

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
д/с № 5 «Лесовичок»

**«Развивающее игровое пособие «Геоконт»
Вячеслава Воскобовича»**
(семинар-практикум для воспитателей)

Подготовила: Рылькова Ю.В.

Данилов 2016 г.

Цель: повышение профессионального умения педагогов по развитию интеллектуальной сферы дошкольников в процессе игровой деятельности.

Задачи:

- познакомить педагогов с использованием логической игры «*Геокопт*» с детьми дошкольного возраста;
- обучить участников мастер-класса методам и приёмам использования развивающей игры в педагогическом процессе;
- развивать интерес к оригинальным образовательным технологиям, инициативу, желание применять на практике данные технологии;
- вызвать желание к сотрудничеству, взаимопониманию.

Раздаточный материал:

Дидактические игры: «*Геокопт*», образцы для выполнения узоров.

План проведения мастер-класса.

1. Вступительное слово, актуальность темы.
2. Ознакомление участников мастер-класса с игровой технологией развития интеллектуальных способностей детей В. Воскобовича.
3. Практическое занятие с участниками мастер-класса по использованию игры «*Геокопт*» для развития интеллектуальной сферы дошкольников.
4. Рефлексия:
 - выводы, подведение итогов,
 - вопросы участников мастер-класса.

Мастер-класс: Здравствуйте, уважаемые коллеги! Представляю вашему вниманию мастер-класс по использованию развивающего пособия «*Геокопт*» В. Воскобовича в процессе педагогической деятельности.

Современные условия образования требуют от педагога пристального внимания к развитию познавательной и интеллектуальной сфер дошкольников. Игр и заданий, направленных на развитие интеллекта дошкольников, существует огромное множество. И сегодня, я хочу продемонстрировать вам возможности использования в процессе работы с детьми одной из игр В. Воскобовича, которая называется «*Геокопт*».

Одна из важнейших задач воспитания маленького ребенка – это развитие его ума, формирование таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют легко осваивать новое. В основу технологии Вячеслава Воскобовича положена идея направленности интеллектуально-игровой деятельности дошкольников на результат, который получается при решении проблемных и творческих задач. Система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий к каждой игре. Это дает возможность использовать одну игру для решения разных задач образовательной деятельности в течение длительного времени

Цель технологии – развитие интеллектуальных способностей детей.

«*Геоконт*» является прекрасным средством для развития произвольного внимания, памяти, мыслительных процессов (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей) формирования способности анализировать, сравнивать, объединять признаки и свойства. В игре развивается творческое воображение и пространственное мышление.

В народе Геоконт называют «*дощечкой с гвоздиками*». Действительно, на фанерном игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на гвоздики натягиваются «*паутинки*» (разноцветная резинка, и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов.

Динамичная «*резинка*» выступает средством конструирования.

Одна и та же игра привлекает детей и трёх и шести-семи лет, так как можно решать упражнения в одно-два действия для малышей и сложные многоступенчатые задачи для старших детей,

С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя ребенок осваивает цифры и буквы, узнает и запоминает цвет, форму, тренирует мелкую моторику рук, совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение. С какой игрой ребенок играет дольше всего? Конечно, с той, которая дает ему возможность воплощать задумки в действительность, Сколько интересного можно придумать и сделать из разноцветных «*паутинок*» «*Геоконта*».

Говорят, хороший бриллиант требует огранки. Почему бы огранку не придать игре, например, сказочную? Интерес детей к сказкам – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Дети с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а рассматривают и создают на «*Геоконте*» не модели конструирования, а разноцветные паутинки. На «*Геоконте*» дети создают силуэты по показу взрослого и собственному замыслу, по схеме-образцу и словесной модели (на игровое поле «*Геоконта*» в отличие от подобных игр, нанесена координатная сетка).

Весь комплекс игр и пособий под общим названием «*ГЕОКОНТ*» интенсивно развивает интеллектуальную сферу дошкольников.

Прежде всего, «*Геокоонт*» открывает путь в мир геометрии, об этом говорит название игры, образованное из двух слов «*геометрический*» и «*контур*».

С помощью игры дети осваивают сенсорные эталоны цвета, формы, величины, тренируют тактильно-осязательные анализаторы, Это имеет огромное значение для их дальнейшего умственного развития.

Конструирование фигур на «*Геоконте*» способствует максимальному развитию мелкой моторики детских пальчиков, что немаловажно для совершенствования речи и интеллекта.

В игре «*Геокоонт*» нет возрастной градации игровых заданий, поэтому важно ориентироваться на уровень развития ребёнка, подбирая игровые задания по силам.

Неоценима возможность этих игр в использовании их как в домашней, семейной игротке, так и в группах детского сада, в индивидуальной и коррекционной практике. Структура игры имеет строго алгоритмированный характер и позволяет использовать ее в различных моделях образования. Это повод побыть немного в детстве своего ребенка, оторвав его от цепких пут «*мамопапозаменителя*» с квадратной головой – телевизора или компьютера. Это возможность индивидуальной работы и коррекции воспитателя, это материал для организации занятия в группе. Причем игры могут быть использованы как индивидуальный материал, так и в качестве общегруппового наглядного пособия.

Для побуждения ребенка к занятиям с «*Геоко́нт*» достаточно организовать один раз объяснение правил и задач, а доступность и технологичность материала позволят ребенку каждый раз, общаясь с игрой, открывать для себя ее новые и новые грани. Неструктурированный образный материал стимулирует спонтанное творчество, и тут задача педагога, на волне интереса ребенка, использовать гибкость игровой системы. Принцип «*играем-чувствуем-познаем*», шаг за шагом, последовательно обеспечивает не только нескучное времяпровождение, но и технологическую модель обучения, основанную не на осознанной необходимости в получении знаний, а на постоянном интересе, творчестве как ребенка, так и взрослого.

Убедиться во всем этом нам поможет практические задания, которые мы с вами выполним с помощью планшета «*Геоко́нт*».

1. Задания: «Дорожки» и «Квадрат, треугольник, домик» для детей 2-3 лет и при первом знакомстве с «*Геоко́нт*» старших дошкольников.

(показываю, как на планшете с помощью резиночек можно выполнить эти задания, педагоги выполняют по образцу.)

Можно предложить детям прогуляться пальчиками по красным, синим и т. д. дорожкам. Затем пробуем построить длинные и короткие дорожки, широкие и узкие, натягивать большой и маленький квадраты, строить дома. Важно предлагать детям самим придумать узор. Обязательным условием при игре является назвать форму и величину создаваемых предметов.

Задания выполненные по готовым схемам, для дошкольников 4-7 лет.

(выполняю построение узора по одной из схем, педагоги повторяют, а затем пробуют выполнить любой другой понравившийся узор).

Играть с «*Геоко́нт*» детям будет интереснее, если мы попробуем включить их в какую-нибудь сказочную историю.

(Включаю педагогов в сказочную игру).

Мы сейчас отправимся с вами на поиски пропавшего Буратино.

«Взволнованный Пьеро (из известной сказки про Буратино) рассказал мне, что встретил в лесу напуганного Буратино с Золотым ключиком. «Думаю, он

прятался от разбойников. Я хотел его догнать, чтобы помочь ему, но не смог. Очень волнуюсь, что с ним случится беда!» - прошептал Пьеро.

Воспитатель: Буратино может заблудиться и потеряться в лесу. Ребята, давайте поможем Пьеро найти и защитить Буратино от разбойников! У нас есть чудесная поляна с гвоздиками и волшебными паутинками. С помощью них мы и найдем Буратино. (Дети *(в нашем случае, педагоги)* из резинок – паутинок на «*Геоконте*» составляют силуэт Буратино по образцу, который показывает воспитатель.) Ребята, вы молодцы! У вас все получилось! Буратино радуется, что ему теперь ничего не угрожает и очень благодарит вас».

Очень интересные задания и игры можно придумать для детей для более легкого запоминания ими букв алфавита.

(Выкладываю резинками на «*Геоконте*» буквы, педагоги повторяют по образцу).

Таким образом, используя логическую игру «*Геокопт*», подключая вашу фантазию, вы можете в непринужденной игровой, а самое главное, интересной для дошкольника форме, достичь очень хороших результатов в развитии интеллектуальной сферы детей. В. А. Сухомлинский писал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это искра зажигающая огонёк пытливости любознательности».

А теперь я готова ответить на все интересующие вас вопросы.

(Вопросы и обсуждения участников мастер-класса.)