**Игровизор Воскобовича в детском саду**

Практическая консультация для педагогов «Возможности "Игровизора" не имеют границ».

**Продолжительность консультации**: 30 мин.
**Целевая аудитория:** воспитатели и педагоги дошкольного учреждения.
**Форма организации:** игровые задания «Игровизор» В.В. Воскобовича, «Волшебный квадрат».
**Условия:**
В ходе практической консультации 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».

Ход практической консультации

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.