадались по деталям, что тема нашего мастер-класса конструктор нового поколения «Cuboro Basis». А использовал ли ктонибудь из вас его в работе?

Что же такое Куборо? Название Cuboro произошло от слияния двух английских слов CUB – кубик –деревянный элемент и ORO (с английского перевода) от катать. Дословный перевод - катать шарик по кубикам.

Актуальность.

Актуальность технологии работы с «Guboro» заключается в том, что формирование креативного инженерного мышления - одна из важных задач образования. Задания на основе конструктора «Cuboro» отвечают интересам

и возможностям детей: он развивает пространственное воображение, логическое мышление, концентрацию внимания и творческие способности.

Особенностью конструктора является системно-деятельностный подход, когда происходит решение заданий на практике совершенствование практических навыков конструирования..

Важным в работе с детьми дошкольного возраста является и возможность использования конструктора в четырех образовательных областях:

- речевое развитие - дети описывают кубики, проговаривают что хотят построить и из каких деталей описывают действия, которые они совершают с кубиками, подводят итоги в конце каждого занятия, задают взрослым вопросы о различных явлениях или объектах;

- познавательное развитие - дети считают сколько кубиков в высоту, в длину, вычисляют необходимое количество для постройки, определяют кубики по тактильному ощущению; конструируют по образцу, схеме, условиям, по собственному замыслу, знакомятся с такими пространственными показателями, как симметричность и асимметричность, ориентировкой в пространстве, исследуют объекты построек, можно использовать конструктор для составления букв, цифр;

- социально-коммуникативное - при выполнении групповых заданий дети распределяют роли, договариваются между собой, общаются, чтобы выполнить правильно задание, совместно анализируют работу;

- художественно-эстетическое – дети определяют дизайн постройки, развивают креативность, воображение, эстетику оформления.

В ходе игры с данным конструктором дети становятся строителями, архитекторами и творцами, играя, они придумывают и воплощают в жизнь свои идеи. Начиная с простых фигур, ребёнок продвигается всё дальше и дальше, а видя свои успехи, он становится более уверенным в себе и переходит к следующему, более сложному этапу обучения.

Новизна представленной темы заключается в том, что это конструктор нового поколения, который способствует развитию интеллектуальных способностей у детей, формирует навыки командной, коллективной работы, умения читать чертежи и «видеть» трехмерные объекты через двухмерные рисунки и работать с многоярусными конструкциями.

Практическая часть:

-Уважаемые коллеги, теперь мы с вами окунемся в самую методику «Guboro». Я попрошу вас разделиться на две команды, выбрав жетон с номером. Придумайте пожалуйста название своей команде.

Перед вами два набора конструктора «Cuboro Basis», 5 стеклянных шарика и 30 кубиков 5/5. Возьмите их в руки посмотрите, потрогайте. Все ли они одинаковые? Рассортируйте их по группам и посчитайте сколько кубиков в каждой группе. Каждый кубик имеет свой номер (раздаю карточки-подсказки).

Сейчас мы с вами поиграем в игру «Цифровое поле», «Волшебный мешочек».

После того как мы с вами немного познакомились с кубиками, попробуем поработать по схемам («Сердце» (по образцу), «Простая постройка» (схема по номерам)). Задаю вопросы по постройкам.

Теперь попробуйте построить постройку по собственному замыслу.

Скажите пожалуйста, при создании различных конструкций интеграцию каких образовательных областей вы увидели? Какие задачи решались в ходе работы?

Рефлексия: В завершении нашей встречи, хочу узнать ваше мнение о мастер-классе, предлагаю построить каждому пирамиду Куборо.

3 кубика, поставленные друг на друга, означает, что мастер класс для вас прошел плодотворно, заинтересовались и хотите внедрить в свою работу.

2 кубика, означает, что семинар прошел хорошо, хотите взять в работу и переработать полученную информацию

1 кубик-данная тема для вас не актуальна

Благодарю за внимание!