*Мастер – класс на тему: «Развитие познавательного интереса у детей дошкольного возраста с помощью развивающих игр В.В. Воскобовича» через сказку «Весеннее приключение Малыша Гео»*

**Цель:** повышение профессиональной компетентности воспитателей через использование инновационных игровых технологий В. В. Воскобовича при организации работы с детьми.

**Задачи:**

1. Познакомить, углубить знания педагогов по технологии развивающего обучения В. В. Воскобовича
2. Сформировать навыки практического использования пособий Воскобовича в непосредственно образовательной и самостоятельной деятельности детей.
3. Создать атмосферу сотрудничества и сотворчества педагогов.

**Ход мастер-класса:**

Здравствуйте, уважаемые коллеги. Сегодня мы с вами совершим путешествие по развивающим играм В. В. Воскобовича и поближе познакомимся с некоторыми из них.

Наш детский сад работает всего 4 года. Проштудировав ряд педагогических технологий, мы свой выбор остановили на технологии интенсивного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста “Сказочные лабиринты игры” В.В. Воскобовича. С данной технологией мы работаем всего год, поэтому игр у нас не очень много (показ игр).

Нас привлекло то, что основная идея технологии заложена в основу игр и становится максимально действенной, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям.

Развивающая игра является одним из способов развития интеллекта. Особенность ее в том, что в этой игре реально выстраивается почти весь процесс обучения ребенка и у нее широкий возрастной диапазон участников игры от 2-3 лет до средней школы. Авторская методика В.В. Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро осваивают как педагоги, так и родители дошкольников. В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворно влияющая на гармоничное развитие малыша.

В соответствии с принципом наращивания трудностей предусматривается то, чтобы дети начинали освоение материала с простого манипулирования играми, первичного знакомства. Необходимо предоставить детям возможность самостоятельно познакомиться с игрой, после чего можно посредством этих игр развивать мыслительную активность.
Игры и упражнения применялись в определенной системе. Постепенно игры усложнялись как по содержанию, так и по способам взаимодействия со средством. Все игры и упражнения имели проблемно — практический характер.
Предлагаю перейти к практической части нашего путешествия.
Для проведения мастер-класса нам понадобятся игры: «Нетающие льдинки», «Четырёхцветный квадрат Воскобовича», «Мини Коврограф».

Приглашаю желающих принять участие. Прежде чем мы начнём играть, я проведу с вами пальчиковую гимнастику.

***Пальчиковая гимнастика «Льдинки»***

Льдинку в руки я возьму (участники берут «льдинки»)
И в ладошку положу (кладут в ладошку)
Раз, два, три, четыре, пять (руки ввиде бутона)
Ладошки стали замерзать (трём ладони друг о друга).
Льдинку я кручу, верчу, ладошки я согреть хочу
(круговые движения ладонями, то левой, то правой)
Раз, два, три, четыре, пять, с льдинкой будем мы играть

(пальцами перекладываем льдинку то левой, то правой рукой)

Это храбрый малыш Гео – и мудрый ворон Метр, герои сказок Вячеслава Воскобовича (показ персонажей).

Малыш Гео, стал замечать, что льдинки, полежав на солнышке, очень часто становились мокрыми. Ночью льдинки становились обычными, но приходил день, и опять появлялись капли воды. Как вы думаете, почему?

*Участники высказывают свои предпололожения.*

В Фиолетовый Лес тоже пришла весна. Узнав о том, что Нетающие льдинки потихоньку тают, Ворон Метр объяснил, что законы природы существуют и в Фиолетовом Лесу. Если долго – долго идти по Фиолетовому лесу в сторону высоких гор, то по пути непременно встретится Озеро Айс, которое никогда не замерзает, и нетающие льдинки в нем сохраняют волшебную силу. Весной льдинки превращаются в капельки, капельки собираются в ручейки, а ручейки бегут к Озеру Айс. Но пока они проделывают столь долгий путь, их волшебная сила может закончиться. Поэтому Малыш Гео должен срочно отправиться в путь и доставить льдинки к Озеру Айс.

Уважаемые участники, на вашем столе в голубой тарелочке лежит «Прозрачный квадрат» или его ещё называют Нетающие льдинки озера Айс.

*1задание (одно на первый стол, другое на второй):*

У меня в руках задание для каждого стола. Выложите точно такой же ряд из четырех пластинок. Найдите лишнюю пластинку и докажите, что вы правы. Придумайте такое же задание по своему образцу.

*2 задание (показ на доске):* показываю треугольник. Какую одну геометрическую фигуру надо добавить, чтобы получился квадрат (каждый участник выкладывает самостоятельно); две геометрические фигуры; три.

Все участники прекрасно справились с заданиями.

Малыш Гео доставил все льдинки к Озеру Айс, а ещё он узнал от мудрого Ворона, что с приходом весны на другом конце Озера Айс распускаются чудо – цветы.

Как вы думаете, что это за цветы? (ответы участников)

Храбрый Малыш Гео захотел посмотреть, как распускаются подснежники. А растут они на другом берегу Озера Айс. На чем можно переплыть озеро? (На лодке). А у нас она есть? (Нет) Из чего её можно сконструировать?

*Высказывания участников.*

*Задание:* возьмите четырёхцветный квадрат и по схеме сконструируйте лодку. Как вы думаете, лодка, к отплытию готова? Что ещё надо, чтобы лодка поплыла?

*Высказывание участников.*

У лодки, сконструированной из «Четырёхцветного квадрата» есть вёсла? А парус? Подойдет ли нам эта лодка? Из чего ещё можно сконструировать парусник? *Высказывание участников.* Каждый участник самостоятельно конструирует парусник из «Прозрачного квадрата».

Продолжаем наше путешествие, для этого нам понадобиться «Мини Коврограф».

Отправляемся вместе с Гео путешествовать по озеру. Лодка с Малышом Гео вдруг остановилась. Дальше плыть нельзя.

Как вы думаете, почему? *Высказывание участников.*

Чтобы дойти до того места, где растут подснежники, нужно выложить из нетающих льдинок мост, используя условную мерку.

1 маленький треугольник – 1 условная мерка. Первая пластинка – одна условная мерка, вторая пластинка – две условных мерки и т.д.

*Участники выполняют задание (задание одно на двоих).*

Посчитайте, сколько пластинок у вас получилось? А сколько условных мерок?

Вы замечательно справились с заданием. Помогли малышу Гео найти подснежники.

*Рефлексия:* Уважаемые участники возьмите на ваших столах по одному подснежнику и выскажите своё мнение о мастер – классе (используете вы в своей работе эти игры и пособия; заинтересовались и будете их использовать; не заинтересовали).

Уважаемые коллеги, мы надеемся, что наш мастер – класс послужит импульсом к дальнейшему сотрудничеству детей и взрослых. Желаем успехов!