

Игнатович Татьяна Генриховна
Детский сад №37 “Звёздочка” - филиала АН ДОО “Алмазик”
Удачный/Мирнинский

Мастер – класс для педагогов: «Интеллектуальные игры В. Воскобовича своими руками. Развиваем мышление, память, речь»

Цель: Создать условия для повышения профессиональной компетентности участников мастер - класса в вопросах организации игр В. Воскобовича. Познакомить с различными способами использования математического планшета и пособием «Игровизор» для познавательного развития дошкольников.

Задачи:

- Познакомить педагогов с приемами работы с математическим планшетом и пособием «Игровизор»;
- Способствовать развитию творчества и профессиональной активности педагогов в овладении способами работы с планшетом и пособием «Игровизором».

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

Ожидаемые результаты:

- Практическое освоение участниками мастер-класса навыков работы с математическим планшетом и пособием «Игровизором».
- Активизация познавательной деятельности участников мастер – класса.

Давайте поговорим об использовании развивающих игр для дошкольников в образовательных областях: «Познание», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

Для интеллектуального развития детей созданы различные учебные и игровые пособия, которые сейчас можно купить в любом магазине. Дидактические игры можно сделать без труда своими руками из любого материала, имеющегося под руками.

Познакомимся с математическим планшетом и «Игровизором». “Игровизор” можно использовать в работе с воспитанниками, что способствует развитию мышления, воображения, получению творческих результатов во всех видах деятельности и обеспечит полноценную готовность к школьному обучению, дальнейшие успехи в школе. Математический планшет даст возможность в играх осваивать систему координат.

Что представляет собой математический планшет? 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 можно 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! В комплект можно подобрать самые разнообразные цветные резиночки: банковские, резинки для волос, а так же различные модели машинок, макеты домов, дорожные знаки и т. д.

- А сейчас немного поиграем!

Способов игры с математическим планшетом 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 усложняются.

Предлагаю, для начала, взять одну резинку и попробовать растянуть ее на

прикрепленных к доске кнопках (участники растягивают резинки). Данное действие можно сделать не только по прямой, но и по диагонали, разворачивая резиночку. Можно использовать не одну, а две, три разного цвета, что позволяет ребенку проявить свою фантазию. Прошу, выложите любую фигуру. Для закрепления материала, можем предложить ребенку выложить геометрическую фигуру - треугольник.

- Следующее задание: изобразите квадрат красного цвета, ромб желтого цвета, а прямоугольник зеленого цвета. Закрепление основных цветов проходит непосредственно в игре.

Еще один способ взаимодействия математического планшета – это выполнение задания по образцу. Например, слева на планшете можно выложить простую геометрическую форму, букву, цифру или какой – либо предмет, а затем попросить ребенка справа на планшете ее повторить. Пожалуйста, выполните это задание.

Спектр использования математического планшета очень широк. Планшет может превратиться в лабиринт, даже в макет. Работать с большим математическим планшетом можно с подгруппой. Сюжет может быть разнообразным. Например, правила дорожного движения. При помощи резиночек выкладываем дорожку, 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.

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

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 тренажером "Игровизор". «Игровизор» - это интеллектуальный тренажер. 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. «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.

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

1. лист-поле из клеточек для графических диктантов.
2. лист-прозрачный нужен для выполнения заданий по картинкам, задания по обучению грамоте и др.
3. лист-белый пустой для рисования.

Можно разместить пособие «Состав числа от 2 до 10». Для младших детей, задания на штриховку и т. д. Пособие - многофункциональное и практичное и фломастер смывается водой.

Данное пособие полностью удовлетворяет требованиям ФОП ДО к созданию развивающей предметно-пространственной среды: содержательно-насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной, безопасной. Данный мастер – класс поможет вам в вашей дальнейшей работе.

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 «Гирikonд», 1996.