Муниципальное автономное дошкольное образовательное

учреждение «Детский сад № 30» городской округ Первоуральск

**Конспект мастер – класса для педагогов:**

**«**Изготовление игр Воскобовича:

«Игровизор», «Математический планшет» »

Подготовила:

Воспитатель

Плотникова А.Г.

п. Новоуткинск

2016г.

*«Игра обязательно должна присутствовать в детском коллективе. Детский коллектив не играющий не будет детским коллективом… Воображение развивается только в коллективе, обязательно играющем.» А. С. Макаренко*

**Цель мастер – класса:** Создание условий для повышения профессиональной компетентности участников мастер - класса в вопросах организации игр с различными способами использования математического планшета «Геометрик» и «Игровизора» для познавательного развития детей дошкольного возраста.

**3адачи:**

- Познакомить слушателей мастер – класса с приемами работы с математическим планшетом «Геометрик» и «Игровизора»;

- Способствовать развитию творчества и профессиональной активности педагогов в овладении способами работы с планшетом «Геометрик» и «Игровизором».

**Оборудование:** Мультимедийное оборудование, столы, математические планшеты, резиночки разные, мелкие игрушки.

**Ожидаемые результаты мастер - класса:**

1.Практическое освоение участниками мастер-класса навыков работы с математическим планшетом «Геометрик» и «Игровизором».

2. Активизация познавательной деятельности участников мастер – класса.

**Добрый день, уважаемые коллеги!**

Сегодня мне хочется поговорить о использовании дидактических игр в образовательной области «Познание», которые используются с целью: развитие у детей познавательных интересов, интеллектуальное развитие детей через решение следующих задач: сенсорное развитие, сенсорное развитие, развитие познавательно-исследовательской и продуктивной (конструктивной) деятельности; развитие познавательно-исследовательской и продуктивной (конструктивной) деятельности; формирование элементарных математических представлений; формирование элементарных математических представлений; формирование целостной картины мира, расширение кругозора детей. формирование целостной картины мира, расширение кругозора детей.

Для развития детей созданы различные учебные и игровые пособия, которые сейчас можно купить в любом магазине. Но на малыше не отразиться то, сколько стоят такие пособия, ведь дело тут совсем не в цене. Дидактические игры можно сделать без труда своими руками из любого материала, имеющегося под руками.

Познакомлю вас с математическим планшетом «Геометрик» и «Игровизором», который вы можете использовать в своей работе, развивать познавательную сферу своих воспитанников.

Эти два пособия дают ребенку возможность для исследовательской деятельности, содействие познавательному развитию, а также развитию творческих способностей. А это означает – развитие тонкой моторики, дифференцированного восприятия, сенсомоторной памяти, усвоение обобщенных знаний и способов действия. Развитие воображения будет способствовать получению творческих результатов во всех видах деятельности и обеспечит полноценную готовность к школьному обучению и дальнейшие успехи в школе. Математический планшет даст возможность в играх осваивать систему координат

Необходимые материалы для изготовления планшета:

Планшет представляет собой деревянную дощечку (это может быть кусок фанеры или обычная разделочная доска) с расположенными на ней цветными силовыми кнопками. Ребенку от 1 года можно предложить планшет 3 на 3 кнопки (всего 9 кнопок).

Ребенку от 2 лет лучше предложить 5 на 5 кнопок (всего 25 кнопок).

Детям старше 3 лет можно не ограничивать пространство и сделать планшет любого размера. Кнопки могут быть расположены друг от друга на расстояние 3 см. (**показывает планшет**), а так же на расстояние 5 см (**показывает планшет**). Кнопки вы можете закрепить двумя способами: вбить молотком в деревянную поверхность или с помощью маленького сверла сделать отверстия, а затем, обмакнув в клей кнопки, вставить в отверстие. Планшет готов! А к нему в комплект вы можете подобрать самые разнообразные цветные резиночки (**показат**ь): банковские, резинки для волос, а так же различные модели машинок, макеты домов, дорожные знаки и т.д.

**Давайте поиграем!**

Способов игры с Геометриком очень много. Если у вас дети раннего и младшего дошкольного возраста, предложите для начала просто надевать резинки на кнопки, сортировать их по цветам. В старшем возрасте задачи, конечно же, усложняются.

Вам, дорогие участники, я предлагаю для начала, взять одну резинку и попробовать растянуть ее на прикрепленных к доске кнопках **(участники растягивают резинки).**

Обратите внимание, что это можно сделать не только по прямой, но и по диагонали, разворачивая резиночку.

Так же вы можете использовать не одну, а две, три, да еще разного цвета, что позволяет ребенку проявить свою фантазию. Проявите и вы, уважаемые участники свою фантазию, выложите любую фигуру.

Для закрепления математических представлений, вы можете предложить ребенку выложить геометрическую фигуру.

Уважаемые участники, выложите, пожалуйста, на своих планшетах треугольник. Обратите внимание, что фигура всегда получится ровная, ребенок испытает положительные эмоции. Получилось? Молодцы!

- Далее задание усложняется. Изобразите квадрат красного цвета, ромб желтого цвета, а прямоугольник зеленого цвета. Закрепление основных цветов проходит непосредственно в игре.

Еще один способ взаимодействия с Геометриком – это выполнение задания по образцу. Например, слева на планшете вы можете выложить простую геометрическую форму, букву, цифру или какой – либо предмет, (**Выложить для участников на планшетах какую – нибудь фигуру, цифру, букву и т.д.**) а затем попросить ребенка справа на планшете ее повторить. Пожалуйста, выполняйте.

Такая игра способствует развитию таких качеств, как внимание и усидчивость.

Спектр использования «Геометрика» очень широк. Планшет может превратиться в лабиринт, даже в макет. Работа с таким большим геометриком предполагает подгруппой. Сюжет может быть разнообразным. Например, правила дорожного движения. При помощи резиночек выкладываем дорогу, расставляем пешеходные переходы, светофоры, знаки дорожного. Движения и играем с машинками и различными мелкими игрушками. Именно работа в команде развивает у детей умение договариваться, слаженно работать вместе, развивать игровой сюжет

Можно использовать вырезанные из картона геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник) с отверстием в середине и создавать рисунок по конструктивному чертежу.

Уважаемые участники, нарисуйте с помощью резиночек лабиринт-дорожку. Затем расставьте по своему усмотрению предметы, которые у вас есть (макеты домов, дорожные знаки и т.д.) .

А сейчас посмотрим, что получилось у наших участников. Расскажите, какая у вас получилась цепочка. Что вызвало затруднение? Что понравилось больше всего?

Хочу поделиться с вами еще одним опытом работы с применением элементов игровой технологии Воскобовича В. В. "Сказочные лабиринты игры" - игровым тренажёром "Игровизор". В современном мире, наряду с развитием экономики и науки, с увеличением объёма знаний в различных областях, детский сад призван помочь детям в усвоении элементарных знаний на достойном уровне, с использованием новых техник и технологий. Именно такой является тренажёр  «Игровизор». В самом названии заложен главный смысл этого пособия – «Игра», вот важнейшее средство для подачи, совершенствования и закрепления знаний дошкольников.

«Игровизор» - это интеллектуальный тренажёр. Он представляет собой прозрачную папку, куда вкладываются листы с заданиями, дети выполняют задания фломастером на водной основе, который оставляет яркий след, но легко стирается  бумажной салфеткой, что позволяет многократно использовать листы-задания.

В играх с интеллектуальным тренажёром развивается мелкая моторика руки, точность движений, происходит подготовка руки к письму. Они способствуют развитию интеллектуальной культуры, умению учиться: принимать учебную задачу, находить пути её решения, контролировать себя в процессе работы, достигать результата. Ребёнок, выполняя  задания, может оценить результат и легко исправить ошибку.

«Игровизор» делает учение интересным занятием для дошкольника, снимает проблемы мотивационного  плана, порождает  интерес  к приобретению знаний, умений и навыков. Использование игровизора в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной интересной деятельности, организованной взрослым или самостоятельной.

Как правило, игра не оставляет равнодушными ни детей, ни взрослого и даёт толчок к творческим проявлениям. «Игровизор», направлен на различные аспекты детского развития – математика, подготовка к чтению, знакомство с окружающим, экология, художественная деятельность, способствует развитию творческого воображения, логического мышления и памяти.

Что он из себя представляет? Это блокнот размера А4 сделала из заламинированных листов на пружинке:

1 лист-поле из клеточек для графических диктантов.

2 лист-прозрачный нужен для выполнения заданий по картинкам (экономия методического материала) задания по обучению грамоте и другое

3 лист-белый пустой для рисования

4 лист-математический .

Я разместила на нём пособие «Состав числа от 2 до 10»

Для младших детей, например задания на штриховку.

Пособие получилось многофункциональным и практичным, т.к. фломастер смывается водой.

Игровизор» используется как самостоятельное пособие. При работе с «Игровизором», изготовленным мною, требуются листы с заданием, ,которые могут иметь различные образовательные цели:

* математическое развитие («Катя, Рыжик и Рыбка», «Лабиринты цифр»);
* речевое развитие (приложение «Лабиринты букв» поможет сформировать моторный образ буквы, запомнить буквы; научиться соотносить их со звуками, составлять из бусинок-букв простые слова);
* знакомство с предметным миром и трудом взрослых («Предметный мир вокруг нас»);
* экологическое образование;
* педагогическая и психологическая диагностика.

Чем же хорош этот интеллектуальный тренажер?

Достоинства «Игровизора»:

* + экономичность (листы с заданиями используются многократно);
  + вариативность (один и тот же лист используется для решения различных заданий);
  + самоконтроль (возможность проверить себя и легко исправить ошибку).

Выполнение заданий на "Игровизоре" очень нравится детям, ведь это очень интересно и полезно, так как развивается мелкая моторика, формируется моторный образ буквы, знакомим детей с гласными и согласными звуками, тренируем навык чтения. И всё это в игре.

**Давайте поиграем!**

Виды выполнения заданий на «Игровизоре»: выделение, соединение, обводка по контуру, штриховка, дорисовка, рисование и т.д.

Технология В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» игры и пособия раскрывают каждую из образовательных областей ФГОС ДО.

Данный комплект полностью удовлетворяет требованиям ФГОС ДО к созданию развивающей предметно-пространственной среды: o содержательно-насыщенной, o трансформируемой, o полифункциональной, o вариативной, o доступной, o безопасной.

Я надеюсь, что сегодняшний мастер – класс поможет вам в вашей дальнейшей работе. Пробуйте и развивайте своих воспитанников. Удивляйтесь сами и удивляйте детей.

**Спасибо за внимание!**

.

**Используемая литература:**

1. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры».- СПб.: НИИ «Гириконд», 1996.