**МБДОУ Краснослободский детский сад комбинированного вида «Сказка»**

**Мастер-класс на тему: «Использование игровизора в интеллектуально-творческом развитии дошкольников»**

Воспитатель: Доронькина А.М.

**Мастер – класса на тему: «Использование игровизора в интеллектуально – творческом развитии дошкольников»**

**Цель мастер-класса:** Повышение профессиональной компетентности воспитателей через использование инновационных игровых технологий при организации работы с детьми.

**Задачи мастер-класса:**

1. Познакомить воспитателей с развивающими играми Воскобовича, их особенностями, формами и методами работы с играми.

2. Развивать творческий познавательный интерес к играм Воскобовича.

3. Формировать желание применять полученные знания в своей педагогической деятельности.

**Материалы и оборудование:**

«Игровизор» с маркерами, салфетки.

**Ход мастер – класса**

Здравствуйте уважаемые коллеги!

Ни для кого не секрет, что в наше время – время компьютерных игр - у детей переизбыток острых эмоциональных ощущений. Все реже дети и подростки читают или играют в традиционные «тихие» игры. Сложно даже представить, что современный ребенок, склонившись над небольшим игровым полем, может забыть про все на свете... Но, тем не менее, бывает и такое.

Сегодня мне хотелось бы представить вам игровой графический тренажер «Игровизор», разработанный доктором технических наук Вячеславом Вадимовичем Воскобовичем.

Изначально, игры были созданы автором для своих собственных детей. В начале 90-х годов было очень проблематично приобрести детские игры для развития логики, памяти, мышления. К первым играм креативного направления можно отнести «Игровой квадрат», «Геоконт» и «Цветовые часы». Данные игры не работают по принципу – один раз собрал и отложил, а являются универсальными творческими пособиями, которые можно использовать многократно. В дальнейшем была составлена целая обучающая методика Воскобовича, направленная на всестороннее развитие ребенка. На данный момент существует около сорока развивающих игр Воскобовича и большое количество пособий по раннему развитию детей.

Автор методики уверен, что обучение должно быть веселым и непринужденным, в связи с этим, один из принципов методики – интересные сказки. Каждую развивающую игру Воскобовича сопровождает увлекательная сказка, которая помогает ребенку быстрее запомнить цифры, формы или буквы. В сюжете сказки малыш помогает героям, выполняя различные задания и упражнения. Вторым принципом методики является игра с пользой. Развивающие игры автора достаточно многофункциональны, в игровой форме можно обучаться счету или чтению, развивать такие познавательные качества как память, мышление и логика. Таким образом, ценность игры заключается в ее способности всестороннее развивать и обучать малыша. Третий принцип методики Воскобовича заключается в развитии у ребенка творческого начала. Игры и сказки помогают развивать воображение, фантазию и творческий потенциал у детей.

«Игровизор» в самом названии этого пособия заложен главный смысл – «Игра». В играх с интеллектуальным тренажёром развивается мелкая моторика руки, точность движений, происходит подготовка руки к письму. Он способствует 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.

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.

«Игровизор» - это интеллектуальный тренажёр. Он представляет собой

прозрачную папку, которая состоит из двух листов - картонного, расчерченного на клеточки (напоминающего тетрадный лист в клеточку) и

прозрачного, куда вкладываются листы с интеллектуальными и творческими

заданиями, дети выполняют задания маркером, фломастером на водной

основе, который оставляет яркий след, но при необходимости, легко

стирается бумажной салфеткой. Таким образом, игра становится многоразовой (показываю).

В центре «Ирговизора» выделена область 10 на 10 клеток с разноцветными уголками. Им соответствуют картинки в углах поля – ЛЕВ: левый верхний, ПАВЛИН: правый верхний, ЛАНЬ: левый нижний, ПОНИ: правый нижний (показываю). Такой оригинальный прием помогает с легкостью ребенку запомнить, где право, а где лево и научить ребенка ориентироваться в пространстве.

Вместе с «Игровизором» идут журналы с интересными заданиями. Такие как: «Катя, Рыжик и рыбка» -для детей от 4-7 лет, «Лабиринты цифр»- детям от 3-6 лет, «Лабиринты букв-гласные»- детям от 3-8 лет, «Лабиринты букв –согласные» -детям от 4-8 лет, «Игровой калейдоскоп»-детям от 3-8 лет.

Предлагаю вам сегодня познакомиться с «Игровизором» - давайте его

рассмотрим.

Для начала поиграем в игры, которые можно использовать в младшем

дошкольном возрасте.

**Игра « Добро пожаловать»**

Выполняя игровые задания ребенок, не только тренируем мышление,

память, внимание, но и учится соотносить цифру с количеством предметов.

Перед вами лабиринт дворца. Для Ежика Единички во дворце приготовлена комната с номером один. Для зайки Двойки комната с номером два. Давайте проведем гостей по лабиринту к их комнатам. Чтобы преодолеть ежику оказаться в комнате надо пойти по дороге, где встречается по одному предмету (ключ, шарик, заяц, флажок, зонтик), нельзя проходить там, где больше предметов. А зайка пойдет там, где на пути встречаются два предмета. Выполняем. Поменяйтесь Игровизорами и проверти друг друга правильно ли вы проводили гостей по комнатам.

Молодцы! Продолжаем играть?

**Игра «Подарки»**

Когда Машеньке исполнилось пять лет, ее поздравили папа, мама,

бабушка, дедушка и старший брат. Папа подарил Маше альбом для

фотографий. Мама куклу в картонной коробке. Бабушка большой мяч.

Дедушка – парусник с моторчиком. А старший брат – аквариум с рыбкой.

Посмотрите на подарки и скажите, пожалуйста, каким геометрическим

фигурам соответствуют подарки? (Ответы педагогов)

Давайте проверим себя: проведите маркером «по дорожкам», соединяющим подарки и геометрические фигуры. (Выполнение задания) Обведите по контору геометрические фигуры. Теперь вставьте лист 8 и сделайте штриховку выделенных фигур – горизонтальную или диагональную.

Теперь давайте рассмотрим варианты игр с применением Игровизора для детей среднего дошкольного возраста.

**Игра «Лабиринт буквы А»**

Вверху над лабиринтом написаны слова имя «Аня» и слово «астра» (буква «А» выделена). Рядом нарисованы картинки.

Лабиринт буквы «А» находится в нижней части листа. Стрелка – это «вход» в лабиринт, картинка – «выход».

Внутри лабиринта – рассыпанные «бусинки» - буквы, из которых состоят слова «астра» и «Аня».

Идём от домика-стрелочки к картинке «Аня» через буквы А, Н,Я-собирая по бусинкам слово Аня(сплошная линия).Потом так же идем к картинке «Астра», собирая из бусинок слово Астра. Выполняем! Молодцы, у всех все получилось!

Переходим к следующей игре.

**Игра «Лабиринт букв Б,П»**

Игра аналогична предыдущей игре.

Вверху над лабиринтом написаны слова : «Бочка», «Белка», «Папа» и слово «Пёс» (буквы «Б» и «П» выделены). Рядом нарисованы картинки.

Лабиринт буквы «Б» и «П» находится в нижней части листа. Домик – это «вход» в лабиринт, картинка – «выход».

Внутри лабиринта – рассыпанные «бусинки» - буквы, из которых состоят слова: Бочка, белка, папа, пёс. Нам нужно собрать эти слова.

Идём от домика к картинке «Бочка» через буквы Б, О, Ч, К, А-собирая по бусинкам слово Бочка(сплошная линия).Потом так же идем к остальным картинкам , собирая из бусинок слова. Выполняем! Молодцы, у всех все получилось!

**Игра «Геоконт. Геометрический конструктор»**

Теперь давайте рассмотрим вариант игры с применением Игровизора для детей старшего дошкольного возраста.

На прошлом мастер классе, который показывала нам Лариса Александровна, была продемонстрирована игра Геоконт, где мы с вами с помощью резинок разных цветов и размеров составляли геометрические фигуры.

В Игровизоре в приложении «Игровой калейдоскоп» тоже есть Геоконт, только на бумаге, здесь при помощи Игровизора, приложения и водяного маркера можно составлять точки, отрезки, геометрические фигуры, ломаные линии, образные фигуры: например –кораблик, кувшин, а если пофантазировать то из этого кувшинчика получается лягушка, сова, чайник. Так же можно проводить при помощи Игровизора Графический диктант.

**Хотелось бы отметить явные плюсы пособия:**

- Обучение происходит в игровой форме; задания увлекают ребёнка;

- Эмоциональная окраска заданий: ребёнку не надо беспокоиться, что

он сделает что-то неправильно, так как можно тут же всё исправить. Это даёт

уверенность в своих силах, формирует положительную самооценку;

- Очень важный плюс в вариативности игр, т.е. один лист-задание

можно использовать по разным направлениям, в зависимости от цели.

**Рефлексия:**

Уважаемые коллеги, если для вас информация оказалась полезной,

интересной, и вы решили применять данное игровое пособие в работе,

творчески выразите свое отношение на Игровизоре: из предложенных

разноцветных смайликов (красный, желтый, зеленый) выберите один.

Таким образом, вы покажите будете ли вы применять в своей работе с детьми Игровизор или нет.

Обозначение цветов будет таким:

Зелёный-часто

Жёлтый – средне

Красный-редко

Всем спасибо за работу!