**Мастер-класс**

**«Игровое пособие «Геоконт» в развитии логического мышления дошкольников»**

***Подготовила воспитатель: Храмова Наталья Валерьевна***

**Цель:** повышение профессионального умения педагогов по развитию

логического мышления дошкольников в процессе **игровой деятельности**.

**Задачи:**

* познакомить педагогов с **использованием игрового пособия «Геоконт**» с

детьми дошкольного возраста;

* обучить участников **мастер-класса методам и приёмам использования развивающей** игры в педагогическом процессе;
* вызвать желание к сотрудничеству, взаимопониманию.

**Материал:** игровое пособие «**Геоконт***»*, схемы выполнения узоров.

**План мастер-класса**.

1. Вступительное слово, актуальность темы.

2. Ознакомление участников **мастер-класса с игровой технологией Воскобовича**.

3. Практическое занятие с участниками **мастер-класса по использованию игры «Геоконт»** в**развития** логического мышления дошкольников.

4. Рефлексия:

* выводы;
* подведение итогов;
* вопросы участников **мастер-класса**.

**Ход мастер-класс**а.

Здравствуйте, уважаемые коллеги! Представляю вашему вниманию **мастер-класс по использованию развивающей игры «Геоконт»** В.В. **Воскобовича** в процессе педагогической деятельности.

Одна из важнейших задач **воспитания** маленького ребёнка – это **развитие его ума**, формирование таких мыслительных умений и **способностей**, которые позволяют легко осваивать новое. В основу технологии **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 даёт 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, мыслительных процессов (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей, формирование **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 гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветная резинка) и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Динамичная резинкавыступает здесь средством конструирования.

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 ребёнок осваивает цифры и буквы, узнаёт и запоминает цвет, форму, тренирует мелкую моторику рук, совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

С какой **игрой** ребёнок играет дольше всего? Конечно, с той, которая даёт ему возможность воплощать задумки в действительность. Сколько интересного можно придумать и сделать из разноцветных «паутинок» «**Геоконта**».

Говорят, хороший бриллиант требует огранки. Почему бы огранку не придать игре, например, сказочную? Интерес детей к сказкам – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Дети с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а рассматривают и создают на «**Геоконте**» не модели конструирования, а разноцветные «паутинки». На игровом поле «**Геоконта**» дети создают силуэты по показу взрослого и собственному замыслу, по схеме**-**образцу и словесной модели.

Данное развивающее пособие открывает ребёнку 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, подбирая **игровые задания,** важно ориентироваться на уровень **развития ребёнка**.

Неоценима возможность этих игр в **использовании их как в домашней**, семейной **игротеке**, так и в группах детского, сада, в индивидуальной и коррекционной практике. Структура игры имеет строго алгоритмированный характер и позволяет **использовать** её в различных моделях образования. Это повод побыть немного в детстве своего ребёнка, оторвав его от цепких пут *«мамопапозаменителя»* с квадратной головой – телевизора или компьютера. Это возможность индивидуальной работы и коррекции **воспитателя**, это материал для организации занятия в группе. Причём игры могут быть **использованы** как индивидуальный материал, так и в качестве общегруппового наглядного **пособия**.

Для побуждения ребёнка к занятиям с «**Геоконтом**» достаточно организовать один раз объяснение правил и задач, а доступность и технологичность материала позволят ребёнку каждый раз, общаясь с **игрой**, открывать для себя её новые и новые грани. Неструктурированный образный материал стимулирует спонтанное творчество, и тут задача педагога, на волне интереса ребёнка, **использовать гибкость игровой системы**. Принцип *«играем-чувствуем-познаём»*, 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 ребёнка, так и взрослого.

Убедиться во всём этом нам помогут практические задания, которые мы с вами выполним с помощью игрового пособия «**Геоконт**».

1. Задания «Дорожки», «Квадрат», «Треугольник», «Домик» для детей 2**-**3 лет и при первом знакомстве с «**Геоконтом**» старших дошкольников.

*(Ведущий****мастер-класса показывает,*** *как на игровом поле 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.

1. Задания, выполненные по готовым схемам, для дошкольников постарше

(4**-**7 лет).

*(Ведущий выполняет построение узора по одной из схем, участники повторяют, а затем пробуют выполнить любой другой понравившийся узор.)*

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

*(Ведущий****мастер-класса****включает педагогов в сказочную игру.)*

**Ведущий:** Мы сейчас отправимся с вами на поиски пропавшего Буратино. Взволнованный Пьеро, из известной вам сказки,рассказал мне, что встретил в лесу напуганного Буратино с Золотым ключиком. «Думаю, он прятался от разбойников. Я хотел его догнать, чтобы помочь ему, но не смог. Очень волнуюсь, что с ним случится беда!» **-** прошептал Пьеро.

**Ведущий:** Буратино может заблудиться и потеряться в лесу. Давайте поможем Пьеро найти и защитить Буратино от разбойников! У нас есть чудесная поляна с гвоздиками и волшебными «паутинками». С помощью них мы и найдём Буратино. *(Участники мастер-класса из «паутинок» составляют на игровом поле «Геоконта» силуэт Буратино по образцу, который показывает****ведущий****.)* Молодцы! Вы все справились с заданием! У вас всё получилось! Буратино радуется, что ему теперь ничего не угрожает и очень благодарит вас.

**4.** Очень интересные задания и игры можно придумать для детей логопедической группы для более легкого запоминания букв алфавита. *(Ведущий выкладывает резинками на «****Геоконте****» буквы, педагоги повторяют по образцу.)*

Таким образом, **используя пособие**«**Геоконт**» и подключая вашу фантазию, вы можете в непринужденной **игровой**, а самое главное, интересной для дошкольника форме, достичь очень хороших результатов в **развитии** логического мышления детей. 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 и любознательности».

А теперь я готова ответить на интересующие вас вопросы.

*(Вопросы и обсуждения участников****мастер-класса****.)*

Благодарю за участие в моём мастер**-**классе. Спасибо всем за внимание!