Мастер-класс для воспитателей

«Использование развивающего игрового пособия «Геоконт» (В. Воскобовича) для развития интеллектуальной сферы дошкольников.»

Цель:

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

Задачи:

- познакомить педагогов с использованием логической игры «Геоконт» 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: «Геоконт», 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 «Геоконт» 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 развивающей игры «Геоконт» В. Воскобовича в процессе педагогической деятельности.

Большая часть моей работы, как педагога, направлена на развитие познавательной и интеллектуальной сфер дошкольников. Игр и заданий, направленных на развитие интеллекта дошкольников, существует огромное множество. Во время индивидуальной работы с дошкольниками я использую известные многим технологии и игровые пособия А. Никитина и В. Воскобовича. И сегодня, я хочу продемонстрировать вам возможности использования в процессе работы с детьми одной из игр В. Воскобовича, которая называется «Геоконт». (наизусть)

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 В. 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, 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, которые называются «серебряными». На «серебряные» гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветная резинка, и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Динамичная «резинка» выступает средством конструирования. (наизусть)

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».

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, «Геоконт» открывает путь в мир Геометрии, Об этом говорит название игры, образованное из двух слов «геометрический» «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 «Геоконт» нет возрастной градации игровых заданий, поэтому важно ориентироваться на уровень развития ребёнка, подбирая игровые задания по силам.

Для побуждения ребенка к занятиям с «Геоконтом» 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 «Геоконт».

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

(Ведущий мастер-класса показывает, 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.

2. Задания, выполненные по готовым схемам, для дошкольников постарше (4-7 лет).

Ведущий мастер-класса выполняет построение узора по одной из схем, педагоги повторяют, а затем воспитатели пробуют выполнить любой другой понравившийся узор.

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

Ведущий мастер-класса включают педагогов в сказочную игру.

Мы сейчас отправимся с вами на поиски пропавшего Буратино.

У отца есть мальчик странный,

Необычный, деревянный,

На земле и под водой

Ищет ключик золотой,

Всюду нос сует свой длинный…

Кто же это?..

 «Взволнованный Пьеро (из известной сказки про Буратино) рассказал мне, что встретил в лесу напуганного Буратино . «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 ключ 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 ключ Буратино. (Дети (в нашем случае, педагоги) Из резинок – паутинок на «Геоконте» составить силуэт ключика по шифру, С помощью них мы и найдем и вернем Буратино его ключ.

ШИФР Ф3Б4К3К1Ф1, другая резинка Б1З4Ж3Ж2З2. Ребята, вы молодцы! У вас все получилось! Буратино радуется, что ему теперь ничего не угрожает и очень благодарит вас.»

 В. А. Сухомлинский писал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра зажигающая огонёк пытливости любознательности».

Спасибо за внимание! Благодарим всех за работу!