

Мастер-класс по игровой технологии В. В. Воскобовича «Интеллектуальный тренажер «Игровизор»

Мастер класс

«Игровая технология В. В. Воскобовича «Интеллектуального тренажера «Игровизор»

Воспитатель:

Целевая аудитория: воспитатели.

Форма организации: игровые задания «Игровизор» В. В. Воскобовича.

Условия:

В ходе мастер-класса участники привлекаются к активному выполнению **игровых заданий**.

Цель:

Сформировать компетентность педагогов в применении на практике технологий интеллектуально-творческого развития детей 3 – 7 лет «Игровизор» В. В. Воскобовича. Упражнять педагогов в умении пользоваться пособиями.

Задачи.

- Познакомить с **игровым** обучающим средством - «**Игровизор**».
- Упражнять педагогов в умении пользоваться «**Игровизором**» .
- Вызвать желание внедрить в работу с детьми **технологии интеллектуально-творческого** развития детей 3 – 7 лет
 - Способствовать развитию творчества и профессиональной активности **педагогов** в овладении способами работы с планшетом и пособием «**Игровизором**».

Оборудование: «**Игровизоры**», карточки с заданием.....

Ход мастер класса

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. «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 Как признается сам Вячеслав Вадимович Воскобович, в педагогику его «привели» собственные дети, сыновья.

Как правило, игра не оставляет равнодушными ни детей, ни взрослого и даёт толчок к творческим проявлениям. «**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. Ребёнок, выполняя задания, может оценить результат и легко исправить ошибку

В играх с **интеллектуальным тренажёром** развивается мелкая моторика руки, точность движений, происходит подготовка руки к письму..

«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 сделана 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.

Для того чтобы сделать игровизор самостоятельно нам нужен картон А4 , прозрачный пластик А4, **переплётная машина**, чтобы придать презентабельный вид и было удобно работать, пружинка для переплёта.

Вкладываем любые листы с заданиями.

Берём маркер на водной основе, салфетку,

дети выполняют задания фломастером на водной основе,

который оставляет яркий след, но легко стирается

бумажной салфеткой, что позволяет многократно использовать листы -задания.

Задания можно найти в интернете, можно придумать свои.

Какие задания можно использовать:

Для младших детей, например можно использовать задания на штриховку, обводку по контуру и т. д.

Для старших детей

-задания по обучению грамоте, по математике и т. д.

Ребёнок может не бояться сделать ошибку -след маркера легко удаляется бумажной салфеткой.

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.

«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.

«**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.

Виды выполнения заданий на «Игровизоре»:

- выделение
- соединение,
- обводка по контуру,
- штриховка,
- дорисовка,
- рисование,
- движение по клеточкам,
- прорисовывание линий и соединение по точкам,
- рисование в зеркальном отображении
- лабиринты и т. д.
- 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

(Перед вами лист- задание. Это коллаж из геометрических фигур. Задания могут быть такими:

- выберите и обведите по контуру только прямоугольники (*круги, овалы, квадраты, треугольники*). Это самое простое задание для детей, в основном с ним справляется большинство детей. Можно усложнить задание такой формулировкой (*кстати, это и есть усложнение по различным возрастным группам*):

- выберите фигуры, не имеющие углов, или все четырёхугольники (дети, которые не усвоили материал, могут иметь затруднения, но в целом дети старшего возраста выполняют это задание без проблем). Задание может быть и таким:

- заштрихуйте фигуры с тремя углами (здесь решаются сразу две задачи – определение формы и работа по формированию мелкой моторики). Готовясь к занятию, воспитатель должен продумать назначение и целесообразность данного задания, выбрать вариант, который выполнит цель, заложенную в занятии.

Следующее задание «*Графический диктант*».

1. Движение по клеточкам. Прорисовывание линий и соединение по точкам.

2. Рисование в зеркальном отображении.

3. Симметричное отображение. (*под диктовку или с опорой на образец*).

- Отметим 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;

- Задания можно использовать многократно, ещё раз упражняясь, закрепляя пройденный материал;

- «**Игровизор**» можно использовать с младшей группы детского сада и до подготовительной к школе группе;

- Очень важный плюс в вариативности игр, т. е. один лист-задание можно использовать по разным направлениям.

- Возможность самоконтроля (*возможность проверить себя и легко исправить ошибку*).

- В игре с «**Игровизором**» развивается точность и координация движений детей, происходит подготовка руки к письму, совершенствуется внимание, память, мышление, творческое воображение.

- «**Игровизор**» прост в изготовлении и использовании.

Рефлексия: В процессе **мастер-класса** были использованы словесные (рассказ педагога, наглядные (*Презентация*) и практические (*самостоятельная деятельность педагогов*) методы.

Часть материала была представлена в виде презентации.

Решены следующие задачи:

Педагоги познакомились с **игровым** обучающим средством - «**Игровизор**» .

Самостоятельно, индивидуально попробовали выполнить задания.

Мастер-класс прошёл на положительном эмоциональном фоне.

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

