**Тема недели педагогического мастерства.**

**«Инновационные подходы к организации воспитательно-образовательного процесса в условиях реализации ФГОС.»**

**Мастер класс**

**«Игровая технология применения «Интеллектуального тренажера «Игровизор» и «Волшебный квадрат» В.В. Воскобовича в непосредственной образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста»**

**Учитель-дефектолог:**

**Самарина Н.В. МАДОУ «Детский сад №53» г Энгельса Саратовской области.**

**Ноябрь 2014 г.**

**Дата**:28.11.2014г.

**Место проведения:**

МАДОУ №53

**Продолжительность мастер-класса:** 30 мин.

**Целевая аудитория**: воспитатели и педагоги дошкольного учреждения.

**Форма организации**: игровые задания «Игровизор» В.В. Воскобовича, «Волшебный квадрат».

**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» и «Волшебный квадрат» В.В. Воскобовича. Упражнять педагогов в умении пользоваться пособиями.

**Задачи.**

* Познакомить с игровым обучающим средством - «Игровизор» и «Волшебный квадрат».
* Упражнять педагогов в умении пользоваться «Игровизором» и «Волшебным квадратом».
* Вызвать желание внедрить в работу с детьми технологию интеллектуально-творческого развития детей 3 – 7 лет

**Оборудование: «Игровизоры», «Волшебные квадраты».**

**Демонстрационный материал:**

**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.

«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.

**Давайте поиграем!**

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

**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).

4.Связь с каврографом.

- **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.

Показ мастер класса с «Волшебным квадратом».

**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 с использованием фотографий детской продуктивной деятельности.

Решены следующие задачи:

Педагоги познакомились с игровым обучающим средством - «Игровизор» и «Волшебный квадрат».

Самостоятельно, индивидуально попробовали выполнить задания.

Мастер-класс прошёл на положительном эмоциональном фоне.

**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.