Муниципальное бюджетное учреждение

дополнительного образования

«Центр детского творчества»

Методическая разработка

Название мастер-класса: «Развитие когнитивного

мышления: тренируйтесь, играя»

Объединение: «Программируем вместе»

Педагог дополнительного

образования МБУДО «ЦДТ»:

Курзанова Елена Олеговна

Трехгорный

2022 год

**Аннотация**

Мастер-класс разработан для педагогов МБУДО «ЦДТ» для тренировки когнитивных способностей. Под тренировкой когнитивных способностей понимаются различные упражнения для улучшения и развития мышления, восприятия, воображения, внимания и памяти с использованием в качестве инструментов настольных игр, компьютерных игр или программ.

Тема мастер-класса: Развитие когнитивного мышления: тренируйтесь, играя.

Цель мастер-класса: Формированию мотивации педагогов к использованию в своей профессиональной практике и в семейном кругу увлекательных упражнений для тренировки когнитивных способностей с использованием в качестве инструментов настольной игры «Веселое умножение», компьютерной игры «Земляничное умножение».

Задачи мастер-класса:

- способствовать развитию когнитивного мышления;

- освоить правила и технику выполнения упражнений;

- способствовать формированию интереса к техническому творчеству;

- способствовать сплочению семьи.

Методы мастер-класса: словесный, наглядный, самостоятельной работы.

Наглядность и оборудование: компьютер с доступом к сети Internet, интерактивная среда программирования Scratch 3.0, настольная игра «Весёлое умножение», компьютерная игра «Земляничное умножение», буклет с описанием игр.

**ХОД МАСТЕР-КЛАССА**

Организационный момент, постановка цели мастер-класса.

Уважаемые педагоги, мастер-класс разработан для тренировки когнитивных способностей. Под тренировкой когнитивных способностей понимаются различные упражнения для улучшения и развития мышления, восприятия, воображения, внимания и памяти с использованием в качестве инструментов настольных игр, компьютерных игр или программ.

Целью мастер-класса является формирование мотивации педагогов к использованию в своей профессиональной практике и в семейном кругу увлекательных упражнений для тренировки когнитивных способностей с использованием в качестве инструментов настольной игры «Веселое умножение», компьютерной игры «Земляничное умножение».

Для достижения поставленной цели, в ходе мастер-класса необходимо решить следующие задачи:

- определить понятие «когнитивные способности» в рамках мастер-класса;

- освоить правила и технику выполнения упражнения «Весёлое умножение»;

- освоить правила и технику выполнения упражнения «Земляничное умножение»;

- способствовать формированию интереса к техническому творчеству;

- способствовать сплочению семьи.

**Решение поставленных задач:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Задача** | **Решение поставленной задачи** | **Деятельность участника**  **мастер-класса** |
| 1. | Определить понятие «когнитивные способности» в рамках мастер-класса | Все мы хорошо запоминаем всё, что представляет для нас жизненный интерес, вызывает сильный эмоциональный отклик. Прочно усваивается информация, которую мы видим и слышим многократно.  Василий Александрович Сухомлинский утверждал, что «нужно научить детей мыслить абстрактными понятиями. Надо воспитывать умение мыслить, иначе дети будут напрягать память, будут зубрить, а это еще больше будет притуплять мысль».  Константин Дмитриевич Ушинский утверждал, что «цель обучения - развитие мышления, способностей на определенной сумме знаний, которые необходимы в жизни, а задача обучения - создать условия для разнообразной деятельности...»  Когнитивные способности - это умственные способностей, связанные с тем, как наш мозг работает с информацией. | Активное слушание |
| 2. | Освоить правила и технику выполнения упражнения «Весёлое умножение» | Для организации нашей деятельности, предлагаю вам выбрать картинку, которая в данный момент больше всего соответствует вашему настроению. Разделитесь на пары (номер пары указан на обратной стороне картинки).  Предлагаю поиграть в настольную игру «Веселое умножение», направленную на тренировку когнитивных способностей человека.  Нам потребуется: пластиковые карточки с номерами, игровые кубики, фишки (звёздочки). Условия игры: игрокам выдается по 10 фишек, цвет у каждого должен быть свой. Посередине стола кладется карточка с цифрами, которые получаются при умножении. Первый игрок бросает кубики, полученные числа складывает между собой и умножает, например, на 3. На полученный результат он ставит свою фишку. Бросает соперник, повторяя действия. Если его фишка должна встать на занятое соперником место, он убирает ее (отдает обратно сопернику) и ставит свою. Если любой из игроков попадает на номер дважды, он ставит фишку поверх своей, таким образом блокируя место. Если на кубиках игрока выпал номер, который заблокирован, то он пропускает ход. Кто остается без фишек – выигрывает. | Выполнение упражнения для тренировки когнитивного мышления с использованием в качестве инструмента настольной игры «Веселое умножение». |
| 3. | Освоить правила и технику выполнения упражнения «Земляничное умножение» | Теперь перейдем к практическим упражнениям в среде программирования Scratch. | Выполняется переход по ссылке на информационный ресурс. По нажатию на кнопку «Войти внутрь проекта» осуществляется вход в среду программирования Scratch. В среде программирования Scratch ведется доработка программного кода таким образом, чтобы игра запустилась по нажатию на «Зеленый флажок» (соединение начальных блоков программирования со скриптами).  Выполнение упражнения для тренировки когнитивного мышления с использованием в качестве инструмента компьютерной игры «Земляничное умножение». |
| 4. | Способствовать формированию интереса к техническому творчеству | Программная среда Scratch позволяет заниматься как программированием, так и созданием творческих проектов.  Сказочная атмосфера леса в произведении В.П. Катаева «Дудочка и кувшинчик», вдохновили к созданию компьютерной игры «Земляничное умножение» в стиле небольшого лесного приключения. Замысел игры заключается в том, чтобы помочь герою сказки старичку-боровичку, коренному лесовичку, посадить землянику на лесной полянке.  Предлагаю доработать программный код игры «Земляничное умножение», а после этого потренировать навыки устного счета в рамках таблицы умножения, перейдя по ссылке на информационных ресурс:  [**https://scratch.mit.edu/projects/650462556**](https://scratch.mit.edu/projects/650462556) |
| 5. | Способствовать сплочению семьи | В сoвременнoм мире знание таблицы умнoжения неoбхoдимo каждoму челoвеку. Таблица умнoжения - oдна из базoвых математических oпераций.  Настольная игра «Веселое умножение», компьютерная игра «Земляничное умножение» могут быть интересны тем, кто любит заниматься семейным творчеством. При использовании настольной игры «Веселое умножение» в семейном кругу, возможно обогащение детско-родительских отношений.  Знание таблицы умножения поможет быстрее справляться с заданиями по математике, тренирует память, позволяет производить сложные вычисления, оперировать большими числами в уме.  Для того чтобы не снижалась мотивация к усвоению табличного счета, тренировка должна быть разнообразной. | Активное слушание |

**Подведение итогов мастер-класса**

Таким образом, мы достигли цели мастер-класса, сумели замотивировать педагогов к использованию в своей профессиональной практике и в семейном кругу увлекательных упражнений для тренировки когнитивных способностей с использованием в качестве инструментов настольной игры «Веселое умножение», компьютерной игры «Земляничное умножение».

Мастер-класс способствовал развитию когнитивного мышления, освоению правил и техники выполнения упражнений, установлению доверительные отношения, формированию интереса к техническому творчеству, сплочению семьи.

**ЛИТЕРАТУРА**

1. Анимация на Scratch. Программирование для детей. - М.: РОСМЭН, 2018. - 128 с.
2. Данилов М. А. Дидактика К. Д. Ушинского / под ред. Е. Н. Медынского ; Акад. пед. наук РСФСР. Ин-т теории и истории педагогики. - М.; Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1948. - <http://elib.gnpbu.ru/text/danilov_didaktika-ushinskogo_1948/>
3. Катаев В.П. Дудочка и кувшинчик. – М.: Махаон, 2019. – 16 с.
4. Пашковская Ю.В. Творческие задания в среде Scratch. 5-6 классы. Рабочая тетрадь. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2018. - 192 с.
5. Программирование для детей на языке Scratch. - М.: АСТ, 2017. - 96 с.
6. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям. – М.: Концептуал, 2019. - 313 с.
7. Торгашева Ю. Программирование для детей. Учимся создавать игры на Scratch. - СПб.: Питер, 2018. - 128 с.